

HORS SÉRIE 01

SEPTEMBRE 2006

2€

manip

LE JOURNAL DE LA MARIONNETTE

MARIONNETTE



**& technologies
contemporaines**

Une publication

THEMAA

Association nationale des théâtres de marionnettes et des arts associés

Ce premier numéro Hors-Série de MANIP rend compte de la richesse des troisièmes Rencontres Nationales de la Marionnette organisées du 16 au 18 février 2006 à Reims par Thémaa, autour du thème : Marionnettes et Technologies Contemporaines. Ne pouvant rendre compte de manière exhaustive de ces Rencontres, du fait que beaucoup de propos d'intervenants étaient accompagnés d'images, nous avons choisi de regrouper dans ce numéro différents types de contributions :

- des retranscriptions littérales de la plupart des interventions de ces Rencontres,
- des commentaires d'artistes liés aux accompagnements par l'image,
- des apports théoriques supplémentaires,
- des articles déjà publiés et nous paraissant faire autorité en la matière...

Puisse ce numéro être utile à ceux qui sont attentifs à l'évolution actuelle du spectacle vivant, tant que les technologies évoquées ici resteront contemporaines...

> Patrick Boutigny

Les Rencontres Nationales ont été organisées par Thémaa avec le concours de l'Institut International de la Marionnette, du Centre Culturel Saint-Exupéry et du Centre Dramatique National de Reims. Nous adressons un remerciement particulièrement chaleureux à Anne-Isabelle Vignan, directrice du Centre Saint-Exupéry, et à toute son équipe.

Sommaire

Pour introduire/ 02-03

Théâtre et nouveaux médias : les mutations scéniques dans le miroir de l'histoire. **FRANCK BAUCHARD**

Temps du questionnement/ 04-13

- 04-05 Scène et laboratoire : Les enjeux des technologies contemporaines dans le spectacle vivant. **BÉATRICE PICON-VALLIN**
- 06-07 Regard Indisciplinaire. **JEAN-MARC ADOLPHE**
- 06-07 Écritures, écritures. **MICHEL SIMONOT**
- 07 Technologie partenaire ou (et) technologie vampire ? **GILLES COSTAZ**
- 08 Pratiques artistiques et technologies de l'information. **JEAN CRISTOFOL**
- 09-10 Ecrire / programmer. **CLARISSE BARDIOT**
- 11 Les nouvelles techniques de l'information et de la communication. **COLETTE TRON**
- 11-12 Re-investir l'espace de la scène. **EMMANUEL VERGÉS**
- 12 Au croisement des disciplines. **ISABELLE BERTOLA**
- 13 Ce qui fait sens. **CHRISTOPHE BLANDIN-ESTOURNET**

Paroles d'artistes/ 13-19

- 13-14 Les dernières créations de Créatures Compagnie. **HUBERT JÉGAT**
- 14-15 Le numérique, une seconde « nature » ? **PIERRE FOURNY**
- 15-16 Autour du spectacle *Demi-dieux 7.0*. **PASCAL ADAM**
- 16 L'enseignement du geste obstretical. **ZAVEN PARÉ**
- 17 La vidéo au service du texte. **CLAIRE LIÉTARD**
- 17-18 Mars 2056. **BRIGITTE POUGEOISE**
- 18 Compagnie Pseudonymo. **DAVID GIRONDIN MOAB**
- 19 La Marionnette : périphérique d'entrée du monde des fantômes. **STANKA PAVLOVA**

Institut International de la Marionnette/ 21-23

- 20 Renaud Herbin et Nicolas Lelièvre
- 21-22 *ENTRE2* (spectacle-exposition). **MICHAEL CROS**
- 22-23 Rencontre avec Judith Nab
- 23 *Idem Esse*, performance de corps animés. **SYLVIE CHARTRAND**

Pour conclure/ 24

Le meilleur des mondes ? **ANNE QUENTIN**

> Théâtre et nouveaux médias : les mutations scéniques dans le miroir de l'histoire

PAR FRANCK BAUCHARD ■■■

Sous l'impulsion du numérique et de l'interconnexion des ordinateurs, le théâtre est l'objet de véritables mutations scéniques, un phénomène qui a une dimension internationale de plus en plus évidente. Participant, depuis son origine, à la Commission du dispositif d'aide à la création multimédia du Ministère de la Culture, qui est un lieu d'observation inégalable sur la scène française dans ce domaine, je peux constater chaque année combien le théâtre - et plus largement la scène - fait l'objet d'expérimentations multiples avec les technologies numériques et les réseaux de communication : de la réalité virtuelle à Internet, de l'intelligence artificielle à la robotique.

Ce qui, il y a quelques années encore, apparaissait comme un phénomène marginal, s'affirme de plus en plus comme une composante majeure du spectacle vivant.

Devant l'ampleur de ce phénomène, on peut émettre l'hypothèse suivante : à l'instar du multimédia, la scène pourrait être appelée à devenir un lieu privilégié de convergence, de croisement et d'interrogation des disciplines artistiques, des formes de représentation, des technologies et des compétences artistiques, scientifiques et techniques.

Le théâtre s'affirmerait ainsi, de plus en plus, à la fois comme un art multimédia et comme un théâtre des interfaces, croisant les formes artistiques et les technologies.

Comme si la scène virtuelle appelait dans son développement et son prolongement sa contrepartie réelle, son indispensable miroir critique, sa nécessaire déconstruction.

Si la scène est peut-être appelée à devenir un tel lieu de convergence, c'est en raison de l'affirmation de deux dynamiques entrecroisées :

- la multiplication et la diversification des pratiques scéniques - du théâtre au cirque, de la danse à la marionnette - intégrant à un titre ou à un autre, dans des dispositifs singuliers, les technologies numériques à la scène, faisant ainsi interagir le réel et le virtuel.
- le désir d'artistes - musiciens et plasticiens ou architectes et cinéastes - de faire se confronter le virtuel et le réel. La scène apparaît alors comme un nouveau lieu de révélation du virtuel, comme une modalité privilégiée d'affirmation de la dimension spectaculaire de la technologie.

Cette proposition se croise à son tour avec un double phénomène : de même que le théâtre peut s'intégrer à des préoccupations et des recherches qui semblent éloignées du théâtre - la dramaturgie peut



nourrir une fiction interactive, le jeu de l'acteur alimenter des investigations sur l'intelligence artificielle, la scénographie concourir à la conception d'espaces sur Internet - les technologies peuvent en retour transformer tous les aspects du théâtre : du jeu de l'acteur à la dramaturgie, de la scénographie à la machinerie. Le théâtre se trouve ainsi dans un temps d'incubation, un temps de genèse où tous les cadres traditionnels éclatent à la fois et se redistribuent dans des perspectives inédites. Son approche s'en trouve transformée : elle semble congédier dans un mouvement vertigineux l'idée même d'une essence « légitimatrice », d'une identité stable, et remet en question les grilles de perception établies. On peut désigner ce phénomène de post-théâtre, le post indiquant en quelque sorte un éloge posthume d'un théâtre révolu, un épilogue à une histoire plurimillénaire, une nécrologie anticipée du théâtre.

Mais on peut voir également, dans ce temps de genèse, un temps de réappropriation historique. On peut se demander en effet si l'exploration de nouvelles formes ne s'accompagne pas d'une forte ré-interrogation de notre tradition théâtrale. Il ne s'agit pas cette fois de puiser dans un répertoire de textes, mais de revisiter, avec des préoccupations nouvelles, un répertoire de techniques, de formes ou encore de conceptions esthétiques, philosophiques ou politiques du théâtre.

Art puissamment ancré dans le passé, on oublie aujourd'hui à quel point le théâtre a été, à plusieurs reprises dans l'histoire, un lieu d'invention et d'expérimentation de nouvelles techniques, un laboratoire d'essai pour percevoir autrement le monde, un lieu où les technologies de pointe de leur époque ont été mises au service d'un langage poétique, un espace où s'est noué « une curieuse alliance », selon l'expression du sociologue du théâtre Jean Duvignaud, entre les techniques d'intervention de l'homme sur la nature et les techniques de la représentation de la figure humaine et du monde.

Dans le théâtre élisabéthain, la conception de l'espace théâtral était ainsi un abrégé des savoirs scientifiques, des techniques, des conceptions cosmologiques de l'époque. Point d'articulation entre le microcosme et le macrocosme, le théâtre était également un laboratoire. Des machines, ou bien encore l'acoustique des cathédrales, ont d'abord été expérimentées au théâtre avant de connaître un usage dans la vie sociale et l'architecture religieuse. Si bien que lorsqu'on parlait de machines, il fallait d'abord comprendre « machines de théâtre ».

Le théâtre élisabéthain héritait du Moyen-Age une multiplicité de perspectives. Tout change avec la boîte optique du théâtre à l'italienne qui concentre le regard du spectateur sur une perspective à point de fuite unique. Le problème va être désormais

d'adapter la scénographie à une action qui se déroule dans le temps. A la scène simultanée du Moyen-Age qui juxtapose des décors dans l'espace, se substitue une scène unique, et organisée de telle sorte que les décors puissent s'y succéder rapidement.

L'idéal du théâtre de la Renaissance conduira à la machinerie baroque qui permet une mobilité de tous les éléments du décor. Du XVI^{ème} au XVII^{ème} siècle, le théâtre, par le biais de sa conception architecturale et de la machinerie scénique, va progressivement s'affirmer comme un lieu privilégié de croisement de compétences artistiques, scientifiques et techniques. Le machiniste-décorateur collabore avec l'ingénieur en fortification, les ouvriers des arsenaux maritimes et de la charpenterie ou l'ingénieur hydraulique. Le théâtre devient l'espace de « l'invention fantastique » qui combine la technologie et le merveilleux, la science et la magie. Ces savoirs et ces techniques convergent vers la création d'une « scène-machinée ». Indissociable du théâtre à l'italienne, la scène-machinée est une scène d'illusion permettant les changements à vue des décors, un dispositif bientôt complété par des effets d'apparition permettant de représenter les dieux, les nuées ou la mer. Les machines permettent de développer l'action dramatique, si bien qu'aujourd'hui le terme de *machine*, en français, renvoie aussi bien à l'invention d'un engin qu'à une action qui progresse. Machiner, c'est actionner, c'est intriguer.

Les scénographies virtuelles et les régies multimédia d'aujourd'hui s'inscrivent dans cette tradition de scénographie d'action épousant de leurs formes les contours de l'action et apportant ainsi une solution définitive au problème du changement de décor.

Au départ, les machines ne constituent pas un appareillage permanent et systématique des théâtres, mais une solution adaptée à la représentation d'une pièce. Elles sont les réponses spécifiques apportées à la composition d'un effet, qu'il s'agisse de faire se lever une aurore sur la mer, de créer un orage assourdissant ou de faire apparaître un dieu dans sa gloire. La boîte optique du théâtre « s'illimite » dans une représentation de toutes les dimensions du monde.

Cette approche du théâtre trouve à nouveau des correspondances avec les démarches les plus contemporaines, les artistes créant pour chaque spectacle un dispositif technologique adapté, permettant la composition d'une écriture dramaturgique et scénique singulière.

Le recours à la technologie pour créer de l'illusion et de la magie va perdurer jusqu'au début du XX^{ème} siècle. Si l'on sait que le cinéma a pris au départ le modèle du théâtre pour se former, accréditant ainsi la thèse de Mc Luhan, que le contenu d'un nouveau médium est toujours celui d'un médium plus ancien, on sait moins, en revanche, que le théâtre du XIX^{ème} siècle a expérimenté de multiples techniques pré-cinématographiques, si bien que l'on a pu considérer le théâtre comme un véritable « cinéma manqué ». Plus le théâtre a eu recours à des techniques d'illusion sophistiquées, que cela soit pour créer une éruption volcanique, le déraillement d'un train ou l'incendie d'un bâtiment, plus il a été confronté à ses limites. Le cinéma est alors apparu comme une solution à des problèmes nés au théâtre, le médium permettant de développer les techniques d'illusion nées sur la scène de théâtre. Le cinéma est ainsi en quelque sorte un théâtre qui aurait réussi.

Ce n'est peut-être pas un hasard si, au moment où le cinéma semble être un médium plus approprié pour retrouver l'illusion apportée auparavant par le théâtre, le théâtre fait radicalement évoluer son rapport à la machine. A la scène machinée, se substitue alors la scène-machine. La machinerie

ne se masque plus, elle se donne à voir dans sa matérialité et sa fonction, détruisant ainsi tout effet d'illusion. Les coulisses se mettent littéralement en scène. La scénographie devient, selon l'expression de l'architecte et scénographe Kiesler, « productive et non plus reproductive ». La scène est alors conçue comme une machine à jouer qui exhibe ses principes de fonctionnement.

Dans le prolongement de cette mutation du statut de la machine sur la scène, ce n'est peut-être pas non plus une coïncidence si c'est au moment où l'acteur est enregistré et se fixe sur la pellicule cinématographique que le robot apparaît au théâtre. Le robot - terme qui vient du tchèque *robot* qui signifie « travail forcé » - naît en effet sous la plume du dramaturge Kaepck qui, dans sa « comédie utopiste » *Rossum Universal Robots*, met en scène des machines qui viennent prendre la place des hommes dans les processus de production industrielle. Les robots finiront par se rebeller contre leur condition et éliminer l'homme de la planète.

En 1923, c'est Friedrich Kiesler qui met en scène pour la première fois cette pièce écrite en 1920. Il propose à cette occasion une scénographie révolutionnaire qui combine un décor « électromécanique », des projections cinématographiques et même un appareil de Tanagra, appareil qui préfigure la télévision.

Kiesler crée en effet un décor en relief comprenant des machines qui fonctionnent réellement, avec la projection d'un film montrant des ouvriers dans une usine qui apparaît dans un énorme diaphragme actionné mécaniquement. Mais le plus étonnant est sans doute l'appareil de Tanagra qui permet de réfléchir sur un écran de petite taille des acteurs en coulisse par le biais d'un jeu de miroirs. L'acteur peut alors apparaître à des échelles différentes, successivement sur l'appareil de Tanagra en temps réel, enregistré dans le film, et sur la scène. Le théâtre devient alors dans le terme de Kiesler « une machine de vision », c'est-à-dire une matrice et un laboratoire permettant d'intégrer, de superposer et d'interroger les dispositifs de vision qui s'élaborent dans une société. Le théâtre, conformément à son étymologie de *teatron*, devient cet espace où l'on s'interroge sur ce que l'on voit. A travers la mise en interface de différents média, Kiesler les révèle comme des agents de perception. Le geste fondateur de cet artiste méconnu prend systématiquement le contre-pied du théâtre à l'italienne : à la perspective unique, il substitue une perspective éclatée ; au déroulement linéaire de l'action, il oppose la simultanéité ; à la conception de la séparation des médias issue de la Renaissance, il oppose leur mise en interface.

On pourrait poursuivre cette histoire à travers toutes les avant-gardes du XX^{ème} siècle. Je m'arrête ici, en ayant posé les deux traditions de rapport du théâtre à la machine : la scène machinée et la scène machine, le théâtre comme machine de l'action d'un côté, et le théâtre comme machine de vision de l'autre, la seconde conception étant issue de la crise cinématographique de la première.

Mais on peut se demander si ces deux traditions ne connaissent pas un nouveau départ avec les technologies numériques, celles-ci permettant aussi bien, notamment par le biais de l'interactivité, de créer de nouvelles formes d'illusion que de multiplier à vue les cadres de la vision, nous interrogeant ainsi sur nos perceptions.

Une fois établie la problématique entre les mutations de la scène actuelle et la tradition théâtrale, il faut la mettre en débat avec des artistes qui ont des approches différentes de ce rapport.

> Scène et laboratoire : Les enjeux des technologies contemporaines dans le spectacle vivant

PAR BÉATRICE PICON-VALLIN ■■■

Mon propos tournera autour de deux thèmes : d'abord la relation qui se crée entre le saltimbanque et l'ingénieur ou les allées et venues entre la scène et le laboratoire. Ensuite, il insistera sur le rapport étroit entre tradition et recherche, qui peut se décliner selon des modalités différentes (recherche de techniques de jeu d'acteur, recherche dans le domaine des nouvelles technologies, etc...).

Je ne voudrais pas parler simplement du théâtre de marionnettes et j'aimerais ne pas séparer théâtre d'acteurs et théâtre de marionnettes pour pouvoir traiter de l'ensemble des arts de la scène. Ces arts forment un tout, même si les plateaux sont spécialisés, et la théâtrologie l'a trop souvent oublié en se cantonnant à tel ou tel genre, à tel ou tel aspect. Acteurs, metteurs en scène, décorateurs, musiciens, montreurs, ingénieurs et techniciens circulent d'autant mieux entre les arts de la scène que, dans les périodes de crise et de transition comme la nôtre, leurs frontières sont extrêmement poreuses.

Il faut aussi faire la réserve suivante : dans une grande partie du monde, le théâtre est fait avec des bouts de bois et de chiffons. J'étais à Cuba il y a quelque temps, et j'ai été totalement bouleversée par l'existence d'un théâtre indépendant de tout argent et de toute technologie plus ou moins nouvelle, et en particulier par un théâtre de marionnettes, attentif et talentueux, avec un sens du rythme et de l'humour, qui avait un vrai contact avec le spectateur. On y travaille dans une absence de rapport aux technologies, faute de moyens, tout simplement : ainsi encore, au Festival International de La Havane, ce spectacle latino-américain, présenté dans l'obscurité, conséquence des habituelles pannes de courant à Cuba, est simplement joué dans la lumière coulant d'une petite fenêtre entrouverte. Cela ne fournit, bien entendu, aucune raison pour ne pas s'intéresser aux technologies contemporaines sur nos plateaux. Précisons également qu'il ne s'agit nullement là d'un passage obligé pour le théâtre contemporain, mais que l'utilisation des nouvelles technologies pose aux arts de la scène des questions dont la résolution, toujours différente, est d'un intérêt général.

Le théâtre de marionnettes, comme le théâtre d'acteurs, est d'abord et avant tout une rencontre avec l'autre, que ce soit l'autre sur scène, comme partenaire, ou l'autre dans la salle, comme spectateur-partenaire. C'est la base même du théâtre, et c'est ce qu'il ne faut pas oublier quand on travaille au théâtre avec les nouvelles technologies, les images numériques ou l'intelligence artificielle. Mais on soulignera que l'histoire du théâtre peut s'écrire en liaison avec celle du développement des technologies. Le théâtre est passé du plein air à la salle, de l'éclairage naturel à l'éclairage artificiel, avec des bougies, puis au gaz, enfin à l'électricité. L'arrivée de cette lumière puissante et mobile a complètement bouleversé l'espace scénique, et la formidable utopie scénique et plastique initiée par E.G. Craig ou encore par A. Appia, était inimaginable sans la présence de cette technologie qu'est l'électricité avec ses

développements. L'acteur, sur une scène éclairée de façon large, n'est plus dépendant de la lumière pour que le spectateur puisse le voir. Toute chose est alors visible sur scène. Jouer au théâtre devient autre chose. La mise en scène a pu alors vraiment se développer.

Aujourd'hui, ou demain, muni de gants sans fils, l'acteur aura beaucoup plus d'autonomie encore pour se déplacer dans l'espace, il pourra le modifier lui-même, en transformant l'image et le son qui l'entourent, et deviendra ainsi son propre metteur en scène, en tout cas pour ce qui est de sa propre partition. Mais il ne pourra sans doute pas se passer de metteur en scène, même si aujourd'hui la fonction semble se transformer. On a trop souvent opposé, dans l'histoire du théâtre moderne, metteur en scène et acteur, créant ainsi un faux débat. L'évolution de la mise en scène se fait à la fois en relation avec celle des conceptions du monde, des technologies, avec leur transmission ou déficit de transmission.

Les technologies numériques, par leur souplesse et leur rapidité d'utilisation, permettent de travailler différemment, allégeant parfois un difficile processus de création. Elles permettent un relevé, un rendu précis du travail des acteurs et du metteur en scène. Ainsi, dans *Le dernier Caravansérail* d'Ariane Mnouchkine et du Théâtre du Soleil, construit sur les improvisations des acteurs et sur du matériel d'enquête (interviews et témoignages), la caméra numérique qui filme sans relâche permet, immédiatement après une improvisation, de revoir ce que l'acteur a fait et de retravailler cette improvisation. Sans cette manière de travailler, *Le dernier Caravansérail* n'aurait sans doute pas pu exister. L'enregistrement des improvisations, la plupart du temps sans texte, a permis de donner à l'acteur le retour immédiat de ce qu'il avait trouvé. Selon Ariane Mnouchkine, ce captage permettait aussi à l'acteur de s'observer, non plus avec un regard d'acteur, narcissique, mais avec un regard de metteur en scène, parce qu'il lui permettait de se considérer comme le matériau sur lequel il avait à travailler.

Les technologies contemporaines engendrent ensuite une redistribution dans la gestion des pouvoirs au théâtre. Le metteur en scène est amené à partager la responsabilité d'ensemble avec les ingénieurs du son, de la lumière ou de l'image : certains sont aussi des artistes, d'autres veulent rester des ingénieurs, mais le rapport entre ces personnalités initiées à des degrés différents au maniement des technologies contemporaines utilisées dans le travail de création est essentiel.

Par exemple, G.B. Corsetti dit que, depuis qu'il travaille avec le vidéaste Fabio Laquone, depuis 1992, son travail s'est radicalement transformé. Corsetti ne s'intéresse absolument pas à la manipulation des nouvelles technologies utilisées par Laquone, mais il travaille avec les visions que la technique numérique permet au vidéaste de créer : ce sont elles qui déterminent les orientations de sa mise en scène. D'autres metteurs en scène, au contraire, vont tenter de pénétrer les arcanes des techniques pour mieux collaborer avec les artistes-ingénieurs et les ingénieurs. Ce sont ces créateurs eux-mêmes qui ont à interroger le processus de reconfiguration des pouvoirs et de la créativité. Leur interrogation sur cette expérimentation à propos des rapports entre les artistes confrontés à ces technologies induit un rapport étroit qui permet d'inventer des questionnements, des solutions, des démarches.

La mise en place d'un ou de plusieurs espaces de recherche pour le théâtre, en suivant de près ou de

le spectateur à cette question essentielle : que devenons-nous avec ces technologies qui sont à notre portée et que nous savons ou non utiliser ? Il est étonnant d'ailleurs que ces questions-là soient si peu présentes dans les pièces.

Est-ce que les technologies contemporaines changent le théâtre, lui font subir une mutation ? Dans le *Caravansérail*, des logiciels d'écriture sont intégrés au dispositif scénique et apportent un rapport nouveau à la parole, au texte écrit, à la traduction. La voix du témoin en version originale, combinée à sa traduction écrite, au fur et à mesure de la parole dite, sur les panneaux de soie qui couvrent le fond de scène, tissent ensemble émotion et sens, dans une puissante dialectique de l'absence. Grâce à ce texte en mouvement, les paroles dites, traduites, les extraits documentaires donnés dans le spectacle, malaxent une forme théâtrale nouvelle qui mêle matière poétique et politique, fiction et réalité.

impatience, quelque chose se transformera alors profondément dans les arts de la scène : plus de projection ni de diffusion d'images, mais une apparition. On retrouve là l'essence même de l'espace scénique qui est, comme le dit Ariane Mnouchkine, « un espace d'apparition »...

Il est intéressant de lier archaïque et contemporain, tradition et technologie de pointe, art de la mémoire et art du présent : c'est peut-être cela l'enjeu du théâtre. Dans les spectacles les plus troublants, la prise en charge de certaines fonctions du théâtre traditionnel est le plus souvent assumée par les technologies. Ainsi le filmeur, vêtu de noir sur la scène, est-il perçu comme un moderne *koken*. Le rapport entre marionnette et acteur occupe une place centrale dans le travail actuel d'Ariane Mnouchkine. *Tambours sur la digue* était un spectacle interprété par des acteurs qui jouaient à la façon des marionnettes, dirigés comme dans le *sunraku* japonais par des partenaires-porteurs en noir. Dans *Le dernier Caravansérail*, les acteurs se tiennent constamment sur des plateaux roulants et ils sont manipulés comme dans *Tambours sur la digue*, mais cette fois par les camarades de la troupe, les pousseurs de ces praticables à roulettes. Praticables roulants et logiciels de projection : aux techniques anciennes (*ekkyklema* grecque) se combinent des technologies nouvelles. Une des caractéristiques du théâtre, c'est d'être fondé sur une combinaison, un montage d'oppositions, c'est-à-dire d'éléments qui entrent en conflit construit, et une de ces oppositions majeures qui, pour moi, fonctionne dans tous les grands spectacles, c'est celle d'animé/inanimé, de vie/mort, corps vivant/corps inerte. Sur les praticables roulants entrent en scène des corps qui parfois ressemblent à des statues de pierre, qui vont s'animer dans le jeu cruel du spectacle. Là encore, on retrouve la marionnette dont la manipulation transforme l'inerte en vivant. La manipulation des images, des données, peut produire des effets semblables, obtenus à partir d'un mélange de caractères appartenant aux domaines de la vie et de la mort. (Voir par exemple la mise en scène des *Aveugles* par Denis Marleau.)

Comprendre le fonctionnement des outils nous rend capables de les transformer. Cette appropriation intime permet de ne pas en devenir esclaves. Il faut utiliser ces techniques comme des moyens, non comme des objectifs, sinon on bascule dans le « multimédia », on abandonne le théâtre. Savoir les intégrer à l'arsenal des moyens que le théâtre a à sa disposition, c'est par cette appropriation progressive que les expérimentations intéressantes pour l'esprit peuvent se faire œuvre d'art qui touche au plus profond, comme le voulait Artaud. Souvent, des spectacles utilisant les technologies contemporaines ne nous touchent encore qu'intellectuellement, par la curiosité, les questionnements qu'ils provoquent. Mais il faut aussi, peut-être, que le spectateur accepte de passer par le stade de l'aventure de la recherche, qu'il la partage avec les artistes et les ingénieurs. Comment lui demander cette attitude bienveillante et curieuse, comment l'entraîner à participer à l'expérience, dans un spectacle qui prenne la forme d'un *work in progress* ? Robert Lepage était arrivé à cela dans *Les sept branches de la rivière Ota*.

> **Béatrice PICON-VALLIN**

Directeur de recherche au CNRS,
Professeur au CNSAD et à l'Université.

Directrice de collection aux éditions l'Âge d'Homme,
Actes-Sud et CNRS-Editions
CNRS-Editions a publié « *La scène et les images* »
sous la direction de Béatrice Picon-Vallin



MICHAËL CROS

loin celui dont l'IRCAM a su se doter, est une vraie question. Le théâtre en a besoin, il a besoin d'une plate-forme de laboratoires où les nouveaux outils seraient à disposition pour imaginer dans ce dialogue avec les ingénieurs des formes nouvelles pour répondre aux urgences d'une parole différente. Mais les nouvelles possibilités offertes à l'acteur ne doivent pas lui faire oublier ses acquis précédents : s'il peut, par exemple, monter le niveau de sa voix avec un micro (et il y en a de toutes sortes, voir le cas du *Marchand de Venise*, monté par Peter Sellars), il ne doit pas pour autant la perdre. Se savoir filmé en scène, savoir son image retraitée en temps réel sur le plateau, posent des problèmes pour adapter le jeu théâtral à ces nouvelles conditions. Ce genre hybride amène à réfléchir sur la nécessité de l'apprentissage des technologies contemporaines.

Si la scène, comme disait A. Vitez, est le « laboratoire des conduites humaines », elle permet donc aussi de réfléchir à l'impact de ces techniques sur notre vie. On peut sans doute faire du théâtre en ouvrant

Autre exemple, le théâtre de Frank Castorf, l'un des plus obstinés et des plus radicaux dans l'utilisation de l'image, utilise largement la vidéo sur la scène au théâtre. Dans son dernier spectacle vu en France, *Crime et châtiment*, qui a fait couler beaucoup d'encre, il utilisait un dispositif construit, une espèce de grand bloc qui ressemblait à une maison, et qui était une « machine à jouer » de type nouveau, évoquant celle des constructivistes, avec des étages, des escaliers, des plans inclinés : l'acteur pouvait y bouger, se déplacer, déployer sa force physique, se montrer sous tous les angles et à différentes distances des spectateurs, mais cette machine à jouer était équipée de studios, de micros, d'ordinateurs, d'écrans. C'était une machine à jouer de l'ère électronique.

En fait, les choses changeront vraiment quand on pourra projeter ces images n'importe où, n'importe comment dans l'espace, indépendamment de toute surface porteuse, et ce moment est très proche. Pour F. Laquone qui attend ce moment avec

> Regard Indisciplinaire

PAR JEAN-MARC ADOLPHE ■■■

Je ne crois pas que l'apport des technologies dans le spectacle vivant puisse à lui seul qualifier une esthétique ou des expressions contemporaines !

Prenons le spectacle *Jérôme Bel*, de Jérôme Bel : sur le plateau, il y a cinq acteurs nus, dont une chanteuse qui fredonne *Le Sacre du Printemps*. Il n'y a aucun son amplifié et, pour toute source de lumière, une ampoule électrique. Ce spectacle, on ne peut plus rudimentaire dans ses moyens techniques, est pourtant venu bousculer l'esthétique de la danse dans la seconde moitié des années 90. Dans un registre assez proche, La Ménagerie de Verre, à Paris, connue pour être un lieu-laboratoire de nouvelles formes, vient de présenter un spectacle de Yves-Noël Genod, *Le Dispariteur*, qui se joue en partie dans une obscurité totale. Et ce noir scénique est « habité » par une voix de haute-contre qui reprend à capella certains tubes des années 70. Ces deux spectacles - *Jérôme Bel* et *Le Dispariteur* - me semblent emblématiques d'une esthétique que l'on pourrait reconnaître et désigner comme contemporaine ; ils n'ont pourtant recours à aucune innovation technologique, ni même aux techniques traditionnelles de la représentation théâtrale.

Le plus important, me semble-t-il, ne réside donc pas dans la fascination pour une nouvelle forme de virtuosité qui serait la virtuosité technologique. En revanche, il convient de considérer comment des artistes appréhendent aujourd'hui la façon de raconter une histoire - ou pas -, de construire un

récit - ou pas -, et d'inventer une relation d'échange avec un public. Or, c'est à cet endroit que les choses ne vont pas de soi... Le souci d'inventer de nouvelles formes de « représentation » ne résulte pas simplement d'un effet de mode, d'une volonté d'être « tendance » ; c'est une nécessité qui est issue de l'effritement des grands récits. Vilar le pressentait déjà en 1967, lorsqu'il introduisit au Festival d'Avignon, dans la Cour d'Honneur du Palais des Papes, la danse (avec Maurice Béjart) et le cinéma (avec *La Chinoise*, de Jean-Luc Godard). Déjà, certains reprochaient alors à Vilar de rendre le Festival d'Avignon *impur*... Mais dans un entretien, Vilar confie qu'il aurait aimé trouver des textes qui répondent au monde contemporain, à ce qui était en train de bouger dans la société. Et Vilar, homme de théâtre, n'a pas trouvé dans le théâtre de son temps ce qu'il cherchait. Il a alors invité d'autres formes artistiques... C'est aussi l'époque où Roland Barthes, dans *Fragments d'un discours amoureux*, percevait la fragmentation des expériences et des perceptions au sein de la société, et donc, la fragmentation des « récits » et des écritures qui pouvaient en être contemporains. Or, si l'écriture devient elle-même fragmentaire, elle cesse de sculpter ses figures dans un seul bloc de matière - ou de sens ; elle apprend à être composite en rassemblant, reliant, collant, montant,

différents blocs de sens. La revue *Mouvement*, que je dirige, est née d'un regard sur la danse. Mais elle s'est très vite ouverte à d'autres champs artistiques, car la création contemporaine appelait en elle-même de tels débordements, s'affranchissait des étiquetages catégoriels... Dans tous les champs artistiques, il y a aujourd'hui, avec des intensités variables, quelque chose de profondément « indisciplinaire ». Pourquoi les arts sont-ils séparés ? Dans un ouvrage paru au début des années 80, *Les Muses*, le philosophe Jean-Luc Nancy pointe fort justement cette question. La technique sépare en effet les arts (celle du danseur n'est pas celle du comédien, du plasticien ou du musicien), mais ne sont-ils pas reliés, au-delà de la technique, par une poétique commune ? La question est intéressante aujourd'hui, parce que nombre d'artistes refusent de spécialiser leur expression dans une seule technique, et composent avec toute une gamme de possibles, tant et si bien que l'on ne sait plus, parfois, si l'on a affaire à un spectacle de danse, de théâtre, de cirque, de marionnettes, ou à une « performance » appartenant au champ des « arts visuels ». Cette façon d'envisager une écriture de scène, non exclusivement textuelle, comme montage de plusieurs textures, contribue à raconter quelque chose de notre monde contemporain.

> Écritures, écritures

PAR MICHEL SIMONOT ■■■

J'ai une formation de sociologue d'une part et, de l'autre, je suis écrivain pour le théâtre et metteur en scène.

A propos du mot écriture, la DMDTS m'avait demandé un état des lieux des écritures dans ce que l'on appelle les disciplines émergentes comme, par exemple, les arts de la rue.

Ce qu'il faut souligner au départ, c'est la confusion autour du mot écriture. À la DMDTS, par exemple, on crée un bureau des disciplines émergentes où il faut prendre en compte les DNET : « Dramaturgies Non Exclusivement Textuelles ». Les symptômes et les indices autour de la question des écritures sont intéressants à observer, à l'instar de cette dérive du mot. D'où la nécessité de mettre à plat la définition de ce mot **écriture** ou **écritures**...

Depuis dix ans, dans le monde des arts de la scène, on use du mot **écritures** pour désigner ce qui n'est pas de l'écriture : écritures scéniques, écritures chorégraphiques, écritures numériques... Dès que l'on veut que quelque chose soit repéré, on emploie le mot **écritures**. Au singulier, on se réfère à l'écriture du texte et on use du pluriel dès que l'on veut se détacher de l'écriture du texte et l'écriture est devenue dans l'usage quelque chose de dévalorisé par rapport aux écritures. Dans les politiques culturelles, par exemple, on favorise les écritures plutôt que l'écriture. On considère que ce qui n'est pas de l'écriture textuelle favoriserait une sorte d'élitisme, n'étant pas « appropriable » immédiatement à cause des difficultés de lecture ou d'écriture ; il faudrait donc favoriser ce qui relève des écritures et non pas de

l'écriture. Il y aurait une vertu « démocratisante » aux écritures et une vertu « élitiste » à l'écriture. Les nouvelles technologies seraient donc une écriture puisque tout est écriture. On ne sait plus de quoi on parle. On a pourtant besoin d'y voir clair pour faire des choses ensemble. Dans cette diversification des voies d'exploration, comment ne pas se perdre ?...

Je citerai un premier exemple de cette utilisation des technologies nouvelles pour l'écriture : Au Théâtre Gérard Philipe de Saint-Denis où je suis artiste associé, j'ai invité trois autres écrivains à travailler avec moi à l'écriture d'un texte devant faire l'objet d'un spectacle pour l'ouverture de la saison prochaine. Nous avons donc besoin de trouver un dispositif qui permette de travailler ensemble pour que nos écritures puissent être communiquées en temps réel et très rapidement, pour pouvoir également entrer dans l'écriture de l'autre. On s'est aperçu très vite de la difficulté à pénétrer dans l'autre écriture malgré Internet ou des logiciels appropriés. On s'est rendu compte d'autre part que mettre en place des dispositifs d'écriture en commun permettait de bricoler avec les nouvelles technologies d'une façon archaïque : on fait de l'arrangement avec des choses contemporaines.

Je voudrais parler quelques instants de la dernière création de Meg Stuart, une chorégraphe américaine installée en Europe, où elle est notamment artiste associée à la Volksbühne de Berlin, que dirige Frank Castorf.

Ce spectacle, *Replacement*, commence dans une pénombre qui ne permet pas de distinguer nettement ce qui se passe. Deux silhouettes se tiennent dans un espace où l'on devine la structure d'une immense roue. La première image que l'on distingue vraiment est celle d'un bras mécanique articulé. Ensuite s'éclaire un écran où sont projetées des images des deux danseurs (les silhouettes du début), filmées par une petite caméra infrarouge fixée au bout du bras mécanique. Dans *Replacement*, Meg Stuart développe toute une matière fictionnelle autour des expérimentations scientifiques, notamment des manipulations génétiques. Or, ces premières images sont précisément, et très nettement, le résultat d'une « manipulation » (elles nous conduisent à voir ce que nous ne pouvons distinguer à l'œil nu - c'est donc une « mise en scène », mais ces images ne sont pas celles d'une caméra de surveillance, elles sont rendues possibles par un bras articulé, lui-même actionné et dirigé par un acteur).

Cette « image manipulée » me semble pouvoir renvoyer au champ de la marionnette. En effet, quelles que soient les formes - très diverses - qui composent « les arts de la marionnette », la notion de *manipulation* (étymologiquement, un geste acté par la main) persiste au-delà des catégories et des époques. C'est elle qui *forme l'image*. Dans l'esprit de beaucoup, la marionnette reste un vestige du passé (Guignol, pour faire vite et caricatural, même si les Guignols de l'info, sur Canal Plus, montrent une phénoménale capacité d'adaptation technologique dans le passage du castelet au petit écran !). C'est que la manipulation n'est plus à l'ordre du jour, ou plus exactement que l'artisanat

poétique des images a été vampirisé par une industrie visuelle : maintenant, nous sommes manipulés par toutes sortes d'images... D'où la nécessité et l'urgence de *reprendre la main*, y compris sur les « nouvelles technologies ».

En France, on est très majoritairement dans une histoire du théâtre qui reste celle d'un « art dramatique » fondé sur la seule « diction », au détriment du corps et de toutes les autres techniques de scène. Quand j'étais lycéen ou étudiant et qu'on allait « voir du théâtre », on savait peu ou prou ce qu'on allait voir. Aujourd'hui, les jeunes gens qui découvrent le théâtre sont confrontés à une formidable diversité des formes de représentation et des esthétiques. Y compris dans le théâtre de marionnettes, dans le « nouveau cirque », dans les arts de la rue... Je viens de voir à Chalon-sur-Saône une étape de création de la compagnie KompleXXkapharnaüm qui travaille en ce moment sur la mémoire ouvrière. Sur toute la façade d'un édifice sont projetées des images en très grand format, ce qui est aujourd'hui assez facile avec de puissants vidéo-projecteurs. Mais en fait, avant d'être projetées, certaines de ces images sont réalisées en direct à partir de dispositifs rudimentaires, archaïques, bricolés... Au début, évidemment, les spectateurs sont happés et fascinés par les immenses projections sur la façade ; mais progressivement, ils se mettent à déambuler pour tourner autour de ces petites « boîtes à images ». Je trouvais ça fort intéressant qu'une fascination pour l'image, permise par une « technologie contemporaine », soit ainsi reconduite à l'endroit de sa source, c'est-à-dire de sa fabrication, de son bricolage et de sa manipulation.

> Jean-Marc ADOLPHE
Directeur de la revue « Mouvement »

Cela pose des questions sur le mode de production artistique comme le nom de l'auteur par exemple, la signature. Cela a des conséquences sur la forme et sur les enjeux de ce dont nous voulons parler, la forme de la langue. Moi qui dois mettre en scène ce texte qui n'existe pas encore, je suis obligé de renverser le mode de production habituel. C'est le processus même de travail qui est le nôtre qui va devoir générer une dramaturgie de l'espace pour pouvoir accueillir ce travail en cours avec des comédiens.

On est dans une modalité, un dispositif qui questionne le mode de production. Autre situation à l'occasion de laquelle je me suis intéressé aux technologies contemporaines : J'ai écrit une pièce à trois personnages, destinée à être jouée par 3 comédiens. Ce texte propose une situation où deux comédiennes vont dans un lieu pour un casting. Elles ont des textes à disposition, mais ne connaissent pas les règles du jeu dans l'espace où elles arrivent. Le troisième personnage, le crabe, est censé contrôler ce casting, mais ne délivre pas les règles du jeu. En même temps que les comédiens jouent à jouer, il y a celui qui les méprise, et la solution du metteur en scène a été de désincarner ce crabe, de « décorporer » ce personnage. Celui qui contrôle ces règles est rendu présent par un système de sons, d'images et de

lumières en temps réel. C'est la technique numérique qui a permis d'apporter une solution dramaturgique forte à une question que l'on souhaitait mettre en exergue et qui était celle de l'omniprésence d'un pouvoir. Ces techniques permettaient de jouer en temps réel avec les deux autres protagonistes. Le personnage du crabe devenait l'espace lui-même. On avait deux personnages de chair et d'os et un troisième qui réagissait à ce que les comédiennes pouvaient faire. A l'inverse, le crabe était un espace non corporel mais qui pouvait être manipulé par les autres protagonistes pouvant jouer de cette présence virtuelle. Pour moi, pourtant, il ne s'agissait pas d'un personnage virtuel même si ce spectacle a été classé dans le genre multimédia. On est dans la stimulation de deux registres sensoriels, visuels et sonores, on est dans le physique, même si on est dans l'absence de corps, mais la dynamique de la recherche repérable du corps se fait par d'autres signes visibles, même s'ils ne sont pas corporels.

> Michel SIMONOT
Écrivain et homme de théâtre, actuellement
artiste associé au Théâtre Gérard Philipe
de Saint-Denis (C.D.N.)

> Technologie partenaire ou (et) technologie vampire ?

PAR GILLES COSTAZ ■■■

Je veux bien être là pour me faire en quelque sorte l'avocat du diable et me permettre un peu de provocation. En fait, je suis très sensible à ce nouveau théâtre mais, en même temps, j'ai de réelles résistances. Le théâtre est en pleine mutation mais je ne suis pas très emballé par tout ce qui se passe et il me semble qu'il y ait une ivresse de technologies provoquant certaines audaces que je trouve ridicules. Je suis un spectateur sans grande connaissance de ces technologies contemporaines et je me pose souvent la question du « pourquoi » : Pourquoi ces lumières qui m'expliquent ce que je dois ressentir.

Pourquoi des micros créant une espèce de relief qui casse la représentation.

En fait, je pense qu'il existe deux sortes de technologies : la technologie partenaire et la technologie vampire.

La technologie partenaire développe des spectacles formidables : le film vidéo par exemple, comme décor, comme tissu, peut être magnifique.

Emmanuel Demarcy-Mota, à la Comédie de Reims, avec des techniques subtiles, fait des interventions magistrales. Braunschweig et d'autres encore, poussent aussi très loin l'illusion, au-delà même de l'apparition dont parlait Béatrice Picon-Vallin. Denis Merleau, par exemple, fait du théâtre sans acteur, mais avec une technologie pouvant ressembler à des hologrammes.

Quand l'image est en complément ou en dialogue avec la scène, quand elle s'oppose au texte, quand le virtuel s'oppose au réel, quand l'actualité s'oppose à l'éternel, j'aime ce travail, et Corsetti est effectivement un maître du genre, car les vidéos et les structures des vidéos sont vraiment partenaires du spectacle.

Mais il existe aussi la technologie vampire, « dévoratrice » du théâtre, envahissante de projections continues où l'on n'entend plus le texte. On multiplie les signes sans donner la possibilité au spectateur de les distinguer les uns des autres. Alors la technologie met le théâtre au second plan. C'est le cas de l'acteur doublé par sa propre image projetée en même temps. L'image traitée peut être intéressante mais c'est devenu un système qui remet en cause le langage dramatique. Au départ, le travail de Castorf m'intéressait, car je trouvais une vraie énergie dans son travail scénographique. Maintenant, il y a des projections tout le temps et il me semble que l'on arrive à un infantilisme total. Les acteurs jouent derrière des cloisons sans être visibles des spectateurs. On va vers le rien, et ces technologies vampires amènent une profusion de riens...

Le théâtre et l'image sont des matériaux tellement composites que les assembler est extrêmement difficile.

En conclusion - toute provisoire - il me semble que l'on ne puisse accepter l'hyper-moderne que si le théâtre reste hyper-archaïque. Il faut que les deux s'y retrouvent et ce n'est pas souvent le cas.

> Gilles COSTAZ
Critique aux « Echos » à « Politis »,
à « l'Avant-scène » et au « Magazine Littéraire »

> Pratiques artistiques et technologies de l'information

PAR JEAN CRISTOFOL ■■■

Il est difficile de trouver un terme satisfaisant pour désigner le champ des pratiques artistiques ouvert par les technologies de l'information. Parler de nouvelles technologies, de nouveaux media, ou même d'arts numériques n'est pas sans poser un problème.

La notion de nouveauté a évidemment perdu son sens. Elle gomme à la fois la réalité de la présence généralisée des technologies numériques, l'actualité et l'importance des transformations auxquelles elles participent et la profondeur de l'histoire non seulement technique, mais aussi conceptuelle, artistique et sociale dans laquelle elles s'inscrivent, au moins depuis la première cybernétique. Du point de vue des pratiques artistiques, ce problème de désignation me paraît significatif. Il témoigne du fait que ce qui est à nommer participe d'une totalité complexe, que cette complexité est irréductible, et que l'on se fait piéger dès que l'on tente de la réduire ou de l'homogénéiser dans l'unité d'une dénomination surplombante, inévitablement normative. Réfléchir sur la notion d'écriture était pour moi une façon de me confronter à ce piège. Je suis parti de l'idée que les technologies ne permettent pas de définir, sur le plan artistique, une entité homogène, constituée dans les limites de ses frontières. De ce point de vue, s'il y a bien des spécificités propres aux pratiques artistiques engagées sur le champ des technologies, il n'y a pas à proprement parler d'« art numérique ».

Historiquement, les arts se sont partagés dans des catégories, et ces catégories s'organisent autour de dispositifs à la fois techniques et imaginaires qui leur sont propres. C'est ce que j'appellerais un dispositif matriciel. Par exemple, la peinture s'est constituée autour d'un dispositif immédiatement reconnaissable, centré sur l'existence objectale du tableau. C'est une pratique artistique qui s'est longtemps donnée dans l'évidence d'une reconnaissance immédiate. Et cette évidence permet d'identifier sans ambiguïté la présence d'une œuvre d'art. On pourra ensuite évaluer et discuter la qualité de telle ou telle œuvre, la juger bonne ou mauvaise, jouer sur les deux sens, typologique ou qualitatif, de la notion d'art. Mais dire d'une croûte que « ce n'est pas de l'art » ne change rien au fait que nous ayons affaire à une intention artistique et à la production de quelque chose qui appartient en droit au champ de l'art, serait-elle une œuvre ratée. On pourra toujours élargir ensuite le champ d'identification de la peinture comme pratique artistique, mais on le fera par extension à partir de la référence à ce dispositif matriciel.

Ce n'est déjà plus le cas pour la photographie. Ce n'est pas parce que l'on se trouve devant une photographie que l'on a affaire à une œuvre d'art. Une photographie peut appartenir à des champs différents, celui des sciences, du commerce, de l'information, des pratiques sociales de la mémoire, etc... Et son statut peut changer en fonction de son histoire, de son contexte, de la démarche qu'elle manifeste et des modalités de sa reconnaissance. Le dispositif photographique en lui-même ne suffit plus à constituer un champ artistique. D'un autre côté, et ce n'est évidemment pas sans

rapport, on a vu tout au long du vingtième siècle, de dada à fluxus et aux arts technologiques, se développer un travail de mise en crise de la conception traditionnelle de l'art et de l'esthétique, non seulement un travail de redéfinition des « territoires » de l'art, mais de contestation radicale de cette conception territoriale de l'art.

Que ce soit par la nature des dispositifs techniques ou par le fait des démarches artistiques, on a assisté à un débordement des pratiques par rapport aux sphères matricielles qui permettaient leur identification, leur reconnaissance sociale, et dans lesquelles elles développaient des écritures.

L'écriture littéraire est par exemple une écriture du livre et dans le livre. Le livre n'est pas seulement un objet, mais un dispositif qui engage à la fois des éléments matériels et non matériels – lecture silencieuse, bulle d'intimité, isolement du lecteur, monde intérieur, temporalité du mouvement linéaire de ligne à ligne et de page à page, etc... Et l'on voit pourtant bien déjà que le livre ne suffit pas à définir un champ artistique, le fait artistique tient plutôt à la façon dont l'écriture met en œuvre le dispositif comme un champ de relation avec le lecteur.

On ne peut donc pas penser une écriture sans penser son rapport au dispositif dans lequel elle s'incarne. L'écriture est ce qui ouvre l'espace d'une pensée où s'articulent les formes de la relation entre un dispositif, le « spectateur » et la pratique dans ce qu'elle engage d'un imaginaire spécifique. Quand je parle d'un imaginaire spécifique, je veux parler par exemple de l'imaginaire de la peinture, ou de l'imaginaire du cinéma, etc..., qui ne sont pas exactement superposables aux dispositifs ou aux pratiques dans lesquels ils s'ancrent - il y a des films traversés par l'imaginaire de la peinture, et des peintures traversées par l'imaginaire du cinéma.

Or les pratiques numériques ne proposent pas de dispositif prédéfini, comme la peinture, ou le cinéma avec la salle obscure, le système de projection, etc... Elles ouvrent un champ de possibles dont les formes et les modalités sont à chaque fois réinventées, et qui va de l'installation au réseau en passant par des formes performatives. Elles ne nous offrent pas un dispositif général identifiable en tant que tel, mais une potentialité générative de dispositifs multiples. Il n'y a pas de lieux institutionnels, de forme type ou de mode d'existence qui, en tant que tels, fondent l'identification des arts numériques – et par le biais desquels puisse s'exercer une normalisation esthétique. Ces pratiques n'ont pas de frontières, pas de territoire constitutif, elles sont d'emblée sur le terrain du déplacement, du mouvement, de la circulation.

Cela ne signifie évidemment pas que les technologies ne seraient que de simples moyens, ou qu'il n'y aurait pas d'imaginaire spécifique engagé dans les

pratiques artistiques numériques. Bien au contraire. Mais cela signifie que le dispositif n'est plus prédominé comme la matrice dans laquelle va se développer une pratique et se déployer une écriture. Cela signifie que le dispositif lui-même est devenu l'un des éléments constitutifs de cette écriture, qu'il s'invente comme un fait d'écriture.

Cela signifie aussi que la transversalité des champs artistiques, comme des pratiques sociales les plus diverses, est une dimension constitutive de ces pratiques. Elles sont transdisciplinaires.

Ce qui identifie alors les pratiques artistiques dans le champ des technologies se noue autour d'un certain nombre de questions dont j'ai essayé d'évoquer certaines dans mon texte : la simulation, l'autonomie, la circulation elle-même. La question de la simulation me paraît un bon exemple. Contrairement à ce que le mot peut suggérer superficiellement, la simulation ne se limite pas à la production d'une ressemblance ou d'une illusion, mais elle génère un espace d'expérience. Ce faisant, elle nous fait sortir des formes et des conventions de la représentation, elle n'est pas réductible à la production d'une illusion. Par exemple, un système d'intelligence artificielle ne consiste pas à imiter l'intelligence de l'homme, mais à produire un comportement que l'on pourra fonctionnellement reconnaître comme intelligent. Il en est de même avec la question de l'autonomie. Les automates traditionnels étaient des mécanismes qui imitaient le comportement du vivant, quand les machines cybernétiques génèrent des comportements d'adaptation dans un contexte défini.

Il en résulte que des enjeux et des noyaux imaginaires singuliers se développent dans l'espace ouvert par les technologies. Mais les pratiques dans lesquelles ils prennent corps traversent entièrement le champ social, en tant que ce champ se déploie aujourd'hui dans le milieu artificiel des réseaux télématiques et des systèmes de traitement de l'information.

Aussi la question des technologies ne se réduit-elle pas à celle de l'utilisation des ordinateurs, ni à celle de la relation entre un champ de pratique artistique, par exemple celui du théâtre de marionnettes, et d'un autre champ de pratique qui serait celui des « nouvelles technologies », mais c'est la question de la prise en compte de la transformation du milieu humain et des caractéristiques de cette transformation, avec ce qu'elle implique de modification du rapport au réel et à la collectivité, ce dont témoignent les pratiques de la simulation, les interactions informationnelles et le développement de systèmes autonomes de type cybernétique.

> Jean CRISTOFOL
Philosophe, professeur à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

> Ecrire / programmer

PAR CLARISSE BARDIOT ■■■

« L'art permutationnel se pose pour but d'épuiser systématiquement tous les possibles sous-jacents à une œuvre, il développe de ce fait chez l'artiste sa conscience des possibles. L'œuvre est désormais, avant tout, une idée traduite abstraitement dans un groupe de règles et une multitude de réalisations, toutes conformes à ces règles, toutes différentes dans leur matérialité, et toutes participant au même système de pensée. C'est dans la richesse des variations que l'artiste place désormais son imagination créatrice, plus que dans une adéquation à une quelconque réalité dont la sensibilité moderne s'affranchit de mieux en mieux. »

(ABRAHAM MOLES) ⁽¹⁾

« Le programmeur est un auteur dramatique. »

(PIERRE LÉVY) ⁽²⁾

Trente ans séparent ces deux citations.

Dans l'intervalle, l'informatique a envahi tous les aspects de notre société, y compris le théâtre. Les technologies numériques et les réseaux ont donné naissance à des théâtres virtuels ⁽³⁾, lesquels se présentent sous des formes aussi variées que des CD-Roms, des environnements immersifs, des représentations sur des plateaux, des dispositifs de téléprésence, des installations interactives, etc... A l'inverse, l'informatique s'inspire parfois de théories théâtrales. C'est par exemple le cas des théories aristotéliennes pour les drames interactifs, ces nouvelles formes de jeux où le spectateur est amené à incarner l'un des personnages principaux. La programmation, qui consiste à « traduire abstraitement dans un groupe de règles » ⁽⁴⁾, situe le numérique dans une problématique du langage et de l'écriture. Derrière toute création d'objet numérique, que ce soit une image, un son, une odeur, etc..., il y a écriture d'un texte, appelé programme, que la machine interprète. De la même façon, dans les théâtres virtuels, quelles que soient les esthétiques défendues, y compris celles qui rejettent le texte littéraire, un texte est produit : celui qui permet à l'ordinateur de « jouer » la pièce. Cette écriture ne peut être évacuée, elle est consubstantielle aux technologies numériques. Si bien que la mise en scène est texte et vice-versa. Impossible de distinguer l'un de l'autre. Le programme fait de la représentation un texte, du texte une représentation. Cela ne signifie pas que le texte littéraire est absent des théâtres virtuels, mais que la mise en scène elle-même se définit comme programme et donc comme texte et comme écriture.

Du coup, si l'on peut repérer ici et là les mêmes étapes que dans les pratiques théâtrales les plus courantes, voire la même répartition des tâches entre un auteur, un dramaturge et un metteur en scène, on constate fréquemment une fusion des fonctions auteur et metteur en scène au sein d'une seule et même personne, ainsi que l'apparition de nouveaux membres, dont une figure essentielle : le programmeur. Celui-ci écrit, interprète, dans un langage compréhensible par la machine, les textes de l'auteur et les intentions du metteur en scène. Ce n'est pas une simple traduction, mais une interprétation dont les choix auront un impact essentiel sur le résultat final. Choisir tel ou tel langage, tel ou tel logiciel, tel ou tel mode de programmation, revient à choisir un univers de conventions, un réseau de contraintes, qui influenceront directement sur l'œuvre. C'est pourquoi certains metteurs en scène développent leurs propres logiciels et interfaces en faisant appel à des ingénieurs hautement qualifiés, ou bien acquièrent eux-mêmes les rudiments de langages informatiques. Cet effort est bien souvent considéré comme indispensable, à la fois pour comprendre et maîtriser les enjeux de la programmation, et donc de l'écriture, et pour mieux communiquer avec le programmeur. Lev Manovich considère la base de données comme la « forme symbolique de l'époque informatique » ⁽⁵⁾, tout comme la perspective linéaire était la forme symbolique de la Renaissance pour Erwin Panofsky. Toute création numérique, et qui plus est dans les théâtres virtuels, repose sur la collecte d'éléments, sur la constitution plus ou moins formalisée de bibliothèques, de banques de données.

Pour le CD-Rom *Where Where There There Where*, Zoe Beloff commence « à travailler avec le texte de [Gertrude] Stein, non en tant qu'histoire, mais en tant que groupe d'opérations logiques ou en tant qu'« application » dans laquelle [elle] peut « entrer » [ses] propres « données » ⁽⁶⁾. » Ces données sont les films captés lors des répétitions du spectacle du Wooster Group, ou encore des extraits de dessins animés des années 1930 et 1940. De même pour *IO.Zn* de Konic Thtr : la préparation du spectacle est consacrée à la récolte d'images et de textes sur la thématique définie, l'ambivalence de la technoculture, entre confort et contrôle. Pendant la représentation, ces données sont manipulées en temps réel, grâce à diverses interfaces (écrans tactiles, gants de données, etc.). Celles-ci ne sont pas créées de manière arbitraire, mais en fonction du sens que souhaitent leur donner Konic Thtr. Ainsi, dans la première partie, intitulée « Confort », deux fauteuils en plastique truffés de capteurs de pression permettent aux deux acteurs de modifier l'environnement sonore en fonction de leurs mouvements.

Une base de données est constituée de deux éléments principaux : les données elles-mêmes, qui peuvent être de tout type (images, textes, vidéos, sons, extraits musicaux, textures, mouvements de caméra...), et les algorithmes qui permettent d'organiser ces données. Leur accès et leur mise en forme dépendent de la stratégie adoptée. C'est cette stratégie que l'on considère comme écriture. Il en existe trois grands types, qui peuvent être combinés : le texte animé, l'écriture hypermédia, et l'écriture procédurale ⁽⁷⁾. Nous empruntons cette classification à la littérature numérique, qui distingue la poésie animée de l'hypertexte et de l'écriture procédurale.

Dans les écritures qui relèvent du texte animé, comme la mise en scène graphique et sonore d'un texte de Koltès, *12 notes*, par Agnès de Cayeux ⁽⁸⁾, ou encore les spectacles de la compagnie Alis à partir de la police « coupable » ⁽⁹⁾, les qualités visuelles du texte le placent autant du côté du lisible que du côté du visible. Le texte animé est à la fois texte et représentation du texte. Parce que ce type d'écriture fait appel à des modalités temporelles, et non plus seulement spatiales, Philippe Bootz considère que le texte animé fait part d'une « oralité dans l'écrit » ⁽¹⁰⁾. En cela, il est proche des écritures théâtrales contemporaines, celles de Valère Novarina, Jon Fosse, Sarah Kane. Ils ont en commun le fait de se lire/vivre au présent, dans le flux de leur lecture/apparition. Ils sont expérience du moment présent. Sans entrer dans le détail des œuvres, on peut considérer que *Salon des ombres* de Luc Courchesne, *Where Where There There Where* de Zoe Beloff, *Puppet Motel* de Laurie Anderson, *Afasia* de Marcel.Ií Antúñez, *Desert Rain* et *Can You See Me Now* de Blast Theory, *Si Poteris Narrare*, *Licet* de Jean-Michel Bruyère ou encore *Artificial Changelings* de Toni Dove relèvent d'une écriture hypermédia.

De l'hypertexte, les artistes des théâtres virtuels retiennent ce que décrivait Vannevar Bush dans son article *As We May Think* ⁽¹¹⁾ : notre manière naturelle de penser fonctionne par associations d'idées, sans hiérarchie ni enchaînement logiquement structuré. Ainsi, pour Laurie Anderson, « le plus extraordinaire lors de la réalisation de ce projet [le CD-Rom *Puppet* >>>



>> *Motel*, c'est que cela fonctionne comme ma pensée ; je ne pense pas en termes de narration ni d'intrigue, mon esprit travaille par associations, de manière intuitive, et c'est ainsi que *Puppet Motel* fonctionne. »⁽¹²⁾ Ce fonctionnement par associations d'idées est autant le fait de l'auteur de l'hypertexte, que celui du spectateur. Ce dernier (ré)emboîte le pas de l'auteur tout en traçant son propre chemin - linéaire - parmi les différentes possibilités élaborées par l'auteur de l'hypertexte. Dans le cas des écritures reposant sur des algorithmes génératifs, le programme est susceptible d'engendrer des textes-représentations à l'infini. Ainsi, *Barbe bleue* - un projet d'opéra numérique initié par Jean-Pierre Balpe en 1998 et non réalisé - repose sur trois générateurs : texte (pour le livret et les dialogues), son (pour la musique) et image (pour la scénographie). Tous les éléments du spectacle devaient être générés, de sorte que chaque représentation soit inédite. L'auteur-metteur en scène n'écrit pas les spectacles vus par le spectateur, mais leur matrice, leur modèle, au sens mathématique du terme : une abstraction. Il définit l'algorithme, c'est-à-dire les règles du jeu, élabore les bases de données et choisit les objets qu'elles contiennent. Chaque représentation est une combinaison unique et éphémère de tous ces éléments. La génération renoue avec l'éphémère : toute génération est unique, non répétable. Le texte-représentation généré n'existe que pendant le temps où il est perçu.

Ce n'est que dans la comparaison entre plusieurs spectacles générés, et dans l'observation des variantes, que le spectateur peut se représenter le programme, le modèle. Une seule consultation ne suffit pas. Les compagnies multiplient également les variantes au cours de spectacles présentés comme des « works in progress » dont les titres rappellent la numérotation utilisée pour les logiciels. Ainsi, *POL* de Granular Synthesis a connu plusieurs versions, de la 1.0 en 1998, pour sa création, à la 3.0 pour la version actuelle. Ces versions sont autant de variations sur un même thème, proches les unes des autres mais pourtant différentes. On retrouve dans l'écriture - ou plutôt les écritures - des théâtres virtuels deux figures : le flux et l'enveloppe. Le flux de l'écriture, c'est bien sûr celui - temporel - de la fiction, mais aussi celui du texte-code qui s'actualise et/ou est généré, celui du processus qui se déroule. Ce flux qui semble intarissable, les auteurs-metteurs en scène le circonscrivent dans une enveloppe qui peut prendre différentes formes : une enveloppe temporelle qui

délimite la durée de la représentation, et qui confie la maîtrise du temps soit à l'auteur-metteur en scène, soit à l'acteur, soit au spectateur (dans *Storie Mandaliche* de Giacomo Verde, le public choisit la suite de l'histoire à chaque nœud présenté par le « techno narratore ». Sorte de conteur des temps numériques, celui-ci manipule l'interface en fonction des desiderata du public) ; une enveloppe spatiale (l'hôtel de *Puppet Motel* de Laurie Anderson⁽¹³⁾, la ville de *Can You See Me Now* de Blast Theory)⁽¹⁴⁾, qui définit l'espace de la fable, et par ricochet, de façon plus ou moins élastique, son temps. Si les metteurs en scène des théâtres virtuels accordent autant d'importance aux paramètres spatiaux temporels de la représentation, c'est que la maîtrise de ces données apparaît bien souvent comme une façon de renouer, ou plutôt de ne pas abandonner l'ici et/ou le maintenant qui fondent l'acte théâtral. Quelle que soit la forme de l'enveloppe, celle-ci est avant tout définition d'un contexte dans lequel peuvent se nouer et se dénouer, non des drames, mais des situations. Définir le contexte, ou plutôt écrire le contexte, c'est concevoir les paramètres qui vont engendrer le texte de la représentation, son déroulement, autrement dit les règles du jeu. Le contexte est lié à un réseau de conventions définies par l'auteur-metteur en scène. C'est pourquoi la fable est reléguée au second plan, puisqu'il s'agit davantage de faire jouer ces règles que de représenter une suite d'actions. Ainsi, la situation se substitue au récit dramatique. Proposition de circonstances qui vont pouvoir se déployer au fur et à mesure et selon les interactions, la situation relègue la fable au second plan. En cela, situation et processus ne s'opposent pas, bien au contraire : la situation est le point de départ d'une suite d'événements dont l'objectif n'est pas toujours de raconter une histoire. Il ne s'agit pas de montrer/démontrer une suite d'actions fictives, mais de mettre en œuvre le processus d'une métamorphose.

Ainsi, le flux et l'enveloppe définissent ce que nous appellerons une « dramaturgie du paramorphe ». Le terme paramorphe est un anglicisme, emprunté à Mark Goulthorpe, architecte fondateur du groupe deCOi. Ce terme désigne « une figure qui peut varier dans ses formes tout en conservant ses propriétés essentielles »⁽¹⁵⁾. La dramaturgie du paramorphe ne définit pas un théâtre sans forme, un théâtre informe, mais un théâtre des formes possibles : un théâtre virtuel, au sens étymologique du terme. Dans la dramaturgie du paramorphe, une enveloppe est traversée/informée par des flux qui la définissent

en retour. Rien de figé, mais un processus en mouvement, une métamorphose ininterrompue, une transformation transitoire et malléable. Théâtres du processus, de la métamorphose et de l'expérience, les théâtres virtuels reposent sur la détermination des variables qui composent l'acte théâtral. Quelle est donc la spécificité des théâtres virtuels ? Est-ce l'un des avatars de « l'art du processus » dont on trouve de multiples formes tout au long du dernier siècle ? Certes, on ne peut contester ce phénomène, et en cela, ils s'inscrivent dans la continuité de l'histoire de l'art et des formes contemporaines des arts de la scène. Ainsi, pour Hans-Thies Lehmann⁽¹⁶⁾, l'une des caractéristiques du théâtre post-dramatique est dans le passage de la représentation à la présentation, passage qui réside dans la mise en valeur du processus et de l'expérience.

La spécificité des théâtres virtuels réside entre autres dans les modalités spécifiques d'écriture induites par le numérique : outre la dramaturgie du paramorphe et le modèle formel de la base de données, cette écriture place l'expérience du joueur, qu'il soit acteur (geste expert) ou spectateur (geste amateur), au centre du dispositif : écrire pour les théâtres virtuels et les drames interactifs, c'est avant tout écrire le joueur. Si représentation il y a, ce n'est ni de la réalité, ni d'un texte ou d'une action antérieurs au spectacle qui les rendrait à nouveau présents, mais du joueur dans le dispositif lui-même.

Cette représentation prend en compte deux aspects : la représentation du joueur dans le système (par exemple la façon dont il apparaît : avatar, capture vidéo, texte...) et la représentation du joueur pour le système (par exemple modélisation de ses actions/réactions afin que le système génère la suite de la fable). Écrire le joueur, c'est non seulement lui donner un rôle à jouer, mais aussi définir les modalités de sa présence et du jeu. Autrement dit, dans les théâtres virtuels, la question de la représentation ne se pose pas par rapport à un texte ou à une réalité préexistants qu'il s'agirait de re-présenter, mais par rapport à la représentation du joueur dans le dispositif lui-même.⁽¹⁷⁾

> **Clarisse BARDIOT**
Titulaire d'un doctorat en études
théâtrales sur *Les théâtres virtuels*
(étude des relations entre théâtre,
technologies numériques et réseaux)

NOTES

(1) Moles Abraham, « Manifeste de l'art permutational », in *Ring des Arts*, n°4, 1965, p.10.

(2) Lévy Pierre, *De la programmation considérée comme l'un des Beaux-Arts*, Paris : La Découverte / Textes à l'appui (coll. Anthropologie des sciences et des techniques), 1992, p. 58.

(3) Si la plupart des études sur « le théâtre et les nouvelles technologies » séparent les représentations théâtrales qui ont lieu sur un plateau, des expérimentations théâtrales sur des supports numériques, nous considérons que l'ensemble de ces manifestations qui conjuguent le théâtre, les technologies numériques et les réseaux, appartient à un seul phénomène : celui que nous nommons les « théâtres virtuels ». Cf. Bardiot Clarisse, *Les Théâtres virtuels*, thèse, Université Paris III, 2005 ; publication en cours.

(4) Lévy Pierre, *De la programmation considérée comme l'un des Beaux-Arts*, op.cit., p. 58.

(5) Manovich Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MA : MIT Press, 2001, p. 219.

(6) Beloff Zoe, « An Ersatz of Life : The Dream Life of Technology », in *New Screen Media Cinema/Art/Narrative*, Londres : British Film Institute, 2002,

livre accompagné d'un DVD-ROM, p. 294.

(7) On retrouve cette classification, parfois avec d'autres termes, dans de nombreux textes. Par exemple : Bootz Philippe, « La Littérature animée programmée : du mixage des sens à une réévaluation de la lecture », in actes du colloque *Intersens*, Laboratoire Musique et Informatique de Marseille (MIM), déc. 2000, <http://www.labo-mim.org/>; Clément Jean, « La Littérature au risque du numérique », in Leleu-Merviel Sylvie (sous la direction de) *Document numérique*, Vol. 5, 1-2 (2001), « Nouvelles écritures », Paris : Hermès Sciences Publications, 2002.

(8) Cette œuvre avait d'abord été conçue pour un support offline type CD-Rom. Elle a ensuite été diffusée sur Internet : www.not2be.net

(9) Conçue par Pierre Fourny, chaque lettre de la police coupable est coupée d'un trait horizontal. Les deux parties ainsi obtenues sont communes avec de nombreuses autres lettres. Ce procédé permet de combiner ensuite des moitiés de mots entre eux, entre une partie basse et une partie haute, provoquant ainsi des glissements sémantiques dans ce que les auteurs nomment des « poésies à 2 mi-mots ». Pour Pierre Fourny, il ne s'agit pas de design ou de graphisme habile, mais

bel et bien de théâtre et de mise en scène.

Il est nécessaire de repérer les assemblages possibles entre chaque moitié de mot, puis de sélectionner les mots ayant un sens dans notre langue. Devant la démesure des combinaisons possibles, un logiciel a dû être créé, CombinALISons, pour à la fois systématiser et simplifier la tâche.

(10) Bootz Philippe, « La Littérature animée », op. cit.

(11) Bush Vannevar, « As We May Think », in *The Atlantic Monthly*, juillet 1945, vol. 176, n°1, pp. 101-108.

(12) Anderson Laurie, in *Programme de la 9^e Biennale de l'Image en mouvement*, Centre pour l'image contemporaine, Genève, 2-10 novembre 2001, http://www.centreimage.ch/02progF/bim/bim9/retro_laurie_anderson_f.html

(13) *Puppet Motel* propose au spectateur d'explorer les 33 chambres d'un hôtel.

(14) Le principe de *Can You See Me Now* est le suivant : une équipe de joueurs (les acteurs de Blast Theory) répartis dans une ville, et équipés d'un système GPS qui permet de les localiser sur le plan de la ville, affronte une équipe de joueurs online (les spectateurs) représentés par des icônes

sur le plan de la même ville.

(15) *Architectures non standard*, Catalogue d'exposition, Paris : Centre Pompidou, 2003, p. 76.

(16) Lehmann Hans-Thies, *Le Théâtre postdramatique*, Paris : L'Arche, 2002.

(17) Sites Internet des artistes cités :

Zoe Beloff : www.zobeloff.com/

Agnès de Cayeux : www.not2be.net/

Luc Courchesne : www.din.umontreal.ca/courchesne/

Alis : www.alis-fr.com/

Konic Thtr : www.koniclab.info/

Marcel.li Antúñez : www.marceliantunez.com

Blast Theory : www.blasttheory.co.uk/

Jean-Michel Bruyère : <http://epidemic.cicv.fr/geo/art/jmb/index.html>

Toni Dove : www.tonidove.com/

Granular Synthesis : www.granularsynthesis.info/

Giacomo Verde : www.verdegiaac.org/

> Les nouvelles techniques de l'information et de la communication

PAR COLETTE TRON ■■■

De 2002 à 2005, l'association Alphanetville, que je dirige, et l'Espace Culture Multimédia de la Friche Belle de Mai à Marseille, dirigé par Emmanuel Vergès, ont poursuivi ensemble une réflexion sur les nouvelles pratiques et nouveaux outils de communication et de création que sont les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

A travers des séminaires et des rencontres publiques, en présentant des travaux d'artistes et en proposant des thématiques de recherche, il s'agissait de tenter de dégager les interactions entre supports et langages, formes d'écriture et formes de communication, et d'aborder les mutations que les nouvelles technologies et leurs usages impliquent, au niveau artistique, esthétique, sémiologique, cognitif et philosophique, mais aussi sur le plan social et politique, depuis l'émetteur jusqu'au récepteur des messages transmis. Nous avons organisé une vingtaine de rencontres et des séminaires de recherche. Ainsi ont pu être confrontés praticiens et chercheurs, notamment des artistes et des universitaires, mais aussi des acteurs culturels, médiateurs, ou producteurs, qui ont pu échanger autour des enjeux soulevés par les arts dits « technologiques » ou « numériques ». Cette indéfinition, cette difficulté à cerner leur situation, à savoir de quoi il s'agit, à les nommer même, est parfois productive, car elle permet d'échapper au cloisonnement dans lequel sont parfois limitées les pratiques artistiques, leur disciplinarité, mais cet indéfini est aussi souvent un symptôme négatif pour beaucoup, qu'il s'agisse des programmeurs, de la critique, de l'institution... et parfois du public, mais c'est justement aux professionnels d'établir de la médiation.

Echanger était alors un moyen de générer plus de sens, en posant des termes, montrant des œuvres, expliquant leur technicité, explorant leur langage. Et en tâchant de saisir les effets de tout cela.

Ce chantier nous a conduits à la publication d'un ouvrage qui fait le point sur ces questionnements, et qui comprend une série d'articles autour du thème et du titre « *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures* ».

Je citerai le philosophe de la technique Bernard Stiegler qui dit qu'on peut considérer l'informatique comme une

nouvelle forme d'écriture. Il faut alors comprendre comment ces technologies fonctionnent, comment s'articulent technè et logos, quelle est leur logique, et comment on peut utiliser ce nouvel alphabet. Pour ma part, la caractéristique des NTIC est d'abord liée à leur capacité à traiter sur un même support, ensemble ou séparément, toutes sortes de données : texte, son, image, etc... C'est de cette façon que l'on déborde de la disciplinarité d'une pratique précise, et que l'on peut créer de nouvelles formes, de nouveaux langages, même. On peut dire aussi que dans l'informatique et le numérique, les langages se superposent, fonctionnellement, techniquement, et sémiotiquement.

Des données sont traitées par des programmes, c'est-à-dire que des systèmes de représentation millénaires s'accouplent à des langages informatiques récents, des langages-machines. Comment coïncident leur logique ? Qu'est-ce qui fait sens, ou sensation ? Peut-on gérer ces anachronismes ? Le fonctionnalisme de la machine n'est-il pas réducteur ou dépeceur de la charge symbolique des langages antérieurs ? Et comment jouer de ces contraintes ? Là, la place des artistes devient intéressante et prépondérante. Ce que le philosophe Jean-François Lyotard appelait déjà en 1979 « l'hétérogénéité des éléments langagiers » dans les sociétés informatisées, est ce qui constitue le savoir postmoderne. Nous sommes confrontés à cette diversité de langages, que nous avons peut-être à rendre homogènes pour que persiste le lien social. Rendre homogène signifie ici faire naître du sens de ces fragments hétéroclites. C'est un travail d'écriture à partir de matériaux polymorphes, qui peuvent se rencontrer sous forme numérique. Même si chacun d'eux doit pouvoir conserver son autonomie et son *autopoésie*.

Un autre aspect qui m'intéresse est justement cette matérialité, ou immatérialité des nouvelles technologies (qui a aussi occupé Jean-François Lyotard il y a une vingtaine d'années). Cela s'inscrit également dans une histoire. La matière des œuvres est aussi ce qui les définit et qui forme et informe leur aspect. Pour autant, si la réalité d'une œuvre d'art, sa présentation, en est empreinte, la matière ne figure en rien les projections

imaginaires, si l'on en croit Philippe Breton, chercheur en sciences de la communication et en anthropologie des techniques. Dans son livre *A l'image de l'homme, du golem aux créatures virtuelles*, il observe, à travers les créatures artificielles que sont les marionnettes, les automates et jusqu'aux êtres virtuels, un fil historique se situant dans les représentations symboliques que l'homme s'en fait, et y voit seulement des variations liées aux différentes matérialités de leur fabrication. Il stigmatise même l'ordinateur dans cette configuration : comme souhait de réplique du cerveau humain, celui-ci serait une créature artificielle intelligente. Quant au philosophe Pierre Lévy, il propose d'élaborer un langage de communication propre au support matériel et aux capacités de traitement de l'ordinateur, et plus proche du fonctionnement de la pensée. Son projet est en cours d'élaboration, alliant le support dynamique et immatériel de l'ordinateur pour formaliser un langage, et la collaborativité de l'Internet pour communiquer et coordonner une intelligence collective.

Dans le domaine du spectacle vivant, et puisque l'on parle de marionnettes, je crois que ces possibilités hétérogènes liées aux diverses strates de matérialité ont lieu d'être activées ou du moins interrogées. Le virtuel est le terme inverse d'actuel. Or ce qui se joue au théâtre est ce qui est acte. C'est le vivant présent. Comment la scène peut se confronter à la virtualité, à l'absence ? La question n'est pas inédite mais elle se renouvelle par le biais des technologies. C'est d'ailleurs ce qu'ont expérimenté Justine et Michel Simonot à travers le spectacle *La mémoire du crabe* et qui a fondamentalement bouleversé les règles du jeu théâtral à plusieurs niveaux. On voit à quel point la problématique ne peut demeurer que technique. L'introduction des technologies pose des problèmes de sens à notre sensorialité, à notre sensibilité, et à notre connaissance et notre intelligence ou intelligibilité du monde.

Les rapports entre recherche technologique et expérimentation formelle me semblent devoir s'organiser. L'enjeu est d'ordre culturel.

> Colette TRON

Auteur, critique, directrice de l'association « Alphanetville », espace de réflexion entre langages et médias

> Ré-investir l'espace de la scène

PAR EMMANUEL VERGÈS ■■■

L'arrivée du numérique, du virtuel et du réseau fait immédiatement rêver à la fois à de nouvelles scènes qui pourraient n'exister que dans les bits des machines et générer de nouvelles scénographies, et à la capacité de prolonger les formes d'écriture, de dramaturgie vers de nouvelles frontières d'un texte en devenir.

Les nouvelles formes de la création numérique peuvent se définir par un rapport entre contraintes et potentiels, comme un *champ des possibles* qui approfondit et concrétise les hypothèses conceptuelles d'écriture avec le web. La narration non-linéaire, l'hypermédia et la programmation posent trois principes directeurs à ce champ des possibles :

- la narration non-linéaire permet de construire de nouvelles *narrations* arborescentes, en réseau, liant

des fragments entre eux, qui permettent d'envisager l'écriture comme l'organisation d'un corpus de sens ;

- l'hypermédia est l'association de contenus multimédias (texte, images, sons), en une logique scénographique à l'écran qui permet de fabriquer, avec l'écriture hypertextuelle, de nouveaux *textes des médias* ;
- la programmation informatique construit des modes d'action/réaction entre une machine et son utilisateur, un mode d'interaction, voire d'interactivité entre une œuvre et son public.

Ces principes permettent de penser deux nouvelles orientations à la création - mettre en lien des contenus, des fragments et mettre en scène/en interface - qui se complètent et se jouent dans des sphères qui dépassent le simple interface du web :

- La mise en lien est l'approche structurée autour de l'hypertexte. Celle-ci a été envisagée par l'écrivain fondateur de Vannevar Bush ⁽¹⁾ décrivant le Memex ou de Ted Nelson ⁽²⁾ et de son projet Xanadu. Elle a été rendue possible par les travaux de Tim Berners-Lee ⁽³⁾ qui fondèrent le Web en 1990. L'hypertexte permet d'organiser les contenus et d'en proposer un accès « actif », voire « interactif ». L'hypertexte réalise la notion de la mise en réseau des savoirs par l'Internet, et de manière symbolique, la notion de Noosphère de Teilhard de Chardin. Il permet théoriquement de tendre vers une forme collective d'accès et de production des œuvres par la mise en commun. L'approche de « mise en réseau » est caractérisée par le lien (physique) qui crée le sens de l'élément lié et liant. Cette mise en

>>

>> réseau permet d'envisager de nouvelles dramaturgies qui abandonneraient la linéarité classique et qui achemineraient tant l'acteur que le public vers des territoires de sens à construire ensemble. Comme se construirait le web par l'intervention de tous et de chacun.

- La mise en scène/interface est l'approche qui se structure autour de l'interface entre l'homme et la machine et qui permet d'augmenter la relation entre ce que la machine possède (l'information) et l'utilisateur, pour créer ainsi les conditions d'une relation, d'une interaction. Cette approche questionne la notion d'interface et ses modes de création, car il met en œuvre des contenus multimédias, et avec la programmation, au sens informatique du terme, de l'interaction des contenus avec l'utilisateur. Cela permettrait d'envisager de nouvelles scénographies, de nouvelles manières d'engager sur scène les images numériques et la machine.

Ces deux approches conceptuelles de la création numérique actuelle - mise en réseau et mise en interface - sont développées avec la profusion des programmes et des modes de traitement des informations numériques, mais aussi et surtout les supports de la production des contenus et de leur diffusion (caméras, téléphones portables ...), ainsi que les possibilités de mise en lien des différents équipements (interfaces, réseaux ...).

Le numérique entre alors dans la production des images, des textes, des narrations, mais qu'est ce que ces « images » veulent dire ? Qu'est-ce qu'elles racontent, sur les scènes réelles et virtuelles, de la fragmentation des relations humaines, des rapports au monde ? Qu'est-ce qu'elles tracent comme lignes de fuite entre individu et mondialisation, entre local et global, entre moi et l'autre ? Qu'est-ce qu'elles créent comme représentation collective, comme références culturelles ? Ces paradoxes des formes des écritures numériques s'expérimentent dans le *Caravansérail* du Théâtre du Soleil, le *Square Télévision Locale de Rue* de Komplex Kapharnaum, les chorégraphies de Skalen qui mettent face à face les corps entre New York, Los Angeles et Marseille, les fragments d'images

des ballades au Forsainicola ou dans les paysages de Cézanne de Stephan Piat.

L'outil comme un prolongement de l'homme générerait une « marionnette virtuelle » qui, entre simulacre et avatar, peut revisiter ce fantasme du golem et de la machine manipulatrice que le cinéma et la littérature tournent et retournent depuis les années 50. C'est expérimenter ce que nous raconte l'outil informatique, la machine, cet « égal » de l'humain et potentiellement « une intelligence artificielle » en capacité de le dépasser. Une machine dont les représentations et la présence de plus en plus massive auprès de nous, fait prédire à certains l'avènement d'une ère post-humaine... Puching ball médiatique d'Adelin Schweitzer, univers d'images répétitives dans le *Vjing* de Digital Borax, machines folles ou machines musicales de Peter Keene, ondes et scintillance de Granular Synthesis, comme autant de représentations de cet « autre » que l'on ne peut pas ne pas citer. Et au-delà des mises en scène et des images numériques, de ces nouvelles formes d'écriture, de quoi peut se saisir le théâtre aujourd'hui ?

Un premier point serait de repenser la place de l'auteur, avec ces dispositifs numériques et ces réseaux. Discutée, malmenée, renégociée dans les cadres de la troisième époque de l'action culturelle (Foulquié), la place de l'artiste se pense à la fois au centre des processus de création, mais aussi dans une grande proximité avec les publics. Les processus de création se jouent en collaboration, en co-écriture, en co-présence. Mais à l'exemple des artistes numériques qui oscillent entre concepteurs de dispositifs, informaticiens, bricoleurs de l'électronique et artistes, comment se développe la place du comédien, du marionnettiste, du metteur en scène, face à un public qui choisit, qui participe, qui produit aussi des formes d'expression avec le web, le numérique, les dispositifs interactifs. Comment converge ce que les artistes explorent dans les « nouveaux territoires de l'art » (Lextraît) et les auteurs de dispositifs artistiques numériques. Il n'est pas là question d'abandonner l'un au profit de l'autre (ou inversement), mais véritablement d'articuler ces

deux démarches pour leur donner corps et sens à l'ère du numérique. En particulier pour donner des pistes à un public qui se confronte aux « nouvelles images » et aux « machines » sans autre médiation que celle du marché et des Industries Culturelles.

Le deuxième point serait celui qui s'attacherait à approfondir le rapport entre scène et technologie : comment raconter les technologies sur scène et comment les utiliser. Il n'est plus là question des nouvelles écritures au sens esthétique, mais plutôt de ce que la scène permet de traiter de nos rapports aux outils, aux images, aux médias, aux machines. Au-delà de la querelle sporadique du théâtre, c'est comment le comédien, le metteur en scène, voire (et peut-être surtout) le public se ressaisissent de la scène, cet espace social collectif, cet espace essentiel à la construction des rapports au monde et aux autres, en y inscrivant, au cœur des scénographies et des dramaturgies, ce que nous racontent et ce que racontent les technologies, au-delà des artifices des images, des sons, de l'interactivité. Comment l'information et la communication, le fragment et le lien, la numérisation des émotions et des paroles, la mobilité et la consommation ne sont pas des injonctions technocratiques, mais doivent faire débat collectivement. Un débat qui n'est pas mené par ailleurs. Le sensible de la scène doit pouvoir y parvenir.

Enfin, à noter que myspace.com est en train de faire éclater ce qu'on imaginait autour d'un espace virtuel en ligne. Un myspace.com, social networking à l'échelle du monde, dans lequel se jouent des carrières d'artistes, des espaces collectifs de création, des espaces de représentation en ligne... Une scène que personne n'avait prévue, à l'échelle du monde. Murdoch, le magnat de la presse, ne s'y est pas trompé en rachetant la société qui l'a initié ! Mais quelle scène réelle s'en était saisi ? Ré-investir l'espace de la scène, depuis le « virtuel », devient urgent.

> Emmanuel VERGES

Directeur de l'Espace culturel Multimédia de la Friche la Belle de Mai à Marseille

(1) Bush V., 1945 - (2) Nelson T. - (3) Berners-Lee T.

> Au croisement des disciplines

PAR ISABELLE BERTOLA ■■■

Le Théâtre de la Marionnette à Paris n'a ni aversion particulière - ni d'ailleurs passion particulière - pour des projets incluant des nouvelles technologies, car ce n'est pas cet axe qui détermine notre intérêt ou non pour un projet artistique.

Le TMP s'intéresse avant tout au travail de manipulation qu'il s'agisse de matières, de matériaux, d'images ou de son.

Ce qui nous intéresse d'autre part, c'est le croisement des disciplines : notre regard sur les nouvelles technologies se place au cœur de cette préoccupation. La confrontation des formes artistiques entre elles proposent de nouveaux champs d'exploration et invite ainsi le spectateur à modifier son regard. Le TMP a, par exemple, accompagné et soutenu le projet de Brigitte Pougeoise « Mars 2056 » car elle souhaitait confronter son expérience de photographe aux contraintes de la scène, utilisant les nouvelles technologies pour donner à voir son travail différemment et créer des rencontres plus directes avec un public.

Il y a de plus en plus de projets et de propositions faisant appel aux nouvelles technologies et cela, pour plusieurs raisons :

- La première, parce que l'accès est à l'évidence plus

facile aujourd'hui, tant en ce qui concerne le matériel utilisé, qu'au niveau de la formation nécessaire pour l'utilisation de ce matériel.

- La deuxième raison vient de la fascination naturelle que nous avons pour l'image et de cette possibilité nouvelle de la manipuler : il est très séduisant de pouvoir jouer avec de petites caméras de surveillance et il est naturel de voir des compagnies s'y frotter, s'y essayer. C'est, pour certaines compagnies, un tremplin pour aller plus loin dans leur recherche. Pour d'autres, cela restera à l'état de recherche, parce que ce ne sont pas ces nouveaux outils qui vont leur permettre d'exprimer mieux ou différemment ce qu'elles ont à dire. L'important est ce que l'artiste souhaite dire et montrer, et les moyens qu'il choisira pour le faire.

Il faut aussi faire la distinction avec l'utilisation que l'on peut faire de l'image qui permet seulement de voir en plus grand ce qui se passe sur le plateau, il s'agit alors d'un outil, et non pas d'un projet artistique.

En réalité, la question essentielle est celle du sens : qu'est-ce qui fait sens ou non. Mais cette question du sens est difficile à évoquer car elle passe par la lecture : Or l'on sait que la lecture d'un spectacle est comme

celle d'un texte ou d'une image, subjective et que sa réception va être différente d'une personne à l'autre. De toute façon, sur cette question du sens, il n'existe pas de réponse qui puisse satisfaire tout le monde...

Ces technologies contemporaines, dont la définition n'est pas figée - c'est un terme qui bouge sans arrêt - ont-elles un statut particulier dans le spectacle ?

Dans *Mitoyen*, par exemple, le spectacle de Renaud Herbin et Nicolas Lelièvre de la compagnie LàOù Théâtre, on voit de manière précise la manipulation et cette même manipulation en projection, dans un cadre donné, un peu agrandi. Grâce à l'angle de vue de la caméra, qui donne une image différente de ce que l'on voit réellement sur le plateau, le spectateur a une autre perception et porte un autre regard. L'utilisation des technologies contemporaines apporte donc un point de vue complémentaire, différent, contradictoire dans ce cas précis.

C'est avec ces interrogations que l'équipe du Théâtre de la Marionnette à Paris aborde les créations et les techniques et technologies qu'elles utilisent.

> Isabelle BERTOLA

Directrice du Théâtre de la Marionnette à Paris

> Ce qui fait sens

PAR CHRISTOPHE BLANDIN-ESTOURNET ■■■

En tant que directeur à La Villette, je me suis attaché à deux dimensions visibles autour de la programmation :

- Autour de la médiation culturelle : la question du public me préoccupe, sans pour autant la résoudre entièrement. Cela s'est traduit, par exemple, par l'édition des *Cahiers de la Marionnette* en collaboration avec le Théâtre de la Marionnette à Paris, par des stages, des rencontres avec les artistes, etc...
- autour de la recherche, avec le développement de l'*Espace périphérique*, en association avec la Ville de Paris. Ce bâtiment, qui accueillait l'école Fratellini et qui devait être rasé, est devenu un lieu de résidence pour des formes liées à la marionnette, au cirque et à la rue. Résidence de création, certes, mais aussi lieu de recherche, d'expérimentation et c'est ce qui renvoie à la question des technologies contemporaines.

Le Festival « *Excentriques* » que je crée pour la région Centre est avant tout un événement sur un vaste territoire qui va de Dreux à Argentan-sur-Creuse. Cet événement donne à voir des formes décalées et notamment des formes prenant en compte, autour d'une thématique, un travail fait sur ce territoire en collaboration avec sa population. En 2007, la thématique s'intitulera « *Parcours de vie* » et accueillera des formes issues autant du spectacle vivant que de la littérature, du cinéma ou des arts plastiques. Ces formes seront en résonance avec un bâtiment, un paysage, une population, un contexte social, économique ou politique. Un des paris un peu irresponsables est de lancer une édition dès cette année, du 2 au 18 juin.

L'intérêt, dans une programmation, est de donner à voir des gestes artistiques qu'habituellement on ne voit pas, ou peu, ailleurs. La « Biennale de la Marionnette » en est un exemple, mais ce qui s'est passé avec « *Villette Numérique* » en est un autre.

Une autre question intéressante est celle du corporatisme : savoir si une proposition procède plutôt du spectacle vivant que des arts plastiques, plutôt du théâtre que de la marionnette peut intéresser en interne des professionnels, mais personnellement, cela ne me préoccupe pas plus que cela. A La Villette, je rêvais d'une programmation où n'apparaîtraient pas les mots cirque, marionnette etc... et où seraient simplement annoncées des propositions artistiques. Mais cela a ses limites par rapport au public. Pouvoir s'émanciper de cette catégorisation reste un objectif, mais il faut tenir compte de la réalité. Dans les arts de la rue par exemple, ce n'est pas une technique en tant que telle qui est intéressante, mais un rapport à l'espace public. L'important est la pertinence de ce que l'artiste a à dire.

Ce qui m'intéresse et qui compte, c'est ce qui fait sens dans une proposition. Ce sur quoi s'appuie cette proposition m'importe peu, pourvu qu'il y ait une maîtrise des outils utilisés, au-delà des effets de mode. On peut observer ces effets de mode dans d'autres expressions artistiques : il y a eu par exemple, au milieu des années 80, une explosion de spectacles de danse contemporaine avec de la parole. Je ne suis pas sûr que sur la durée, tout était forcément intéressant.

Un autre exemple est cette figure un peu récurrente

du comédien venant du fond du plateau en chantant un standard de la variété dans un spectacle dit « de danse-théâtre ». Platel a été un des premiers à mettre en place cette rupture dans le spectacle. Cela fait sens dans certains spectacles, mais dans d'autres, cela reste comme une figure imposée.

Pour en revenir aux technologies contemporaines en lien avec la marionnette, il existe donc aussi ce danger-là : l'effet de mode. L'intérêt peut être réel, mais au service de quoi ?

La question du sens est extrêmement difficile, car qui me permet de dire que tel ou tel spectacle fait sens ? La difficulté réside dans le manque de recul pour le spectacle vivant, recul qu'il est possible d'avoir pour une œuvre plastique ou un livre.

Je pense que l'on fait un métier où la prétention extrême est de savoir en temps réel ou de penser savoir ce qui fait sens ou non. J'essaie personnellement d'avoir un maximum d'humilité et de recul dans les choix que je fais et dans les regards que je porte.

J'argumente dans les rencontres avec les artistes : il est de notre responsabilité d'échanger avec eux. Du coup, les nouvelles technologies trouvent leurs limites : l'abondance de dossiers que l'on reçoit par Internet ne remplace pas la rencontre au sens large avec les artistes. Il y a donc aussi une limite à l'exercice aux nouvelles technologies. Il est donc illusoire de vouloir embrasser cette masse de propositions et cela renvoie à la notion de réseau qui paraît d'autant plus importante aujourd'hui et qui peut se faire en affinité avec un autre programmeur, un journaliste, des artistes... Le programmeur, potentiellement producteur, doit aussi s'interroger sur l'inscription de telle ou telle forme dans la durée, dans un mouvement artistique au sens large du terme.

La question du sens n'existe pas dans l'absolu, je me la pose par rapport à des mouvements esthétiques, à un territoire, à une population. Par rapport à un contexte global, il y a des choses qui paraissent faire sens : je pense par exemple que la marionnette est importante pour moi parce qu'elle renvoie à des interrogations globales du corps social sur la question de la fragmentation, sur la question de l'imaginaire, sur la question de la construction. Cela me paraît faire sens sur ces interrogations-là mais en disant cela, je me réfère peut-être à des choix, des accompagnements que j'ai faits. Je me suis probablement trompé certaines fois. Le programmeur, c'est celui qui tente modestement une médiation, une rencontre entre du public - j'aimerais dire une population - et des œuvres, des démarches artistiques, avec une posture d'humilité. Et il est vrai qu'il est d'une prétention folle d'essayer de déterminer cela en même temps qu'on avance.

Enfin, la question du sens ne réside pas seulement dans la simple utilisation de l'objet, technologique ou pas, elle se trouve aussi dans la réflexion sur l'objet lui-même. Ce qui m'intéresse dans la marionnette et les nouvelles technologies, c'est cette sorte de paradoxe qui se tend entre les deux, avec une espèce d'imperfection qui fait rêve, qui fait imaginaire...

> **Christophe BLANDIN-ESTOURNET**
Directeur du festival « *Excentrique* »

> Les dernières créations de Créatures Compagnie

PAR HUBERT JÉGAT ■■■



Depuis 2001, la compagnie s'est installée un atelier de fabrication au sein de la communauté Emmaüs de Tours. Dans les communautés Emmaüs, il y a de très grandes quantités de déchets issus des technologies contemporaines : amoncellements de téléviseurs, d'ordinateurs etc... La récupération est possible dans certains cas, mais ces déchets deviennent souvent source d'encombrement et leur recyclage est coûteux. Si les outils technologiques deviennent de plus en plus petits et légers - sans être nécessairement plus performants - leurs versions précédentes sont en train d'envahir les déchetteries et autres espaces de recyclage. Lorsque nous le pouvons, nous puisons dans ces « vieux » outils ou ces « vieux » composants une ampoule, un câble, une connectique, un transformateur, des moteurs... Sans forcément entrer dans une technicité incroyable, de simples jouets électroniques peuvent créer des mouvements aléatoires, un lot de guirlandes de Noël deviennent, une fois démontées, source principale de lumière sur un spectacle... Notre univers plastique, ancré dans l'art brut et l'art de récupération, empruntant la toile de jute, la pâte à sel, la planche de bois vermoulu, le clou rouillé... se construit avec des technologies contemporaines. Les logiciels de son et d'images intègrent notre processus de création. La vidéo et la musique électronique trouvent leur place dans nos spectacles. Si les nouvelles technologies nous offrent un fantastique outil de travail et de recherche, elles permettent aussi de démultiplier nos possibilités sur le plateau, d'élargir les espaces visuels et sonores. Reste à trouver l'alchimie, le mariage de la technologie numérique avec des bouts de ficelles et de bois animés, et que l'interdépendance de la marionnette et son manipulateur ne se déplace pas du manipulateur à l'ordinateur...

L'interdépendance... L'ordinateur, l'acteur/manipulateur, la marionnette, toutes ces composantes et ces questions ont été au cœur de notre création 2005 : *Plus ou moins zéro degré*. Hommage au cinéma muet fantastique du début du XX^{ème} siècle, le spectacle offrait à découvrir une expérience des plus simples : la création du vivant. Sur scène : une marionnette géante en fabrication,



>> capable d'étouffer son manipulateur ou de détruire le plateau en se renversant à la moindre erreur de mouvement, un ordinateur bavard transmettant du savoir de base (tables de multiplication, lecture du dictionnaire, formules de politesse...), un régisseur créant, grâce à des images abstraites projetées sur la marionnette et des musiques électroniques, une atmosphère sensorielle, et un acteur muet, manipulateur de ce laboratoire étrange.

La technologie, au cœur du propos du spectacle, est contemporaine ou fantasmée, réelle ou magique, et quelles que soient les techniques employées, elles sont présentes sur le plateau, donnant à voir un capharnaüm de fils, de câbles qui courent dans tous les sens, mais participent au spectacle, mélangeant à la fois le fantasme d'une technologie capable de tout, et l'univers d'un vieux laboratoire du 19^{ème} siècle au pouvoir magique et occulte. Le vidéo-projecteur devient source de lumière et anime le visage de la marionnette, les sons électroniques, mélangés à un quatuor à cordes romantique, jaillissent de différents points de diffusion sur le plateau, l'ordinateur devient un personnage à part entière, capricieux et en proie à un virus destructeur. Cette revisitation du mythe de Frankenstein nous a permis d'appréhender la technologie et ses outils, non seulement dans notre processus de travail, mais aussi dans le questionnement qui se pose au monde d'aujourd'hui : de la manipulation génétique à la dépersonnalisation des rapports humains via nos chers écrans, la technologie au service du vivant ou du spectaculaire ?

Dans notre dernière création, *Mine Noire*, la fiction d'anticipation n'a jamais été aussi proche de l'actualité brûlante. Dans un univers post-apocalyptique, empruntant des références à Mad Max ou Bilal, le peuple cul-de-jatte qui habite une mine désertique est condamné à extraire les dernières ressources de pétrole nécessaires à sa mobilité et à sa survie. La technologie alors ne servirait plus à rien sans cette énergie qui déchire le monde. Intégrée à la construction dramatique, la vidéo nous donne à voir des films de propagande, matraquage visuel qui nous renvoie à ce quotidien de télé et de publicité, nous replongeant dans une étrange intimité. La vidéo-projection nous permet de travailler les matières du plateau devenant projecteur de mouvement qui permet de donner une ondulation, une vibration, grâce à de l'eau, de l'encre ou de l'huile en mouvement.

La captation vidéo en direct, grâce à une caméra mobile, nous permet aussi de poser un autre regard sur l'action en cours, de donner à voir du détail et d'interroger cet outil dans sa fonction de surveillance, précaution sécuritaire des cités contemporaines.

Une des réflexions essentielles que nous posons comme préalable à l'utilisation des nouvelles technologies est leur intégration à la construction dramatique du spectacle. La technologie doit faire sens et le temps passé à dompter ces outils ne doit pas seulement servir l'acte théâtral mais aussi le propos du spectacle. Si ces outils peuvent aujourd'hui nous apporter une qualité de son ou d'image, une dimension nouvelle et accessible à notre art artisanal de la marionnette, ils posent aussi des questions à nos esthétiques et à nos histoires à partager. Et même si l'art brut, la récupération des matériaux, le bricolage, la bidouille, sont si présents dans notre démarche artistique, nous sommes de cette génération qui a grandi avec les ordinateurs, les caméras, la télévision, les consoles de jeux vidéo, Internet et une technologie galopante, censée résoudre tous nos problèmes.

En espérant que la science-fiction ne soit qu'un doux fantasme et que les marionnettes de demain ne soient pas des hommes...

> **Hubert JÉGAT**

CRÉATURES COMPAGNIE, créée en 1995, est implantée dans la Sarthe (72) en Pays de Loire et associée à un théâtre, La Pléiade, à La Riche (37).

> Le numérique, une

PAR PIERRE FOURNY

Tentative de redéfinition d'un processus de création à partir des effets déterminants des technologies numériques, mais aussi à partir des modalités d'exhibitions et de perceptions des traces/présentations de ces processus.

Incidence (la nécessaire réflexion

qu'implique l'utilisation du numérique) : Distinguer l'étape du processus de création de celle de la présentation. Étudier la manière dont ces deux étapes se déterminent l'une l'autre. (Y aurait-il une étape intermédiaire ? Quid de la notion d'écriture ?) Il y a un écart irréductible, une forme d'hypocrisie même, qui s'installe de manière insidieuse entre l'intention de s'immerger dans un processus de création (dont le principe fondateur est de ne pas présumer de son résultat), et l'intention de prétendre restituer (manifester) le processus à l'autre (comme spectateur).

Sans parler du fait que les modalités de cette exhibition peuvent échapper un jour ou l'autre à ceux qui les ont mises en place, ces modalités d'exhibition ont des effets déterminants sur le processus lui-même.

La perspective de la fabrication d'un produit recevable dans un cadre prédéterminé est contradictoire avec l'idée même du processus de création. Ce qui n'exclut pas qu'un jeu puisse se mettre en place entre l'intention qui dirige le processus et l'intention d'en présenter quelque chose. Il faut cependant avouer que cette nécessité est aujourd'hui le plus souvent de nature économique et donc pas totalement dépourvue d'effets symboliques.

Bref, entre le cadre dans lequel va se situer la restitution et le processus qui n'est pas a priori censé mener à cette restitution, des liens inextricables se tissent à une vitesse fulgurante. La distinction de ces deux étapes et les questions que cette distinction peuvent poser sont le plus souvent laissées pour compte de toute réflexion.

De plus, grâce au numérique, ces deux étapes se « rapprochent », sont soumises à une sorte de condensation, ce qui pourrait ajouter à la confusion : sur scène, ou dans l'installation à exposer, le dispositif inclut souvent les mêmes moyens techniques, outils, que ce qui a permis de le produire. Ce qui est montré n'est plus seulement le produit d'un certain nombre d'outils (y compris numériques), produit auquel les outils ont donc donné forme.

Ce qui est montré est montré avec les mêmes outils que ceux qui ont servi à élaborer ce qui est montré. Pour être clair : la caméra de cinéma sert à faire des films (les produits) et il faut bien un projecteur de cinéma pour montrer/restituer ce que la caméra a produit. Aujourd'hui, l'ordinateur, les interfaces, les capteurs, le projecteur vidéo font partie intégrante des outils de création, mais ce sont les mêmes outils qui restent sur scène, ou « installés », pour « montrer ». Par exemple l'écran de la caméra montre ce qu'elle filme (ce n'est pas une spécificité numérique mais de la vidéo). Mais c'est vrai pour l'ordinateur qui produit sons et images en même temps qu'il les donne à la perception. Il y a donc présence simultanée des outils de production et des moyens de présentation... Confusion ? (Le sculpteur ne laissait pas traîner ses ciseaux et autres burins ou marteaux à côté de sa sculpture, ni le peintre ses pinceaux et sa palette auprès du tableau...)

La proximité matérielle (mêmes outils de production et de monstration) et temporelle (ce que l'on produit peut être ce que l'on montre) modifie la relation entre le processus de création et le projet de la

présentation du produit de ce processus. Le modèle classique incarné par le théâtre (un texte comme initiale du programme de création (mise en scène) en vue de la représentation théâtrale) est singulièrement ébranlé. L'accès instantané à la matière scénique (ou une partie de cette matière) rend de plus en plus facile la possibilité d'une manipulation immédiate de cette matière, manipulation immédiate qui peut réellement devenir l'enjeu de l'écriture scénique, sans préalable, ni apport antérieur, narratif ou autre.

À supposer qu'un danseur soit capable, à tout moment, de reproduire (cette notion reste à réinterroger) toute la matière gestuelle qu'il a déjà produite (donc aussi « enregistrée ») nous pourrions réduire la notion d'écriture chorégraphique à une simple combinatoire d'une partie des éléments de cette matière gestuelle (les modalités d'obtention de cette combinatoire constituant justement le processus d'écriture). Avec le danseur, nous avons une métaphore plus satisfaisante de ce en quoi consiste éventuellement un processus de création dans la relation que ce processus entretient avec ce qui va en être exhibé.

Mais pour moi, peut-être à tort, la question de la distinction du processus de création, du produit de ce processus qui est destiné à l'exhibition, reste entière. Cette distinction n'est nullement abolie par les technologies, numériques ou non. Un choix fondamental reste celui de ce qui va être confié à la perception de l'autre (le spectateur).

C'est cette réalité de la proposition à percevoir qui reste incontournable.

Que ce qui se passe sur scène, dans la galerie, les pages du livre... soit la reproduction de ce qui aurait déjà eu lieu ou non.

Reproduction ou production en direct, le statut de la réalité donnée à voir n'est pas fondamentalement différent ?

Perception première : ce qui est donné à voir est bien le fruit d'une préméditation et nous assistons à une restitution, représentation, reproduction : posture de lecture...

Second temps : il apparaît que ce qui est donné à voir est produit dans l'instant (le direct) (ce qui n'exclut nullement le « programme ») et nous « participons » à une réalité en marche, unique, (elle ne se reproduira pas (la représentation se reproduit-elle réellement ?). Autre perspective à la notion du temps...

Cela n'évacue pas non plus la question de la répétition/duplication... La réduction du temps d'accès à la répétition/reproduction d'une réalité, d'effets, ne transforme pas non plus radicalement la notion même de répétition/duplication, dès lors qu'on l'envisage du point de vue de la perception de cette réalité, ou effet.

Dans la répétition, ce qui est premier est le fait, pour un sujet donné, de percevoir à nouveau (la question de la simultanéité de la perception d'un même objet, ou de ses répliques, par plusieurs, ou une multitude de sujets, pose d'autres questions, pas toujours anodines, d'économie notamment, mais ne transforme pas le statut de la perception à laquelle cette réalité est soumise : la perception reste unique :

seconde « nature » ?

la première fois et toutes les fois suivantes sont distinctes les unes des autres). La première fois, on le voit bien, détermine la seconde fois, qui détermine la troisième et ainsi de suite... donc la suivante diffère toujours de la précédente (il s'agit toujours de la perception).

C'est le sujet de la perception qui devient déterminant, pas la réalité devant laquelle il se met (pour prendre un exemple banal, dans un traitement médical, le premier cachet n'a pas le même effet que les suivants, ce qui peut se vérifier en ne les prenant pas, ces cachets suivants, ou en en prenant plus que ce qui est préconisé par le traitement).

Ce qui resurgit, au travers de la perception, est bien la fonction de la mémoire du sujet, et ce dès la première fois : il n'y a pas d'absence de souvenir, le souvenir de l'absence faisant partie intégrante de la mémoire. Ne pas se souvenir n'exclut nullement la mémoire, mais au contraire la mobilise autrement. C'est là que semble se jouer la distinction fondamentale d'une part, tant dans le sujet, que peut-être dans les effets des machines à mémoires artificielles : la puissance de ces mémoires artificielles

réactive, réintroduit la fonction de la mémoire dans le sujet.

L'externalisation de la fonction de mémoire humaine dans une machine, loin de départir l'être humain de cette fonction (comme cela pourrait en être des fonctions de motricité), remobilise cette fonction selon des modalités qui restent à explorer : ici se situe très certainement tout un champ d'expérimentation lié à l'apparition des nouvelles technologies dans le processus de création.

Nous pourrions retrouver cette question de la mémoire et de son évolution, dans la mémoire du texte exigée du comédien sur la scène du théâtre, et les effets que provoque l'externalisation de cette mémoire, par exemple par le défilement du texte dans le spectacle de D.Pasqualini *No Commedia* (2004), ou par le scandale de la réintroduction du souffleur à l'oreillette de Depardieu.

L'effet de toute réalité se réduit simplement à l'accès que cette réalité ouvre à la mémoire du sujet. Cette proposition, bien que proustienne en diable, relève du truisme. Elle me semble, peut-être confusément, décrire ce qui est manifestement en jeu dans la relation qu'un sujet, occidental en tout

cas, tente d'établir lorsqu'il se replonge dans la « nature ». Cette nature se trouvant aujourd'hui quasiment inaccessible. Immédiateté relative des perceptions (des souvenirs) non soumis aux procédures formatées d'accès aux perceptions générées par notre immersion dans les réalités quotidiennes.

Les dispositifs que permettent de mettre en place les technologies intégrant la mémoire, induisent une relation similaire à celle qu'il est possible, aujourd'hui, qu'un "individu civilisé" établisse avec la « nature », s'il y avait encore réellement accès (l'accès au corps de l'autre ou au sien propre restant un champ accessible !). L'accès en temps réel aux effets produits, aux moyens des machines numériques, c'est-à-dire l'accès à ce qui est en train de se produire, c'est ce dans quoi je vois une sorte de réplique de la relation, aujourd'hui quasi inaccessible, à la nature. Il ne s'agit en aucun cas d'un effet de simulation (qui tiendrait du mime).

> Pierre FOURNY

COMPAGNIE ALIS. Association, Lieux, Images et Sons.

NOTES

• L'ordre des effets (répétitions), est ce qui produit la distinction des saveurs (déterminant/déterminé).

• La particularité (propension) de la scène (au sens large) à s'instaurer comme espace de recherche : le numérique, associé à la scène, confirme la scène comme un médium voisin des arts plastiques, dans le sens où, grâce au numérique, il devient évident que les signes manipulés sur scène peuvent être travaillés comme une matière (malléabilité). Cette potentialité était bien évidemment déjà à l'œuvre, et exploitée par certains,

mais les outils numériques en donnent une incontournable confirmation.

Parallèlement, se confirme une définition de la scène qui échappe de plus en plus à celle des fonctionnements conventionnels du théâtre... sans les exclure...

• L'urgence de sortir de la problématique de l'objet comme produit incontournable du processus de création (qui permet surtout de le faire fonctionner dans un soi-disant marché). La scène, en induisant l'idée du temps de la présentation, est un dispositif beaucoup plus

efficace pour considérer le fonctionnement réel du "produit" d'un processus de création.

Le fonctionnement de l'objet œuvre d'art est aussi bien plus justement appréhendé à la lumière du temps et de l'espace dans lequel il se trouve perçu, du temps et de l'espace de la « lecture ». L'œuvre ne peut échapper à une mise en scène (le pari du théâtre serait que même la littérature ne peut échapper à la mise en scène ?).

De la programmation à la gestion aléatoire du temps. Passage de l'outil à l'instrument.

Autre effet déterminant : les modalités de l'exhibition ne sont plus les mêmes. Ce qui est donné à voir ne l'est pas selon les mêmes conventions que les œuvres qui étaient jusque-là en vigueur dans l'espace concerné : la scène, la galerie... Ceci dans le cas où les propositions issues des moyens numériques sont à l'origine des déplacements en question. Cela pourrait permettre d'étudier à quel point « ce qui doit être montré » détermine, voire fausse, les données d'un processus de création, par formatages pré-supposés...

> Autour du spectacle *Demi-dieux 7.0.*

PAR PASCAL ADAM

Je suis avant tout auteur dramatique, donc cette « chose » un peu archaïque qui, techniquement, pose les choses en termes de dialogues, de scènes, de situations.

Le milieu culturel, spectaculaire plutôt que théâtral, est aujourd'hui assez enfoncé dans la métonymie, ce qui extérieurement se manifeste d'abord par le fait que le metteur en scène se pense - ou se rêve - artiste ou créateur, alors qu'à mon avis il est et doit être avant tout interprète d'un texte, d'une œuvre. Et de fait, nombre de spectacles se présentent comme la traduction en images des petites idées ou opinions personnelles de leurs faiseurs, lesquels se dispensent ainsi de se confronter à un texte, c'est-à-dire à une force de contradiction. C'est d'une évidente facilité. Evidemment, ça marche. Le consensus aujourd'hui est à la subversion.

Lorsque je me suis intéressé aux technologies dites « nouvelles », ce n'était pas d'abord pour les utiliser en tant que telles dans le spectacle, mais pour en parler ; prétentieusement, pour qu'il en soit dit quelque chose au théâtre. Et pour en parler, donc, j'utilise la forme théâtrale classique : des

personnages, des scènes, des situations.

Nous vivons dans un monde de plus en plus soumis à la technologie, c'est-à-dire aussi dans un monde où, pour la première fois, le statut de l'humain lui-même est mis en cause. Pour traiter de cela, dans *Demi-dieux 7.0*, je n'ai pas eu recours à ces petites technologies nouvelles, applicables au spectacle dit vivant. Pour figurer ce rapport homme-machine (créature humaine-créature virtuelle, plus précisément), j'ai travaillé avec des acteurs et des marionnettes. C'est-à-dire, là encore, avec les outils les plus archaïques du théâtre.

Dans le spectacle, les acteurs sont très contraints, très « marionnettisés », tandis que les voix de la plupart des marionnettes sont enregistrées ; néanmoins, malgré cette différence de régime, le point de savoir qui, des acteurs ou des marionnettes, est le plus humain, ou le moins, est très ambigu. Car il ne s'agit pas du tout d'instruire le procès de quoi que ce soit, mais de poser le problème, non pas des technologies, mais d'un rapport homme-machine. La pièce raconte le rapport entre des personnages, notamment la joueuse, femme seule et isolée dans un petit studio, et le jeu *Demi-dieux 7.0*, jeu totalitaire

semblant capable de prendre en compte la réalité même. Une voix off, celle du jeu ou bien de la machine, conditionne au plateau toutes les actions des personnages, celles de la joueuse qui, donc, est intégrée dans ce jeu en trois dimensions autour d'elle, celles aussi des autres personnages émis par la machine, par le jeu. Ici, les marionnettes, avec un théâtre au noir et les techniques de lumière adéquates, permettent de faire apparaître un visage, un torse, un masque se mouvant seul dans l'espace, et placent aussi cette joueuse dans un univers où elle-même commence à douter de la réalité ou de la virtualité de son environnement. La réalité et la virtualité sont-elles bien, comme le dit le jeu, une seule et même chose ? Et sinon, laquelle des deux n'existe pas ? A moins, bien sûr, qu'aucune des deux n'existe... Le doute s'installe aussi chez le spectateur qui se demande si la joueuse n'est pas finalement elle aussi un personnage du jeu, alors même qu'elle voudrait vraiment être celle qui vainc le jeu ; mais le jeu, là est sa force la plus grande, change lui-même ses règles, sans prévenir, et de façon apparemment arbitraire.

Lorsque le jeu décide d'éliminer la joueuse, de la

>> supprimer, il envoie un virus, joué par un acteur, opérer la suppression, mais celui-ci pour ainsi dire ne joue pas le jeu et se refuse à supprimer la joueuse. L'élimination en question s'apparente à la mort, mais on ne sait pas s'il s'agit d'une mort métaphorique par identification extrême au jeu, ou s'il s'agit d'une véritable mort. C'est une zone d'incertitude, ici entre l'univers réel et l'univers technologique : une zone de danger, aussi. Devant la trahison du virus, le jeu interrompt la partie, n'enregistre donc pas les derniers résultats, et décide en dernière analyse de ne pas supprimer la joueuse, mais de lui donner une promotion. Ce qui peut-être revient au même, la joueuse acceptant de physiquement disparaître pour devenir la nouvelle voix officielle de la machine, du jeu. L'idée est vraiment de faire théâtre, que soit théâtre ce rapport entre texte, image et corps : le texte, entité

indépendante et antérieure au spectacle, passe par le corps pour produire une image, mais cette image même est le support du texte, le moyen de la parole ; et cet écart entre le texte et l'image est ce qui permet au spectateur une position critique et non une position de fascination. Car aujourd'hui, et je reviens à mon premier propos, la pléthore de spectacles d'images pures - fussent-ils agrémentés d'un texte de pure illustration - travaillent sur la fascination du spectateur et cherchent - on les comprend - à lui enlever toute possibilité critique - possibilité critique qui est, je pense, la raison d'être du théâtre. Et c'est pour cela que le théâtre fut, longtemps, une question littéraire avant tout. Aussi, au prétexte d'une détestation convenue des moyens médiatiques de masse, nous voyons beaucoup de ces spectacles dit vivants tomber exactement dans ce qu'ils croient naïvement

critiquer, et qu'ils itèrent en réalité de la plus navrante des façons. Ils travaillent à capturer le spectateur, arguant, comme tous les bonimenteurs de foire ou de politique, que leur message est meilleur ou plus intéressant et désintéressé, bref plus citoyen (sic), que celui du voisin, alors même que la façon dont ils entendent le passer le rend parfaitement identique à celui du méchant voisin nul. Ce qui n'empêche pas, bien au contraire et pour les mêmes raisons que le voisin, que ça marche, et c'est bien tout ce que demande le marché, fût-il celui de la culture à fonds perdus.

> Pascal ADAM

COMPAGNIE C'EST LA NUIT.

La Compagnie C'est la Nuit est implantée à Reims.

> L'enseignement du geste obstretical

PAR ZAVEN PARÉ

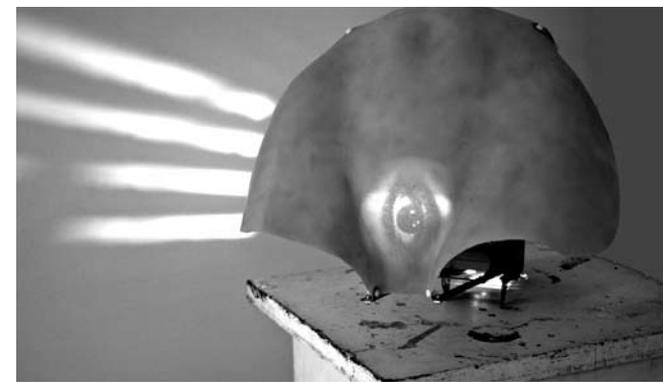
« *L'origine du monde* » est au commencement la peinture de Courbet ⁽¹⁾. L'origine du monde est aussi une projection, une lumière projetée, une image projetée, comme sur la paroi d'une caverne préhistorique ou celle de Platon, l'origine de la représentation, l'image d'un œil. L'origine du monde est un œil, celui qui poursuivait Caïn ou un œil à l'emplacement du sexe d'une femme, rapprochement anatomique fait par Georges Bataille dans le livre « *Histoire d'œil* ». Ma version de « *L'origine du monde* » est un sexe de femme, un sexe qui s'ouvre et qui se referme par la manipulation du projectionniste : changement de diapositive noir et blanc rétro-projetée sur l'empreinte d'un bassin de femme (paroi).

Cette « *Origine du monde* » est une machine, une machine électrique, optique et manuelle à être manipulée. La machine est un dispositif composé d'un petit projecteur de diapositives armé sur ses 4 pieds, auquel est fixé le moulage en plastique thermoformé d'un bassin à échelle humaine. « *L'origine du monde* » fait partie d'un ensemble de sculptures et d'installations que j'utilise comme objets scéniques.

Dans la filiation des « *Neuf moules maliques* » ⁽²⁾ et du sexe glabre d'« *Étant donnés* » de Marcel Duchamp, cette machine (ainsi que mon « *Estomac du ventriloque* ») ⁽³⁾ perpétue le travail de démantèlement du sens et de démemberement du corps, entre imagerie et machine. Ce n'est plus la bouche de l'anthropophage qui avale et qui régurgite le monde, mais son œil. « *L'origine du monde* » est une femme anthropophage dont voici le vestige. L'œil qui s'ouvre en son sexe sonne son réveil comme les trois lettres gravées (אמא) au front du Golem d'argile de Rabbi Judah Loew ⁽⁴⁾ ; il s'ouvre et se ferme comme le système binaire de représentation constitué des nombres 0 et 1 du Golem cybernétique de Norbert Wiener ⁽⁵⁾. Tout peut être ramené à ces deux signes de base ou traduit grâce à eux. Ce qui ne peut être exprimé par ce moyen ne peut constituer une information qui puisse être transmise au Golem ⁽⁶⁾. L'œil se referme en son sexe, annonce son sommeil comme la lettre effacée au front du Golem (א), le aleph du mot *emet* (אמת), « vérité » qui devient *met* (מת), « mort », alors que le Golem d'argile redevient poussière et retourne au néant. Avec l'aleph ou grâce à zéro et un, le Golem est le paradigme de la marionnette. Plus ou moins deux paupières ou deux lèvres, plus ou moins l'aleph, zéro ou un, la marionnette passe de l'inerte au

vivant. Avec ou sans les paupières du spectateur, avec ou sans les lèvres du manipulateur qui donne la respiration : voilà l'allégorie de la marionnette cybernétique aux aguets. Ce qui n'est qu'une histoire d'œil au départ, devient ainsi une histoire de machine inscrite dans une généalogie féminine : Ève fut faite d'os, Galathée de marbre, Olympia d'Hoffmann de cire, la Vénus d'Ille de Mérimée de bronze, l'Ève future de Villiers de l'Isle-Adam de caoutchouc et Electra de Von Harbour d'acier.

Si toutes ces « androïdes » ou créatures techniques sont autant de modèles mythologiques ou littéraires, l'idée de leur anatomie m'a fait penser à l'objet unique, insolite et troublant qu'est la *Machine à accoucher* de Madame Du Coudray (1778). La Machine à accoucher était destinée à l'enseignement pratique des accouchements au XVIII^{ème} siècle. Cet outil pédagogique est un mannequin représentant, grandeur nature, la partie inférieure du corps d'une femme et différentes parties annexes de l'anatomie féminine (la matrice et le fœtus à sept mois, la matrice à terme avec la simulation de l'accouchement naturel et de l'accouchement à risque), ainsi que l'anatomie du fœtus et du nouveau-né (le nouveau-né, les jumeaux, la tête de l'enfant mort). L'ensemble est fait en toile et en peau, de couleur chair à l'origine, rembourré de coton. L'exemplaire conservé au Musée Flaubert et d'Histoire de la Médecine de Rouen fut un modèle de référence, ce qui explique son bon état de conservation. À la radiographie, la structure du mannequin révèle la présence d'un véritable bassin osseux (sacrum, os iliaques et partie du fémur) avec un cerclage au fil de fer des trois articulations, permettant ainsi leurs mouvements, et « agilisant » leur manipulation. Du même trou par lequel entre la lumière, sort la vie. La Machine à accoucher de Madame Du Coudray est bien une marionnette, puisqu'elle est une création technique en même temps qu'une apparition forcée, une naissance. Tout usage technique consiste à créer des phénomènes ou à provoquer des apparitions. De « *L'outil et la main* » de Leroi-Gourhan à la « *phénoménotéchnique* » de Bachelard, il est possible d'observer l'évolution des rapports entre l'acquisition de connaissances technologiques et leur pratique, et de découvrir une esthétique des connaissances scientifiques et technologiques. Dans la science moderne, l'apparition d'un instrument ou d'un nouvel outil technologique est le fruit d'un théorème et de son calcul réifié. Comme Madame



Du Coudray dans son traité sur l'enseignement de « *L'art des accouchements* », le marionnettiste montre et démontre que la marionnette n'a pas été trouvée, mais inventée et construite de toute pièce, en forçant cette fameuse apparition qui ne se produirait pas autrement, apparition provoquée et création. La marionnette se montre dans un dispositif technique qui a toutes les caractéristiques d'un objet fabriqué, d'un outil à métamorphoses, d'un outil à accoucher. La réalité matérielle de la technique de la marionnette instrumentalise une idée, ce que nous pourrions appeler le réalisme de réalisation, un matérialisme technique qui correspond essentiellement à une réalité transformée, à une réalité rectifiée, à une réalité qui a précisément reçu la marque humaine du marionnettiste, de Madame Du Coudray ou de Rabbi Judah Loew. C'est pour cela que la marionnette contemporaine, sa réalité, ses modes de production et de réception s'inscrivent aussi dans la généalogie de la cybernétique, en même temps qu'elle se trouve directement confrontée au champ des nouvelles technologies.

> Zaven PARÉ

Pionnier de la marionnette électronique. Inventeur de nombreuses interfaces - mécaniques, optiques, électriques ou électroniques (analogiques ou digitales), il a travaillé en tant que metteur en scène au Cotsen Center for Puppetry de CalArts.

(1) *L'origine du monde* (1866), Gustave Courbet, Musée d'Orsay.

(2) *Les neuf moules maliques* sont extraits du Grand Verre ou *La mariée mise à nu par ses célibataires*, même (1923), de Marcel Duchamp, Musée de Philadelphie.

(3) Installation présentée lors de *Making of - automates : marionnettes, machines et robots* (2004), La Scène Nationale de Petit-Quevilly.

(4) Rabbi Judah Loew de Prague (1525-1609), inspira la version la plus connue du Golem.

(5) Norbert Wiener (1894-1964) est le père de la cybernétique.

(6) Gershom Scholem, *Le Golem de Prague et le Golem de Rehovot*, paru dans *Messianisme juif. Essais sur la spiritualité du judaïsme*, Éditions Calmann-Levy, Paris, 1974, pp. 471 - 478.

> La vidéo au service du texte

PAR CLAIRE LIÉTARD ■■■

La marionnette s'est imposée très rapidement dans mes créations pour tous les possibles qu'elle représente, les images qu'elle permet, les sensations qu'elle apporte au public. Quand je lis un texte, les images s'imposent et c'est tout naturellement que les montages vidéo sont apparus dans ma dernière création. Comme la marionnette, la vidéo pose une distanciation dans notre rapport avec le réel. C'est une technique qui permet de créer de nouvelles scénographies et qui pose des questions sur notre rapport au réel et sur la présence des images virtuelles dans notre quotidien. Paradoxalement, la vidéo donne de nouveaux modes d'expression au spectacle vivant. Pour ma dernière création, j'ai choisi de travailler sur trois textes d'auteurs contemporains engagés, Dario Fo et Franca Rame. Les textes sont très incisifs et ce sont eux qui ont amené l'image vidéo. J'ai cherché quelles images pouvaient le mieux servir le texte et, par un traitement personnel, donner de l'universalité à la mise en scène.

Dans *Le réveil*, c'est la marionnette à gaine qui s'est avérée la plus pertinente, car elle est vive et rapide et possède le caractère frondeur nécessaire à la mise en scène de ce texte. La vidéo n'est pas utilisée.

Le deuxième texte, qui raconte l'histoire d'une résistante au fascisme, est un témoignage mêlant action présente, passé proche et passé lointain. Une marionnette de table raconte le présent et des marionnettes à fils filmées racontent les événements du passé. La marionnette est à la fois

présence vivante sur scène et présence virtuelle dans le film. Cet éclatement spatial et temporel de la marionnette lui donne une réalité particulière. Elle acquiert la vie d'un personnage réel avec son présent et son passé et l'objet devient vivant. De plus, les montages de films ont permis d'intégrer des images d'archives régionales, resituant l'histoire dans un contexte historique ; c'est la marionnette qui nous remet en contact avec une réalité passée. Dans cette deuxième scène, les images vidéo permettent de jouer avec les temporalités du texte.

Le troisième texte est un témoignage cru d'un viol. Ce texte est très dur et nous avons voulu inverser le processus spectacle vivant / film : une comédienne immobile récite d'une voix sans émotion le texte, la vie est donnée par le mouvement des images vidéo projetées sur le corps de cette femme. La vidéo a été construite avec des images symboliques tirées de lectures de témoignages de viol. Les émotions du personnage sont mises à nu par les images et non par l'interprétation du texte. Nous avons voulu que le spectateur perçoive un corps de femme, mais que ce corps soit symboliquement sans vie. Ce corps sert de réceptacle pour les images vidéo, il devient objet, tout comme le corps de la femme violée est l'objet des hommes qui assouvissent leurs pulsions.

J'ai voulu créer une mise en scène métaphorique où la mort symbolique de la comédienne renvoie à la mort réelle ou psychologique de la femme violée, et où les images en mouvement renvoient à la vie qui continue malgré ce drame. Par extension, les images virtuelles en mouvement représentent le

monde qui continue de tourner malgré ses violences.

Cette mise en scène nous permet de nous poser et de poser des questions sur l'avenir du spectacle vivant. L'artiste vit dans un monde où les névroses des êtres humains sont de plus en plus mises à jour. En travaillant sur ce texte je me suis posé la question de savoir si j'avais le droit d'infliger à mes semblables une scène aussi difficile.

En conclusion, contrairement à ce que l'on pourrait penser, la vidéo sert le texte et permet d'en donner une approche métaphorique et symbolique. Les images virtuelles mettent en relief le texte par un effet de présence non vivante. De plus, tous les possibles des montages vidéo apportent des effets nouveaux dans la scénographie, tout comme les effets spéciaux dans le cinéma ont renouvelé le 7^{ème} art avec les possibilités des nouvelles technologies (capteurs, images de synthèse, etc...). Ces nouvelles technologies apportent au créateur-marionnettiste de nouveaux possibles ; lui permettent-elles, en situant son œuvre dans des matériaux nouveaux et des sensations nouvelles, de questionner plus efficacement son public ? Lui apportent-elles des sensations nouvelles ?... A suivre

> Claire LIÉTARD

■■■ LA COMPAGNIE CLAIRE LIÉTARD est une jeune compagnie d'Ancey. Sa fondatrice, Claire Liétard, après une formation de comédienne, est venue à la marionnette par la mise en scène de spectacles.

> Mars 2056

PAR BRIGITTE POUGEOISE ■■■

Avant de vous parler de mon projet Mars 2056, j'aimerais faire un point sur la définition du mot **outil** :

1^{er} sens : objet fabriqué, utilisé manuellement ou sur une machine, pour réaliser une opération déterminée.

2^{ème} sens : élément d'une activité qui n'est qu'un moyen, un instrument. (LE PETIT LAROUSSE ILLUSTRÉ)

Je pense que nous partageons tous cet avis sur la question de la photographie numérique et argentique qui restent donc essentiellement des outils ou instruments au service de l'image. C'est dans l'apprentissage de l'outil qu'il existe une différence fondamentale : j'ai eu cette chance d'avoir appris dans mon adolescence la base de la photographie en passant par la prise de vue avec un appareil photo, le développement du film en chambre noire et la restitution de l'image en passant par des bains chimiques. Par la suite je me suis intéressée aux logiciels photo, tel que photoshop, que tout le monde commence à connaître ou dont on a au moins entendu parler. J'ai découvert là un nouvel outil avec toutes les possibilités qu'il apporte à la photographie : rapidité du rendu, archivage et transmission. Mais mon propos n'est pas de faire un cours sur les différents logiciels de montage photo ou cinéma. J'aimerais juste rappeler que l'émulsion film, le papier photo et la pellicule cinéma ont une sensibilité à la lumière et c'est là que réside la grande opposition avec le numérique : la question de la matière. Dans le domaine argentique, on parle de matière vivante ; dans le domaine numérique, on touche du bout des doigts une matière impalpable, virtuelle, bien que liée au réel grâce aux multiples logiciels proposés sur le marché. Le seul point commun et efficace, à mon avis, c'est la finalité : c'est « le regard sur... » et pour le son, c'est « l'écoute de... ». Il n'y a pas de « bataille artistique » entre « argentique » ou « numérique ».

A mon sens, il ne s'agit que de prétextes pour les sociétés industrielles (Kodak, Fuji et les autres pour ne pas les nommer) qui ne recherchent que le profit financier. Car pour eux « art » égale « produit » !

Pour revenir à Mars 2056, je précise que je suis sur une deuxième étape de cette recherche d'image photographique à rendre « vivante » et je me suis aperçue que l'expérience sur un plateau, partagée en direct avec le public, me questionnait sur le rapport de la photographie au corps : en fait, la Peau - comme la Pellicule - devient porteuse d'une mémoire. En portant en elle les mutations liées au « déroulé » perpétuel du temps, chaque cellule de la peau nous parle : certains scientifiques parlent même de la peau comme d'un cerveau étalé. Tout naturellement, je me suis plongée dans le milieu de la danse et du cirque pour m'approcher du travail direct du corps et de ses possibilités. Pour ce laboratoire d'objets, j'ai fait appel au jongleur-acrobate-danseur Nathan Israël, à la chorégraphe Dominique Brunet comme regard extérieur et, pour le son, à la musicienne Sylvaine Héлары. Suite à cette performance, je me suis inspirée de *L'Homme illustré*, recueil de nouvelles de Ray Bradbury, et du texte de Yôko Ogawa *Les Abeilles*, et j'ai pu développer le projet de spectacle *Mars 2056*.

Voici un extrait de *L'Homme Illustré* de Ray Bradbury :
« Comment l'avez-vous rencontrée ? Il me le raconta. Il avait vu son enseigne peinte, au bord de la route : >>>

>> Illustrations sur la peau ! illustrations, et non tatouages. Il était resté assis toute une nuit, tandis que ses aiguilles magiques dardaient sur lui des piqures de guêpes mordantes et d'abeilles délicates. Au matin, il avait l'apparence d'un homme tombé sous une presse d'imprimerie polychrome, d'où on l'aurait retiré tout enluminé, et coloré. [...] Les images de l'homme illustré luisaient comme des braises dans la pénombre, rubis épars, émeraudes, avec des couleurs d'un Rouault, ou d'un Picasso, les figures allongées et torturées d'un Greco. « Donc, reprit-il, les gens me renvoient lorsque les images remuent. Ils n'aiment pas qu'il se passe des choses violentes dans mes illustrations. [...] Si vous les observez, en quelques minutes, elles vous raconteront une histoire. En trois heures, vous verriez une vingtaine d'histoires se dérouler là, sur mon corps. Vous pourriez entendre des voix, percevoir des pensées. Tout est là, il suffit que vous regardiez. » La photographie projetée sur la peau vit un instant, puis s'efface, se renouvelle et se transforme jusqu'à laisser une trace dans notre inconscient. La chair

devient matière, telle une plaque photographique où s'imprime la réalité du vivant, et disparaît comme un tatouage éphémère. Le corps peut se transformer en végétal, animal, ou humain. En fait, l'un et l'autre sont porteurs tour à tour d'une histoire. Les images photographiques sont réalisées uniquement pour le projet *Mars 2056*. Comme surface d'inscription de vies imaginaires, la peau devient fantasmagique : membrane à double face, l'une tournée vers la réalité intérieure, la seconde, vers l'extérieur. Le corps humain manipule l'image en direct et celle-ci à son tour, recadrée et enregistrée avec une caméra, recrée une nouvelle image pour le public.

Alors plus concrètement : Le travail de création a commencé en décembre-janvier 2006 au CRAC de Cherbourg, avec Chloé Moglia et Anne Gouraud, la contrebassiste, qui se sont jointes à l'équipe (de Dance and You) et repris en février au Carré Amelot à La Rochelle. Un nouveau temps de travail est prévu en avril-mai avec une présentation publique le 3 mai à Cherbourg. Un nouvel artiste circassien, Volodia



TRAVAIL EN RÉSIDENCE
AU CENTRE RÉGIONAL
DES ARTS DU CIRQUE
DE BASSE-NORMANDIE
À L'INVITATION DE
JEAN VINET ET
DE SON ÉQUIPE.

Lesluin, issu de l'École Nationale de Cirque de Châlons-en-Champagne, et un danseur professionnel, Michel Abdoul, se joignent à nous.

Mars 2056 navigue en résonances et interactions entre l'image, le son et le corps en mouvement. Cette fragmentation du corps-mémoire est mêlée à une musique qui, elle aussi, est déformée par l'utilisation saugrenue et inhabituelle d'instruments classiques (flûte et contrebasse), avec un travail de la voix porté sur le souffle, le cri et quelques textes...

> Brigitte **POUGEOISE**

> Compagnie Pseudonymo

PAR DAVID GIRONDIN MOAB ■■■



Nous souhaitons présenter deux spectacles à mettre en regard en raison de leurs genèses assez différentes mais du lien cependant très fort qu'ils ont avec les Nouvelles technologies : *Ecumes*, d'après *L'écume des jours* de Boris Vian, travaille avant tout sur la vidéo. Ce spectacle est en création à Lisbonne à partir de mai 2006. *Infini* a été créé en 2004 d'après les cahiers de pataphysique d'Alfred Jarry et continue d'évoluer au fur et à mesure des représentations. C'est un spectacle qui travaille sur la création électro-acoustique.

Infini

Équipe : David Girondin Moab, Uriel Barthélémi, Tarek Atoui.

Le spectacle *Infini* est né d'un désir de travailler avec des musiciens électro-acousticiens (Uriel Barthélémi et Tarek Atoui de la Compagnie Asa Djiinia), en recherche permanente autour des axes de création sonores et soucieux d'expérimenter les nouvelles technologies du son. La rencontre avec la compagnie Asa Djiinia a permis un jeu d'échange entre la marionnette et les musiciens. Le son créé par les musiciens invitait la marionnette à modifier son jeu et les propositions de la marionnette orientaient également le son. Le son est né à la fois de la thématique explorée, du jeu de la marionnette et des compositions musicales cherchant à recréer l'espace mental du personnage dont on entend les pensées en permanence. Le spectacle est né de plusieurs étapes de dialogue et d'expérimentation avec Uriel et Tarek. Le personnage est un scientifique étrange, une sorte de professeur de mathématiques, perdu dans une somme d'abstractions liées à la création, à Dieu, bref à la pataphysique. Ce qui naturellement l'a rattaché au travail sonore de par le lien puissant qui lie la composition électronique à l'abstraction, aux mathématiques. Le choix précis du texte, postérieur à ces étapes de travail, est venu confirmer l'univers sur lequel on travaillait ensemble. Ce texte d'Alfred Jarry : *De la surface de Dieu*, fait état des pérégrinations mentales d'un savant qui tente de calculer précisément la surface de Dieu

sur la base d'un fatras de symboles de chiffres et d'équations. Peu à peu, au cours du spectacle, le manipulateur affirme une présence de plus en plus forte et tyrannique qui finit par justifier la quête du savant d'un être au-dessus de lui, maîtrisant l'espace et le temps.

Ecumes

Équipe : Paulo Duarte, Nuria Legarda, David Girondin Moab, Tyler Futrell

Ecumes part d'un texte et d'une rencontre avec une chorégraphe-danseuse, à laquelle s'est ajoutée une invitation de 15 jours de résidence au Portugal. Grâce à cette résidence et à celle de l'Espace Périphérique à La Villette, on a pu faire des essais chorégraphiques avec la danseuse, la marionnette, les arts plastiques, en explorant les sources d'inspiration du texte de Vian. Très inspirés par le roman, nous avons envie de garder certaines images fortes de Boris Vian comme celle de la maladie : le nénuphar qui grandit, la présence de l'eau, le délabrement de la vie domestique... On a donc essayé beaucoup de choses, plastiquement, de l'univers des installations, et on s'est rapidement aperçu que le travail de la vidéo était une piste, ne serait-ce que pour représenter le nénuphar qui pousse dans le poumon du personnage féminin. Ce personnage est au départ fait de chair et, de par sa maladie, devient transparent. C'est aussi la vidéo qui nous permet de rendre Chloé translucide. On assiste à la mort lente du personnage qui, peu à peu, devient évanescant. On a gardé cette liaison avec la maladie et nous avons aussi traité la difficulté de la relation,

cela, dans un univers très plastique. Nous avons quelques difficultés à définir notre projet qu'on a appelé « installation danse marionnette » même si c'est une forme pour un théâtre frontal. Ce qui nous paraissait aussi lié à la thématique du livre, c'était de jouer sur un espace qui pouvait changer de forme. La vidéo nous a permis certaines rêveries que l'on retrouve dans l'œuvre de Vian. L'espace entier est composé d'écrans ou d'objets qui sont là pour recevoir la totalité des images, la vidéo enveloppe l'ensemble de l'espace. Elle peut être utilisée pour souligner une scène ou la temporalité d'une scène. L'usage de la vidéo permet de figer le temps à des moments particuliers. Le temps figé du roman est un moment passé, qui a eu lieu et qui entre particulièrement en contradiction avec le temps du plateau, qui est un temps du présent. En fait, ce sont des temps qui se rencontrent dans le roman : le temps où elle était vivante et le temps où elle est en train de mourir. C'est par l'utilisation de la vidéo qu'on peut montrer ces rencontres de temps, qu'on peut les combiner. La vidéo permet d'utiliser l'espace, quel qu'il soit, parce que la vidéo est avant tout de la lumière. On peut par exemple, avec des mini-découpes et des images peintes dessus, proposer du mouvement, sans forcément avoir besoin de la vidéo. C'est un peu une évidence, mais la vidéo nous permet surtout de jouer avec de la lumière améliorée.

LA COMPAGNIE PSEUDONYMO est implantée
■■■■■. Elle a été créée en 1999 par David Girondin Moab
et Paulo Duarte.

> La Marionnette : périphérique d'entrée du monde des fantômes

PAR STANKA PAVLOVA ■■■

Le théâtre de marionnette avec toutes les techniques de manipulation et ses diverses représentations (marionnettes composées, objets, formes et matières animées, hybridation des matériaux etc...)

a souvent été mis à la périphérie des autres arts. Aujourd'hui cet art hybride entre sur la scène « officielle » à pas de géant. (...)

Au-delà d'une mode artistique, cette attirance vers les arts de la marionnette vient inévitablement de l'utilisation massive des technologies numériques d'information et de communication.

Notre monde contemporain est peuplé d'images - fabriquées, transformées, recadrées, mais aussi instantanées, éphémères, en temps réel, témoins de cette soif humaine de jouer avec le temps. Cette envie de donner la sensation illusoire d'existence aux êtres et aux choses qui nous entourent, de rendre l'invisible visible, n'a cessé de hanter notre imaginaire et peut-être LA MARIONNETTE reste une des formes les plus émouvantes en réponse à ce désir. De par sa nature spécifique d'objet manipulé qui participe à la fois au monde inanimé de la matière (celui de l'invisible, de la mort) et de celui du sujet (du tangible, de la vie), la marionnette est une ouverture poétique dans l'exploration de nouvelles formes manipulables et d'images virtuelles (avatars, acteurs virtuels, formes de vie évolutives, organismes dotés d'intelligence artificielle, environnements interactifs de synthèse).

Hantés par ses représentations spectrales et curieux d'expérimentation, les artistes de la Compagnie Zapoi cherchent à travers leurs spectacles à se jouer des passerelles entre ces deux mondes - celui du réel, du palpable, celui de la marionnette, et l'autre monde, celui des images insaisissables et immatérielles - LE MONDE DES FANTOMES. Dans cette envie de s'émouvoir, de créer des illusions, de raconter des histoires, d'animer l'inanimé, de jouer avec l'insaisissable, le spectacle « *Zapping Lupus* » est né.

C'est l'histoire d'un loup, un petit loup qui, au plus grand désespoir de ses parents, ne veut pas chasser. Lui, il veut raconter des histoires. Et pas n'importe lesquelles, mais des histoires de loups...

Le personnage du loup est interprété par un comédien-marionnettiste qui va sans cesse jouer entre le réel et l'imaginaire.

Le spectateur, en suivant la propre histoire du loup et celles que le loup raconte, va être invité à se plonger dans l'illusion du récit. Ainsi emboîné par ce beau raconteur et jongleur d'images, le public va suivre trois contes connus : la version grecque de « *Pierre et le loup* », « *Le petit Chaperon rouge* » et « *Les trois petits cochons* », traités chacun d'une manière différente visuellement et émotionnellement. Cinq cadres identiques et mobiles serviront d'écrans pour la réception des images, mais à leur tour se transformeront en forêt profonde, en maison de paille, de bois et terrain de chasse, etc... Des accessoires vont ponctuer le jeu du comédien-marionnettiste.

Une voix off incarnera le père du loup.

Le principe théâtral est simple, mais de cette simplicité vont naître des émotions, des surprises, des rêves et des envies, des rires, des peurs d'enfance, celles d'un personnage qui nous fascine - le loup.

Le procédé technologique utilisé dans ce spectacle, le dispositif scénique, la technique de manipulation des marionnettes, le choix des accessoires restent simples pour permettre au comédien-marionnettiste une liberté et une aisance dans sa performance. L'interprète va investir tous les personnages, se transformant tantôt en petit Chaperon, tantôt en cochon ou paysan grec. Parfois dédoublé, il va courir derrière son image pour rattraper le temps scénique. Les doubles spectraux des marionnettes vont, eux aussi, étonner l'interprète et le provoquer dans son jeu (la tête de la marionnette du petit Chaperon rouge devient lune derrière laquelle le loup hurle ; la mère du petit Chaperon, au fur et à mesure qu'elle donne des ordres à la petite, est représentée par une bouche rouge et des mains qui vont subir une multiplication sur l'écran, créant ainsi une certaine angoisse).

A la manière du théâtre de marionnettes indonésien, le musicien va accompagner le récit en créant des univers sonores, des bruitages et des voix. Il est sur scène, à vue. Sa présence discrète rythme le spectacle, donne du souffle et prolonge l'émotion recherchée.

Dès les premières séances de recherche du spectacle « *Zapping Lupus* », la technologie **Flash (programme d'animation et d'interactivité vectorielle)** nous a paru évidente pour créer des environnements d'images interactives au service du récit théâtral.

A la différence de la vidéo, où le temps défile, la technologie **Flash** est instantanée. Elle nous permet de déclencher précisément les environnements d'images, de les manipuler en temps réel et ainsi de respecter au plus près le temps, l'esprit et le sens dramaturgique du spectacle.

Flash nous permet de transformer les univers virtuels et scénographiques : par exemple la maison de la grand-mère s'assombrit au fur et à mesure que le loup la mange, la forêt se déplace en même temps que le loup..., mais aussi de faire apparaître personnages et accessoires en temps réel (le petit Chaperon rouge remplit son panier pour la grand-mère, les fleurs poussent dans la forêt au fur et à mesure que le personnage avance...). Nous pouvons également manipuler des personnages (l'image du petit Chaperon dans la forêt) à l'aide d'outils simples, tels un clavier ou une souris d'ordinateur.

Ce type d'interactivité permet de se mettre en accord avec le temps théâtral, celui du jeu, et de la respiration de l'interprète.

Elle permet de multiples interprétations et variations poétiques, des possibilités de créer des univers sensibles et spectaculaires.

Par exemple dans « *Les trois petits cochons* », lorsque le loup dévore le deuxième cochon, l'univers graphique entier se transforme en véritable feu d'artifice de saucisses, côtelettes, brochettes et autres charcuteries dansantes. Et face à cette explosion visuelle et émotionnelle, les mots, la parole, le texte ne suffisant plus, seule la chanson permet

au loup d'exprimer cette apothéose gastronomique. Le mur de lardons se transforme en briques et le père de notre loup, malgré les conseils de son fils, se laisse prendre au jeu et se lance à la poursuite du troisième cochon. Il entre dans la cheminée et tombe dans la marmite prête pour la soupe. Seul le fils, en changeant la fin de l'histoire, permettra au père de se sortir indemne de cette aventure.

Notre loup arrivera à ses fins : devenir un acteur, un doux chanteur, un illusionniste visuel, un grand conteur.

Le théâtre de marionnette fonctionne sur un principe de relations multiples et les échanges entre l'ensemble des présences. Les images fabriquées, projetées, traitées en différé ou en direct dans le spectacle « *Zapping Lupus* », sont pensées comme un personnage à part entière.

Et comme pour la marionnette ou les objets, derrière l'image se tient le manipulateur : la main sur le clavier, prête à faire danser sur le fil de l'histoire les fantômes qu'elle a créés.

Ainsi sur la scène, pendant environ une heure, vont cohabiter et évoluer diverses catégories de corps : le corps du comédien-manipulateur (un corps physique), ceux des marionnettes (des corps composés) et les corpus des images (les corps spectraux), dans le désir de créer un moment théâtral, un espace d'émotions, de sentiments, d'énergies et d'emporter le public dans l'histoire. De la multiplication de ces corps physiques, composés ou spectraux, de leurs dédoublements, des rapports entre eux vont naître, des possibilités poétiques, des ouvertures vers de nouveaux mondes fantastiques, des passages sensibles dans cette formidable aventure nommée Théâtre.

Les chemins de la création sont pleins d'inconnu, de surprises, de peurs, de doutes et de partages et la marionnette se propose comme un lien possible entre le monde des images, **immatériel**, spectral, fantomatique, et celui du palpable, fait de sueur, de larmes et de rires, **réel**.

A la croisée de ces deux mondes, entre visible et invisible, entre animé et inanimé, entre vie et mort, la marionnette est un formidable périphérique d'entrée du monde des fantômes.(...)

Cet article a été publié par la revue « OTRANTE » (Art et littérature fantastique) n°17 printemps 2005, Edition Kimé. Remerciements au Comité de rédaction.

> Stanka PAVLOVA

LA COMPAGNIE ZAPOI a été créée en 2001 Pavlova et Denis Bonnetier, tous deux diplômés de l'Institut International de la Marionnette. Elle développe un travail d'échanges et de confrontations entre les Arts de la Marionnette et les Arts numériques et électroniques.

> L'I.M.M. et les nouvelles technologies

L'institut International de la Marionnette, partenaire naturel de Thémaa, a organisé un deuxième temps de rencontre autour de Lucile Bodson, directrice, et animé par Anne Quentin, journaliste et coordinatrice de la revue *Dédale*.

Ce fut l'occasion de présenter la thématique choisie par l'Institut et qui sera développée dans le cadre du 14^{ème} Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes : « *Marionnettes et nouvelles technologies* ».

Dans une interview réalisée par Anne Quentin pour la revue *Dédale*, Lucile Bodson expose les raisons de cet intérêt pour les nouvelles technologies :

« Selon moi, la marionnette est déjà en soi un art pluridisciplinaire par essence.

Les élèves qui intègrent la formation ont des parcours individuels très divers, même si dans les critères de sélection sont mis en avant leur aptitude au jeu et leur connaissance dramatique.

Nous formons des acteurs marionnettistes, mais un volet arts plastiques est intégré à l'ensemble des champs couverts par l'Institut. Contrairement à d'autres écoles, nous intégrons une dimension pluridisciplinaire à nos parcours pédagogiques. (...). A mon arrivée,

plus d'un tiers des dossiers de résidence de création et des demandes de bourse pour la recherche abordaient le multimédia.

C'est encore plus vrai aujourd'hui. Nous ne pouvions satisfaire les demandes de réalisation, car nous n'en avons pas les moyens, mais nous avons accueilli des projets de recherche théorique au centre de documentation et également des résidences de création : nous les accompagnons. » Concrètement,

le champ de ces nouvelles technologies est abordé de la manière suivante :

« *Le fonctionnement de l'image a de nombreux points communs avec la marionnette, lui est quasiment inhérent, puisque la marionnette est le terrain privilégié de la manipulation à distance, de ce qui permet de donner vie à l'inanimé. Les nouvelles technologies sophistiquent la fonction, en quelque sorte. Il s'agit pour nous d'interroger l'image. En 2^{ème} ou 3^{ème} année, nous proposons une initiation à l'image.*

> Renaud Herbin et Nicolas Lelièvre

Mitoyen, le spectacle

Ce spectacle s'inscrit dans le projet Centres Horizons mené avec Nicolas Lelièvre au sein du LàOù depuis 2003 sur les territoires de Rennes Métropole, Berlin et Buenos Aires.

Mitoyen est un spectacle mêlant la présence de marionnettes figuratives, des sons électroniques en direct, des images projetées... Il est pensé comme un lent dépeçage, une traversée introspective, une rêverie autour de l'individu dans la ville. Il s'agit de croiser les échelles de territoires : ceux de l'intime, du chez-soi, du face à soi, ceux du vivre en cohabitation, sous le regard de l'autre. *Mitoyen* se joue des frontières.

L'idée est d'interroger la mitoyenneté, le partage des territoires qui définit les contours du moi, de l'autre, du être ensemble à partir de désirs de fusion, de séparation, scission ou assimilation...

Mitoyen est un jeu de miroirs, de projection en l'autre, de circulation dans plusieurs étages de la construction et de la conscience du moi. Il s'agit de prendre sa propre tangente, d'entrer en communion avec l'espace qui se ferme et qui s'ouvre, espace de contraintes et de libertés, espace clos qui rend possible l'infini du dedans. Au-delà des limites.

La marionnette, cet autre moi qui me surprend, la marionnette qui me dédouble, la marionnette animale, la marionnette qui dérange, la marionnette comme prolongement, la marionnette comme retour sur soi, le plaisir auto-érotique, la peur auto-destructrice, le conflit auto-généré.

La marionnette, le son, la vidéo comme prolongements

Dans la continuité de (*Détails*) *Les grands poissons mangent les petits*, créé en 2002, l'enjeu de

Mitoyen est d'affirmer une certaine présence de la forme marionnettique oscillant imperceptiblement du figuratif au non figuratif.

La marionnette à l'état de personnage articulé et manipulé - ici une tête fabriquée par Paulo Duarte (Barcelone) - parcourt le corps du manipulateur, lui emprunte ses formes : la marionnette devient prothèse ou prolongement du corps, elle s'y greffe, elle devient extension.

La marionnette étendue aux objets et aux espaces : ici un mur monolithique percé d'une fenêtre devient tour à tour objet manipulé et espaces manipulants, base d'un jeu d'imbrications, de changements d'échelle et de focus.

L'espace enveloppant entre lui-même en interaction sensible avec les jeux de l'interprète, de la marionnette, du son et de la lumière/vidéo.

Caisse de résonance, il amplifie et se fait l'écho de leur jeu.

Un processus d'allers-retours

Un accompagnement littéraire avec l'auteur Erwan Tanguy (Rennes) permet de poser clairement les enjeux dramaturgiques de *Mitoyen* : Erwan Tanguy suit les répétitions et propose une série de textes.

Le statut du texte devient celui d'un sous-texte, tendant le plastique et le dramatique. Le travail d'Erwan Tanguy devient la source et irrigue ce qui se passe sur le plateau.

Les regards critiques des marionnettistes d'horizons différents : Uta Gebert (Berlin), Julika Mayer (Rennes), et Stéphane Rouxel (Rennes), accompagnent la création, se répondent sur des questions autant techniques de jeu et de manipulation, que d'écriture et de sens, et enrichissent la conception et la réalisation du projet.

De l'usage des technologies numériques

Le son de Morgan Daguene (Rennes), les images de Nicolas Lelièvre (Rennes).

Alexandre Koyré dans *Du monde clos à l'univers infini* montre comment, à la fin du Moyen-Age l'homme transforme ses conceptions fondamentales du monde jusqu'aux structures mêmes de sa pensée. Les changements produits par la révolution scientifique du XVII^{ème} siècle permettent la destruction du cosmos (la fin du monde conçu comme un tout fini et bien ordonné) et la géométrisation de l'espace (approche euclidienne, divorce entre le monde des valeurs et celui des faits).

Aujourd'hui, les technologies numériques deviennent au quotidien une nouvelle approche de la pensée. Les outils informatiques actuels nous baignent dans une conception multidimensionnelle du réel, à l'image des calques des logiciels d'images.

L'utilisation sur un plateau de l'image projetée ou de dispositifs de traitement numérique du son sont autant d'outils sensibles supplémentaires pour atteindre la dimension transcendée du plateau : en cela, il s'agit bien de jouer sur la perception et les notions de focus, et ainsi d'atteindre avec eux les questions de sens.

Ainsi, dans l'écriture de *Mitoyen*, les statuts du son et de l'image vidéo évoluent, passant de simple environnement au statut d'événement entrant en relation directe avec le jeu de la marionnette et de l'interprète.

LàOù - MARIONNETTE CONTEMPORAINE

est une compagnie fondée en 1999 et basée à Rennes. Elle est co-dirigée par Julika Mayer et Renaud Herbin, tous deux issus de l'École Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières.

L'année prochaine, les élèves travailleront avec *Faulty Optic*, une compagnie de marionnettistes anglais qui œuvre dans les domaines de l'audiovisuel et du spectacle vivant. Heureusement, les outils informatiques se sont beaucoup simplifiés : nous pouvons réaliser de petits studios légers pour le montage ou le son. On n'a pas la prétention de s'équiper à outrance, l'important est de nous doter d'outils de compréhension des nouvelles technologies afin de s'en servir pour mieux dire ce qu'on a à dire. (...)
L'interrogation sur la manipulation des technologies parcourt totalement la création aujourd'hui. Il est vrai que la relation aux

technologies impose des connaissances techniques lourdes. Ce qu'on peut demander à un acteur, on ne peut pas le demander à l'image, parce qu'elle est figée. Il faudrait inventer un rapport avec celui qui est responsable des images. En l'absence de propos, il faut être capable de différer leur utilisation. Quand nous portons des projets qui font appel aux techniques nouvelles, nous avons toujours le souci qu'il y ait un renvoi critique. Les artistes en résidence sont confrontés au public ou à l'encadrement pédagogique. J'ai en effet un doute, je ne le cache pas. L'ouverture au public permet aux artistes de prendre bien conscience des interrogations que soulève ce qu'ils viennent de présenter. »

A l'occasion du Festival International, l'Institut présente, entre autres, les artistes qu'il avait invités lors des Rencontres de février 2006 :

Renaud Herbin et Nicolas Lelièvre (Compagnie LàOù)

Mitoyen

Mitoyen est un spectacle mêlant la présence de marionnettes figuratives, de sons électroniques en direct, d'images projetées. Il s'agit de croiser les échelles de territoires, ceux de l'intime, du chez soi, du face à soi, ceux du vivre en cohabitation, sous le regard de l'autre. *Mitoyen* se joue des frontières.

Michaël Cros (Compagnie la Méta-Carpe)

Entre 2

Entre 2 met en résonance différents champs artistiques : danse contemporaine, marionnette de taille humaine et arts numériques ;

il explore les relations entre corps réel, corps marionnettique, et corps filmé. Sa forme est plurielle et plastique, à la fois spectacle et exposition. Ce projet est né de la rencontre de Julie Desrosiers et Michaël Cros lors d'un stage d'été dirigé par Hoichi Okamoto, à l'Institut International de la Marionnette en juillet 2004. Michaël Cros a eu envie d'associer à ce projet de danse/marionnette le travail qu'il mène depuis plusieurs années dans le domaine de l'art numérique autour du corps et de sa perception (au travers d'installations vidéo et d'installations comportementales interactives).

Judith Nab (Théâtre Espace)

Black Box

Judith Nab et son équipe ont conçu une grande boîte noire installée au premier étage d'un ancien magasin de vêtements. L'expérience vécue dans la *Black Box* fait appel à la mémoire et à l'histoire d'un bâtiment réel, à

l'histoire personnelle de chacun. La *Black Box* fonctionne de manière autonome, on y entre comme dans un ascenseur pour être aspiré et se perdre dans un temps et un espace irréels. C'est à la fois une installation, une performance et un spectacle.

Sylvie Chartrand
Idem Esse

Idem Esse se présente comme une suite de tableaux sur le rapport à notre condition humaine aux différents âges de la vie. Installés dans un confident, un marionnettiste et une marionnette de même échelle donnent à voir une relation gémellaire où chaque geste porté envers l'autre est un geste porté envers soi. En se basant sur une technique impliquant la capture du mouvement combiné à la robotique, *Idem Esse* transforme le lien qui relie le manipulateur à la marionnette.

> ENTREE2 (spectacle-exposition)

PAR MICHAEL CROS ■■■

1^{er} contact

L'idée du projet *Entre2* est née en juillet 2004, lors d'un stage dirigé par Hoichi Okamoto à l'Institut International de la Marionnette à Charleville-Mézières, stage intitulé : *Du corps à la marionnette*. C'est là que j'ai rencontré Julie Desrosiers, jeune marionnettiste québécoise. A l'issue du stage, chaque participant devait présenter une petite forme avec une marionnette d'inspiration bunraku fabriquée pour l'occasion. Dans la proposition scénique de Julie, quelque chose m'a touché et ému : il y avait d'abord elle, avec une présence forte et minimale à la fois ; et puis il y avait son double, sa marionnette, comme une sœur jumelle, en plus fragile. Il y avait enfin cette relation entre toutes les deux, une sorte de danse intime, sensuelle, presque obscène. Sa marionnette me faisait penser à une noyée... une « Ophélie ». Quelques mois plus tard, je retrouvais Julie à Montréal pour lui proposer quelque chose...

Quatre axes

Durant cette phase de préparation, nous avons choisi ensemble quatre axes de recherche, d'une manière assez rapide, comme évidente : Le premier était l'envie de poursuivre le travail commencé au stage, avec une nouvelle marionnette de taille humaine d'inspiration bunraku et manipulée à vue. Le deuxième était de travailler avec l'eau, en lien avec l'idée de noyade. *L'Ophélie* peinte par Everett Millais était une image que j'avais en tête depuis le départ. Et puis j'avais très envie d'explorer un travail chorégraphique à partir de ces deux corps (humain et marionnette) plongés dans l'eau. Le troisième axe était de créer une sorte de cabaret intime, c'est-à-dire une forme qui nous permettrait de questionner la place du spectateur : témoin, voyeur, client, acteur ? Enfin, le dernier axe était d'associer au projet mon

travail en art numérique autour du corps et de sa perception (au travers d'installations vidéo et d'installations comportementales interactives). Au final, nous avons choisi d'explorer une forme à la fois spectacle et exposition, en mettant en jeu des corps numériques, chorégraphiques et marionnettiques, entre deux eaux.

Gestation

Pour la production du projet, il a fallu mettre en route tous les mécanismes habituels. La Méta-Carpe, association créée en 2003, qui intervient à la fois dans le champ des arts plastiques et du spectacle vivant, a porté le projet. Nous avons démarché à la fois en France et au Canada. Nous avons obtenu une « résidence Création/Compagnonnage » avec l'Institut International de la Marionnette, ainsi que le soutien de différents partenaires publics et privés : la Région PACA, la Ville de Marseille, le Conseil des Arts et des Lettres du Québec, la SCAM, l'OFQJ, l'Atelier Art3000-Le Cube (Issy-Les-Moulineaux), les Têtes de l'Art et la Cie Itinerrances (Marseille). En ce qui concerne la diffusion, nous avons reçu le soutien de VidéoChroniques, la Minoterie et Marseille-Objectif-Danse (Marseille), et aussi EnCourS / KompleX-KapharnaûM (Villeurbanne). L'été 2005, Julie a fabriqué une marionnette en polyuréthane capable de résister aux immersions/noyades. Pendant ce temps, j'ai réuni une équipe artistique constituée de Fabien Barati (développeur sur « Virtools »), Noël Chateau (compositeur et interprète), Laurence Froget (création lumière), et Stéphane Defolie (régie vidéo). En août 2005, nous avons répété en mer et en piscine, puis filmé en vidéo différentes séquences sur Marseille. En septembre 2005, nous avons travaillé trois semaines en résidence à l'Institut International de la Marionnette. Le 26 septembre, nous avons présenté

au théâtre de l'Institut une première étape de travail en public.

Perturbation / Déplacement

La partie scénique d'*Entre2* a été construite de façon fragmentaire. Parcourant les différents « tableaux », les technologies numériques nous ont permis de créer un rapport au temps non pas linéaire, mais multiple. Mon intention était d'explorer les confusions entre corps réels (humain ou marionnette), corps enregistrés (en vidéo) et corps numériques (agents comportementaux autonomes). Mettre en jeu tous ces modes de présence était important pour accompagner Julie, seule en scène. C'est comme si tout son espace mental pouvait apparaître et devenir un espace de jeu, débordant le plateau et brouillant le rapport scène-salle. Ce débordement visait aussi à déplacer la posture des participants (cette communauté éphémère) face à une forme artistique « trouble », à la fois singulière, organique et poétique, en posant la question de nos sens, nos corps et la distance qui les sépare.

Double chorégraphique

Dans mon parcours lié à la danse contemporaine, je suis habituellement interprète. J'ai aussi plusieurs fois fait la mise en scène de pièces chorégraphiées par d'autres. Pour ce projet, il a fallu que j'embrasse directement les questions chorégraphiques : quelle qualité gestuelle pour quel corps ? Avec Julie, qui se définit comme « non-danseuse », nous avons mis en place, durant les répétitions, un travail qui repose sur le contact, la sensation, la présence, avec cet outil formi- >>>



MICHAEL CROS

>> dable qu'est le double marionnettique : il s'agit de donner du poids à l'autre, de trouver son schéma corporel, son rythme et son souffle ; il s'agit de jouer sur cet « entre » et cette distance entre les deux corps. Il n'y a pas de relation manipulateur-objet, mais bien un duo dansé. Cela serait comme une danse « fade » au sens chinois de la fadeur (un endroit central de retenue, d'où toutes les saveurs peuvent advenir).

Technologies contemporaines

En 2004, j'ai intégré pour la première fois un dispositif de vie artificielle dans mon travail. Dans cette installation comportementale interactive intitulée *Les Mains*, j'ai essayé de simuler une relation à travers le sens du toucher, entre les mains réelles des visiteurs et des mains virtuelles (flottant sur un écran horizontal). *Traces de Pas*, créé en 2006, et qui est présenté entre la partie exposition et la partie scénique d'*Entre2*, s'inscrit dans cette démarche : un corps invisible attend une rencontre, ses traces de pas, projetées au sol, sont le seul indice de sa présence.

Ces « nouvelles » « technologies » « numériques » et « contemporaines » (si difficiles à nommer précisément !), font partie intégrante de mon travail, comme une chose qui serait devenue indispensable au fur et à mesure de mon parcours. À travers elles, j'essaie de trouver un usage singulier qui ne soit ni celui de la fascination pour le médium, ni celui de sa dénonciation irrationnelle. En les mettant en relation avec la marionnette et la danse, j'essaie de trouver une « grammaire » entre médiums, des endroits de frictions, d'oppositions, d'échos. Ce qui m'intéresse, c'est de créer un espace poétique, c'est-à-dire un lieu où l'on puisse se perdre, un lieu qui questionne le corps humain et ses sens : qu'est-ce qui est réel, qu'est-ce qui est vivant, pour quel type de relation ? Comme dirait Henri Michaux dans *Poteaux d'angles* : « C'est à un combat sans corps qu'il te faut te préparer, tel que tu puisses faire front en tout cas, combat abstrait qui, au contraire des autres, s'apprend par rêveries ».

> **Michael CROS**

MICHAËL CROS

Issu des Beaux-Arts de Marseille et de Lyon, Michaël Cros est un artiste « plurimédia », quelque part entre vidéaste-plasticien, danseur-marionnettiste et chorégraphe-metteur en scène. Il s'intéresse essentiellement au corps et à son langage, qu'il soit considéré isolément ou en relation avec d'autres. Il se passionne pour toutes les formes artistiques qui lui permettent de l'étudier, de le faire vivre et bouger. Le théâtre de marionnettes à taille humaine et la danse contemporaine, qu'il pratique professionnellement depuis 1998, sont particulièrement adaptés à cette idée.

Dans sa pratique plastique, le corps qui l'intéresse est fragmenté : il y a eu les têtes (vidéo Mots-Visages en 1996, Mention spéciale du jury à Vidéoformes 98), Les Mains et Les Traces de Pas (installations comportementales interactives créées en résidence avec l'Atelier du Cube-Art 3000, à Issy-les-Moulineaux en 2004 et 2005), et aussi Les Bustes (vidéo Bustes-eau produite par la Méta-Carpe en 2005).

Actuellement il travaille avec la marionnettiste québécoise Julie Desrosiers, explorant les relations entre corps marionnettique, corps chorégraphique et corps filmé (projet Entre2, en résidence-compagnonnage avec l'Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières).

> Rencontre avec Judith Nab

Quel est votre parcours ?

À cette question, on répond souvent en citant l'école que l'on a faite, mais ce n'est pas forcément significatif. Cela dit, j'ai fait des écoles de mime à Paris. (Ecole Magenia, Ecole Marceau, Ecole de mime corporel). Cela fait déjà plus de 12 ans que j'en ai terminé avec ce cursus. Ensuite, je suis rentrée aux Pays-Bas et j'ai essayé d'intégrer d'autres éléments pour le travail corporel. Je travaillais alors intensivement avec Markus Schmidt (Suisse). Dès le début, j'ai créé des spectacles pour ou dans un paysage spécifique : les plages de la Mer du Nord, des pâturages, des paysages urbains. Ensuite, selon les spectacles, j'ai essayé de m'approprier de nouveaux outils pour élargir ma palette. Chaque fois, cela résultait d'une recherche de quelques années, accompagnée de stages ou de collaborations.

De cette façon j'ai travaillé aussi sur la marionnette, en collaborant avec Feike Boschma, qui m'a appris à écouter les matières, au lieu de leur imposer ma volonté.

Pendant que je travaillais avec lui, je commençais aussi ma recherche sur la lumière, le noir et le travail sur l'ombre avec Fabrizio Montechi. Je travaillais aussi avec mon père, Dirck Nab, qui est artiste-peintre. Toutes ces recherches ne s'arrêtent pas, continuent toujours, mais elles commencent à faire partie d'un ensemble. On ne peut plus les séparer strictement. Et c'est cela qui m'intéresse vraiment.

Vos projets sont très visuels. Pouvez-vous expliquer quel est votre mode d'écriture, puisque vous ne vous appuyez sur aucun texte ?

C'est difficile à dire, puisque chaque fois les circonstances, dans tous les sens du terme, sont tellement différentes que cela influence fortement ma façon de travailler. Mais il est vrai que souvent, avant de commencer, j'ai des images en tête. Et je suis souvent étonnée de retrouver les croquis de mon cahier dans le spectacle final, croyant les avoir oubliés. J'aime quand on peut entourer le spectateur, l'entourer de lumière, de noir ou de son, même quand on joue dans une disposition frontale. Avec la récente création, *No Talking*, il y a eu beaucoup de recherches préalables : d'une part des temps où j'étais seule, travaillant sur la lumière, cherchant les atmosphères et le rythme musical de la scène que je voulais développer. Peu à peu, la scène s'est dessinée. D'autre part il y a eu un travail autour de la présence du corps d'un danseur, chose nouvelle pour moi, même si l'écoute d'une matière ou d'un objet ressemble à l'écoute d'un corps humain... Le travail consiste finalement à rassembler tous ces éléments, avec même des bribes de textes, pour en faire quelque chose de cohérent. Et comme je ne veux pas tout prévoir, tout écrire ou tout décider d'avance, j'attends de voir la réaction chimique...

La Black Box est votre dernière création. Est-elle en lien avec vos précédents projets ?

La *Black Box* est un projet spécial, même si tous mes projets le sont. Celui-ci me semble plus que jamais un nouveau défi.

Car même si dans mes « projets maisons » (spectacles pour quatre personnes dans des

maisons abandonnées), il n'y avait déjà plus d'acteurs, maintenant le spectateur est devenu l'intérêt même, le sujet du spectacle. Mais je ne sais pas comment l'appeler...

Pourquoi la Black Box ? Comment l'idée est-elle née ?

L'idée de la *Black Box* naît avec l'architecture du bâtiment dans lequel elle se trouve. Je ne peux pas apporter d'autres précisions pour que le lecteur puisse voir lui-même ce travail.

La ville de Charleville-Mézières s'est imposée à vous pour présenter ce nouveau projet. Comment cela s'est-il passé ?

Lucile Bodson, directrice de l'Institut International de la Marionnette, qui suit mon travail depuis plusieurs années, m'a invitée à réfléchir autour du Grand Magasin (anciennement Troussel). Ce grand magasin de vêtements était un lieu important dans la vie quotidienne des habitants de Charleville. Depuis des générations, on y allait se faire habiller pour des étapes importantes de la vie. L'Institut, qui a acquis ce bâtiment pour y installer ses activités pédagogiques, redeviendra un lieu important pour Charleville. Ce sera une façon d'inviter les habitants à se retrouver avec une part de leur histoire avant le début des travaux.

La Black Box est-elle une installation, une performance, un spectacle ou tout à la fois ?

Justement... Appelez-la comme vous voulez ou ne l'appellez pas... En tout cas, la *Black Box* est une boîte noire qui mesure 8 m de long, 3 m de haut et 4 m de large ; elle est installée au premier étage du Grand Magasin. Le visiteur entre seul. Avant d'entrer, il voit par une lumière si la *Black Box* est occupée ou non. Si elle ne l'est pas, il appuie sur un bouton et entre... La seule chose que l'on peut dire, c'est que l'illusion et l'inattendu jouent un rôle très important.

De quelle façon utilisez-vous les nouvelles technologies ?



>> Après mes recherches sur la lumière, les projections en 16 mm et les illusions optiques, je me suis mise au travail sur la vidéo. C'est un monde infini et je ne sais pas encore jusqu'à quel point je voudrais m'y baigner. Pour l'instant, avec la vidéo, les caméras live, les projections pré-enregistrées, la transformation de l'image en live ou par ordinateur, l'utilisation des logiciels, j'essaie de me limiter, de faire le plus simple possible, pour que ces techniques puissent me servir et m'emmener toujours vers le même but : entourer le spectateur d'un monde aux repères différents de celui que nous impose la vie de tous les jours.

Pensez-vous que la duplication de ce projet soit possible ailleurs ?

Il y a quelques mois, je pensais que le projet était lié

au bâtiment, mais aujourd'hui, l'idée est en train de naître pour explorer une nouvelle piste, partant du même concept, mais qui serait complètement différente !

Vos prochains projets sont-ils déjà en gestation ?

Non, pas en ce moment, où j'ai deux *premières* à venir. Après une création, je me dis toujours que c'est peut être la dernière... Je m'applique à mille pour cent quand je travaille, mais en même temps je veux pouvoir m'arrêter à chaque moment. Je ne me projette pas très loin dans le futur.

Quelles sont vos philosophies alors ?

[Judith pousse un cri et s'en va en courant...]

> Judith NAB

JUDITH NAB

A Amsterdam Judith Nab / Théâtre Espace, crée des spectacles et installations visuels à partir de divers moyens, comme le film (16 mm et vidéo), toutes sortes d'objets animés (électroniquement ou mécaniquement), d'effets d'ombre et de lumière, d'illusions optiques (et mentales), de la musique, du sampling, etc.

Ces performances ont lieu dans les boîtes noires des théâtres, mais aussi sur des sites spécifiques.

Le Théâtre Espace a été fondé à Paris en 1991. Six ans plus tard, Judith Nab retourne aux Pays-Bas et crée plusieurs pièces présentées en France et dans des festivals européens. Ces dernières années, elle travaillait sur les projets maisons - performances sans acteur, dans des maisons abandonnées.

Toutes les informations sur les projets sont sur le site internet. www.theatreespace.nl, ainsi que des photos, des articles et de la musique.

> Idem Esse, performance de corps animés

PAR SYLVIE CHARTRAND



L'écriture de *Idem Esse* a été développée en octobre 2004 à la Villa d'Aubilly de l'Institut International de la Marionnette. Sylvie Chartrand, artiste, mime et cinéaste d'animation, s'est entourée d'une équipe multidisciplinaire formée d'artistes et d'ingénieurs en provenance du Québec et de la France.

L'expression latine *idem esse* désigne ce qui est issu d'une essence commune. Percevoir notre propre humanité à travers l'autre suppose que nous soyons par essence identiques. Bien sûr, nos silhouettes, nos bouilles, nos empreintes de pieds, nos lignes de main et mille autres choses nous rendent manifestement singuliers. Mais nous avons tous une silhouette pour nous contenir, des bouilles pour nous épancher, des empreintes de pieds pour nous souvenir, des lignes de main pour nous consulter. Tel un seul homme, nous partageons cette relation à notre corporalité, nid de sensations et de sentiments.

Suivant la courbe des verbes d'état, *Idem Esse* est une suite de tableaux où évolue à travers les âges le regard d'un sujet humain sur son semblable. De la complicité à la méfiance, les considérations sur cet alter ego se doublent d'un regard sur soi. Loin de la complaisance, le personnage de *Idem Esse* s'offre à l'autre en qui il se reconnaît, pour le meilleur et pour le pire.

L'idée fondatrice de *Idem Esse* questionne la marionnette et sa formidable capacité à nous révéler à nous-mêmes. Pour éprouver les rouages d'un face à face contre nature, elle devait se retourner à 180 degrés, devenir une robe plutôt qu'un gant. La capture de mouvements permet ce détachement des mains au profit du corps. L'animation d'avatars virtuels connaît les vertus de cette technologie permettant une équivalence directe entre le corps et l'avatar. Néanmoins, malgré le spectre des possibilités que représentent les images de synthèse, nous n'avons aucune emprise physique sur une image, même en réalité virtuelle. Il fallait rendre le reflet consistant. Le défi technologique de *Idem Esse* fut de faire le pont entre l'utilisation de la capture de mouvements et l'animation d'une marionnette tangible.

Le développement de la structure biomécanique a été réalisé au Québec sur une période de trois ans. L'ETS, Probotik et Collinéo en sont les principaux collaborateurs. L'utilisation de muscles pneumatiques Shadow pour les mouvements en flexion et de moteurs pour les mouvements en rotation, confèrent à la marionnette une gestuelle souple et nuancée. Or, ne cherchant aucunement

la reproduction fidèle du mouvement humain, la marionnette devait au contraire imposer sa propre logique au jeu corporel de la marionnettiste. L'écriture mimographique de *Idem Esse* se résume à deux intentions : décomposer le mouvement et fixer l'attitude.

La marionnette peut se mouvoir selon dix degrés de liberté. Tous ces axes sont contrôlés par l'information cinétique provenant de quatre capteurs positionnés sur la tête et le bras gauche de la marionnettiste. L'information récoltée par un cube magnétique indique où se situent les capteurs dans l'espace. Cette configuration mouvante est constamment comparée au modèle cinématique composé de restrictions d'angles. La capture de mouvements est réalisée avec le Fastrack de Polhemus. Les muscles pneumatiques sont alimentés en air par un compresseur. Une valve par axe en contrôle le débit. L'animation de la marionnette en temps réel est le but ultime du développement technologique de *Idem Esse*.

Seul élément sur scène : un confident, fauteuil double en forme de « S », annonce la confiance. La marionnettiste porte un costume et un masque aux traits identiques à ceux de la marionnette. Elles forment un personnage apparenté aux êtres de Giacometti, Jeanclos et Clavé. Il se présente sous une peau usée. Un long cordon ombilical le relie à son semblable, peut-être à l'infini. Le confident serre en étau le duo, soutenu par une lumière en clair-obscur. Encore ici, le réalisme est évacué. Le parti pris esthétique de *Idem Esse* est de présenter, au-delà de tout effet de mode, une scénographie aux allures artisanales, dissimulant un dispositif technologique sophistiqué.

Être, Paraître, Sembler, Devenir, Demeurer, Rester et Être (bis) forment les sept tableaux de *Idem Esse*. Parcours par une trame sonore constituée d'une narration et de différents instruments à corde, chaque tableau fait le portrait d'une étape de la vie humaine. Une voix d'homme nous parle de ce que le personnage pense et ressent à la rencontre de l'*alter ego*. Son intimité nous est dévoilée à travers toutes sortes de considérations sur l'être.

> Sylvie CHARTRAND

SYLVIE CHARTRAND

Sylvie Chartrand est tour à tour artiste de performance, comédienne, marionnettiste, assistante à l'animation.

Elle enseigne également le mime à l'École de Mime de Montréal. Avec le corps pour thème de prédilection, elle a déjà plusieurs créations personnelles à son actif.



> Le meilleur des mondes ?

Comment réunir arts visuel, sonores, tactiles et olfactifs, rêve d'une nouvelle cohérence sensorielle que Kadinsky, atteint de synesthésie, a porté à son apogée ? L'écriture théâtrale explore à peine une combinaison des arts en plongée dans le multimédia. Mais demain ?

En 2002, Jean Lambert-Wild propose au Théâtre de la Colline, *Orgia* de Pier Paolo Pasolini, une pièce à deux voix qui oppose un homme et une femme pétrifiés par leur impuissance à communiquer. Un dialogue de mots et de leur émotion, comme une ultime métaphore de la préparation à la mort. Pour Jean Lambert-Wild, la solution pour que les comédiens éprouvent des émotions différentes à chaque représentation était de modifier leur environnement scénographique. Sur le plateau, un acteur en chair et en os est confronté à un acteur virtuel, hologramme qui réagit au texte et aux comportements du comédien. En collaboration avec l'Université de technologie de Belfort, Jean Lambert-Wild a créé le système DAEDALUS qui permet de créer des organismes artificiels conçus à partir d'algorithmes inspirés des organismes primitifs vivant au fond des océans, nommés les Posydones. Les comédiens sont équipés de capteurs qui enregistrent les niveaux de stress et d'émotion révélés par leur rythme cardiaque, l'amplitude respiratoire, la conductivité de la peau, la variation de la température. Par l'intermédiaire de ces capteurs et du système informatique, les émotions générées par les comédiens exercent une influence sur le comportement des Posydones. Le spectateur peut les voir évoluer sur scène grâce à l'illusion d'optique - la catoptrique - qui utilise un miroir de la dimension de la scène. Les Posydones, perçus en trois dimensions, paraissent évoluer dans le même espace que les comédiens et réagissent en temps réel à ce qui est en train de se jouer.

Au delà de la prouesse, au demeurant très efficace, il reste l'artiste face aux machines, confronté à des interrogations de temps, d'espace, de matière et de relation au public, inédites. Comment l'acteur doit-il faire avec ses propres projections virtuelles, quelles béances dramaturgiques offrent les outils technologiques qui font basculer passé, présent et futur dans un même espace-temps en se jouant du réel, de la vie et de la mort ? Comment appréhender la

dématérialisation de l'espace de la scène, traditionnel cercle codifié du vivant ? Et que dire des perceptions physiques et mentales du spectateur, soudain altérées ?

Lorsqu'ils ne versent pas dans le spectaculaire ou la vacuité de l'attitude branchée, de plus en plus de metteurs en scène tentent de prendre à bras-le-corps ces interrogations. Mais curieusement, la préoccupation appartient au seul plateau, rares sont les écritures qui affichent ce parti-pris dès leur origine. Pourtant, l'écriture contemporaine a bousculé depuis bien longtemps un certain nombre de conventions dramatiques classiques, déconstruisant la fable, les dialogues, les conflits et jusqu'au personnage au profit de croisements de formes et de modes qui font fi des catégories dramatiques. Dépersonnalisation des personnages, vocabulaire et phrasés fragmentés, suggestion et narration emmêlées font le lit d'un théâtre de la sensation où le signifiant est suspendu à l'interprétation du spectateur. Il y a là un miroir tendu à ce que les nouvelles technologies décomposent : les espaces, les portraits, les temps narratifs, la multiplication des zones de dialogue et de points de vue...

Dès les années 1980, le recours aux concepts informatiques a permis d'analyser les successions de situations dramatiques, d'imaginer des constructions plus interactives, de réussir à simuler des dialogues, voire de créer des œuvres totales, des opéras « numériques » inédits. Aucun inventaire systématique n'en a encore été fait, toutefois. Ces recherches ont été menées indépendamment les unes des autres et, de surcroît, en dehors du monde du théâtre, comme si l'on était aux frontières du jeu dramatique. D'ores et déjà, il est possible grâce à l'informatique d'inventer des écritures sonorisées et animées. On peut imaginer une intrigue dramatique dont le déroulement serait décidé par un « spectateur-acteur » actif, des actions construites sur des scénarii interactifs, dont les répliques seraient générées par des

ordinateurs, dont les dialogues seraient dits par des acteurs humanoïdes représentés sur des écrans en trois dimensions, dont les décors seraient produits par d'autres ordinateurs et réagiraient aux réactions et aux émotions mêmes des « acteurs-spectateurs ». Le théâtre du monde tel qu'il est déjà à l'heure où nos intimes, nos identités sociales, nos sensations, nos perceptions, les formes et les images sont déjà révolutionnés par ces nouvelles technologies. Comment pourraient-elles laisser indemnes les anciennes frontières entre les domaines des arts, entre l'art et la vie ?

> Anne QUENTIN

Journaliste,
Coordinatrice de la
revue *Dédale*
Article publié dans
Dédale N°9
(Juillet 2006)
E-mail : dedale@artsducirque.fr

