



HAL
open science

Scènes baroques

Serge Chaumier

► **To cite this version:**

Serge Chaumier. Scènes baroques : Les Ecrans du dehors. Essai de typologie concernant l'utilisation des nouvelles technologies dans les spectacles de rue ". Théâtre et nouvelles technologies, Ouvrage collectif sous la direction de Lucille Garbagnati et Pierre Morelli, EUD, pp.141-154, 2006. hal-00480291

HAL Id: hal-00480291

<https://hal.science/hal-00480291>

Submitted on 3 May 2010

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Dès qu'elles ne sont plus considérées comme de simples outils, les « nouvelles » technologies déterminent un changement dans la démarche théâtrale ainsi que dans l'écriture textuelle et/ou scénique, car leur dimension interactive interroge la relation entre l'acteur et le public. Scène et acteurs sont multipliés dans un jeu qui abolit la notion d'espace, de temps clos, d'unicité de la personne au profit de l'ubiquité au point que le réel se confond avec le virtuel. Par identification ou distanciation, le spectateur se trouve ainsi confronté à son identité : individu unique et désirant ou homme-machiné, indéfiniment reproductible.

L'usage par le théâtre des « nouvelles » technologies, aux combinaisons incalculables, questionne les rapports de l'homme et de la machine, et sonde la nature de l'humain. L'ordinateur peut devenir alors le sujet même de la création artistique, et faire surgir d'autres rapports, non seulement à la machine, mais au monde.

Ainsi les « nouvelles » technologies, loin d'être un simple adjuvant technique au théâtre, posent la question des frontières de l'humanité.

Ont participé à cet ouvrage : Yannick BRESSAN, Clyde CHABOT, Serge CHAUMIER, Jean-Claude CHROLLET, Mari-Mai CORBEL, Chantal HÉBERT, Pierre MORRELLI, Bertrand MUNIN, Irène PERELLI-CONTOS, Plinio WALTER PRADO JR, Daniel RAICHYAK, Kaita ROQUAIS-BIHLAK, Frédérique TOUNDOINE-SURLAVERRE, Jean-Pierre TRUPPAUX, Valentine VERHAEGHE et Alain VUILLEMIN.

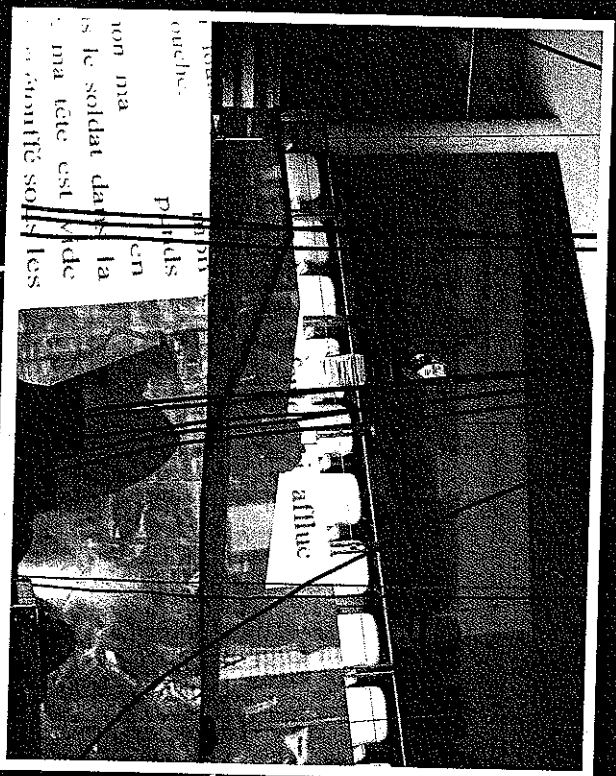
Couverture : *Homid-machine* de Heiner Müller ; mise en scène de Clyde Chabot
 « Mon dame, s'il avait encore lieu, aurait lieu dans le temps du soulèvement »
 © Photographie Emmanuel Rioufol // www.la-photocolor.com



RM

L. Garbagnati et P. Morelli

Thé@tre et nouvelles technologies



Thé@tre et nouvelles technologies

Sous la direction de
 Lucile Garbagnati et Pierre Morelli

Écritures

Scènes baroques

Les écrans du dehors Essai de typologie concernant l'utilisation des nouvelles technologies dans les spectacles de rue

Prétendre traiter de l'utilisation des nouvelles technologies dans les spectacles de rue peut sembler absurde, du moins peu raisonnable. S'il est un endroit où l'on ne s'attend pas à trouver les nouvelles technologies, c'est bien en extérieur, dans la rue. Le rapprochement, incongru, se confronte d'emblée à de multiples paradoxes. Pourtant, en dressant un rapide panorama des utilisations des nouvelles technologies dans les spectacles de rue (au sens large), il s'agit de mettre l'accent sur la pluralité des utilisations, des messages recherchés et des effets engendrés dans les rapports au public. Le lecteur comprendra que chacun des spectacles évoqués mériterait de plus amples développements, mais que le but est de rendre compte ici de la diversité des offres. En évoquant un certain nombre de propositions artistiques, c'est à une interprétation que j'aimerais convier, et communiquer aussi tout simplement le plaisir de l'amateur.

Questions de définition

Les exigences techniques semblent limiter (encore) les possibilités d'utilisation des nouvelles technologies dans la rue. Les lourds appareillages (câbles, écrans et régies) sont autant d'entraves à une utilisation que l'on imagine légère et facilement transportable. Certes, les conditions techniques évoluent et rendent de plus en plus envisageables les utilisations multiples et inattendues, mais il faut se garder de projeter sur l'univers du spectacle de rue des représentations erronées. Certains spectacles recourent à des machineries des plus complexes, impossibles à imaginer en intérieur : par exemple, Décor sonore utilise des hélicoptères. La variété des propositions rend toute approche unidimensionnelle périlleuse car la catégorie spectacle de rue a une unité toute relative. Il est également nécessaire de se pencher sur la définition même des nouvelles technologies. Au-delà de l'évidence, l'expression

« nouvelles technologies », semble un fourre-tout qui désigne ce qui paraît nouveau et visiblement technique. Quoi de commun entre ordinateurs, téléphones portables, et caméras ? On peut s'accorder sur le fait que les nouvelles technologies ont recours à l'électronique et l'informatique, mais ces deux composantes se retrouvent aujourd'hui à peu près dans tout. Une convergence des techniques contribue aussi à les identifier sans vraiment les cerner : le téléphone devient un ordinateur susceptible de capter des images. Ainsi, l'évolution des techniques brouille les catégories établies entre des matériels, des compétences et des disciplines auparavant distinctes. Le recours aux nouvelles technologies se retrouve à tous les niveaux de la production du spectacle, de son élaboration à sa communication, et à sa diffusion. Les nouvelles technologies sont partout dans les régies et les coulisses des spectacles pour contrôler, diffuser les sons et commander les machineries. L'ordinateur permet de gérer de multiples paramètres, d'autant que les informations et les commandes sont complexes. Pensons aux nécessaires réglages à la seconde près d'un spectacle de feux d'artifice, comme *Un peu plus de lumière*, tel que le propose Groupe F. Nous pourrions citer de multiples exemples dans des genres différents, mais nous préférons nous attarder sur la mise en scène des nouvelles technologies dans le spectacle lui-même, à destination du public.

Souvent est associée à l'expression de « nouvelles technologies » l'idée du réseau de communication. Il s'agit donc d'un médium. En cela, on pourrait noter déjà une ambivalence, si ce n'est une opposition. L'art de la rue s'évertue à redonner aux espaces des dimensions sociales, de convivialité et de partage, quand la ville tend à devenir un lieu de passage. Il s'agit de convertir les espaces traversés en espaces habités. Mais la contradiction n'est qu'apparente : la communication est entendue comme lieu d'échange et de dialogue. S'il est un principe partagé par les spectacles de rue et les nouvelles technologies, c'est celui d'interactivité. Les deux semblent consubstantiellement liés à l'idée d'échanges entre émetteurs et récepteurs. La spécificité des spectacles de rue est souvent d'utiliser le principe de jeu avec le public, qui produit une spontanéité et une part d'improvisation plus ou moins réglées et étudiées à l'avance. Les nouvelles technologies, celles que l'on a pu qualifier de « médias chauds », selon la terminologie de Marshall McLuhan, consistent justement à utiliser ce principe d'interactivité et d'échange, de réciprocité, comme le téléphone, contrairement aux « médias froids » qui ne fonctionnent que dans un sens, de l'émetteur vers le récepteur, comme la télévision classique. Si j'osais, j'avancerais l'idée que le théâtre, dans sa forme traditionnelle, s'apparente plus au média froid, alors que le spectacle de rue relèverait du média chaud. Évidemment, ces deux extrêmes ne reflètent guère une réalité beaucoup plus nuancée. Mais, en prolongeant cette idée, nous pourrions en conclure que le spectacle de rue, qui utilise les nouvelles technologies, produit de l'interactivité au carré. En fait, rien n'est moins certain : l'introduction des nouvelles technologies a plutôt pour effet de

refroidir et de glacer l'atmosphère en créant de la distanciation. Venons-en aux exemples qui permettront de mieux étudier la diversité et peut-être d'esquisser des typologies.

Du son à l'image

Faut-il d'abord évoquer les spectacles qui utilisent des techniques nouvelles, sans pour autant être liés à l'image ? Ainsi l'électronique, notamment la naissance de la musique du même nom, est-elle traitée dans un excellent spectacle d'initiation aux usages des techniques et des sciences, *Les Monstrations inouïes* de Décor Sonore. L'histoire des instruments et surtout de leurs inventeurs est présentée par un conférencier dans une épopée ahurissante. Véritable spectacle de vulgarisation scientifique, les nouvelles technologies sont, en quelque sorte, présentées dans leur genèse même. On savait que l'ordinateur descendait du boulier ; il est également l'héritier de l'orgue. Une autre utilisation originale des technologies réside dans l'usage du téléphone. Ainsi, Calixte de Nigremont proposait en 2000, à Chalon dans la rue (Saône-et-Loire), des cours particuliers *SOS Flagorneries*. Seul un numéro de portable était disponible, que le public devait composer pour joindre l'acteur en ligne à tous moments du jour et de la nuit. Selon le même procédé, un autre spectacle proposait des contes et textes littéraires en direct et au choix, au bout du fil, ici à des plages horaires précises. Ces propositions utilisent les nouveaux moyens de communication, mais ne développent pas particulièrement un discours à leur égard. Autre utilisation, le Journal de Chalon dans la rue avait, en 1999, installé une webcam filmant au hasard public et compagnies sur un lieu passant pour proposer un goût virtuel de festival aux internautes. Où commence et où s'arrête le spectacle ?

Comme on le constate dans les formes d'expositions nouvelles, qualifiées « d'environnement » ou « de point de vue »¹, l'usage des caméras, des vidéos et des retransmissions, en direct ou en différé, se multiplient dans les effets de mise en scène. À partir de quand peut-on parler de nouvelles technologies ? La présence d'un écran, par exemple de télévision, y suffit-il ? Est-ce l'effet du travail sur l'image, et notamment du direct et de la prise de vue qui, introduisant dans l'univers de la fabrication, des choix et des interactions entre production et diffusion, permet de tracer une limite ? Nombre de spectacles traitent du sujet télévision, ou font référence à l'objet lui-même, sans que cela suffise à classer le spectacle du côté des productions utilisant les Nouvelles Technologies de l'Information Communication (NTIC). Traiter des médias, et de la société de l'information-communication n'est pas suffisant. On pense aux satires de la production de sitcoms de *Thé à la rue* (Public et Cie), des *reality shows* (*La Nouvelle histoire d'Utopium* théâtre)... qui critiquent les médias sans les montrer. Montrer des images ne suffit pas non plus. Ainsi, dans un autre style, quand jamais 203 ou encore La Fondation

1. Voir Jean DAVALLON, *L'exposition à l'encre*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Steve Barnett présente un spectacle articulé autour de la projection de films super 8, ou bien quand la compagnie L'excuse, avec *Les ouvriers*, montre des images de l'histoire du ciné-club, nous sommes dans l'univers du cinéma et non des nouvelles technologies. Dans *La vie, c'est super 8 !*, la torture magique utilise l'image comme support d'installations humoristiques. Plus interactives avec le public, la production et la diffusion différée peuvent participer d'un même élan qui constitue le spectacle dans son intégralité. Avec *Les studios Roger*, jamais 2003 n'invite avec audace le spectateur à participer physiquement au tournage des séquences d'un film qui ne manquera pas de donner lieu à un nouveau spectacle lors de sa projection. De même lorsque Théâtre Group réalise, avec *Télé monstir*, des petits reportages et documentaires durant un festival et les projette quotidiennement après un rapide montage, le spectacle se trouve aux deux bouts de la chaîne, lors du tournage et lors de la projection, mais il demeure dans une référence télévisuelle.

L'usage critique de la télévision

Dans *L'homme en fiche*, la compagnie Artonik s'attaque aux menaces d'inculture que fait planer le média de masse. Pour railler le degré zéro de l'intelligence, des écrans de télévision relatent les scènes pour jouer du direct et du différé. Surtout, le dispositif scénique permet d'enfermer un petit nombre de spectateurs dans un cercle restreint, comme privilégié car proche des comédiens, tandis que la masse des autres, reléguée derrière des grilles, regarde de loin. Impossible de ne pas voir dans cette mise en abyme la dénonciation du cénacle, et du vedettariat, de l'ostracisme et de la distanciation que génère le petit écran. Dans un tout autre style, le spectacle de Métalovoice, *La presse, Oratorio industriel*, utilise des écrans télévisés dans l'objectif d'en dénoncer le discours unidimensionnel. C'est justement le manque d'interactivité et de réponse possible à un message imposé de façon sourde, le règne d'une pensée unique et médiatique qui se trouvent stigmatisés. L'homme est invité à se redresser et se rebeller contre un ordre politique totalitaire, monde où les médias sont les nouveaux outils de l'aliénation et de l'asservissement. Avec force, la critique se porte davantage sur les médias en général que sur les NTIC en particulier. La même dénonciation était exprimée différemment dans *Game Over*, par Archaos. Pamphlet contre la dictature des images télévisées, même s'il emprunte son titre plutôt aux jeux vidéos, le spectacle présenté en 1995 recourt déjà aux procédés d'images de synthèse. Il s'agit de dénoncer le pouvoir de *TV infini*, une chaîne télévisée totalitaire, gouvernée à la courbe d'audience. Des tableaux pastichent des émissions sur le sport, le sexe, l'argent, la guerre et donnent lieu à des numéros en parallèle à la projection d'images géantes. Les arts circassiens, même fortement renoués, demeurent, malgré tout, le fond du spectacle. Les images filmées viennent compléter, relayer, introduire les images réelles que propose la piste. Autre dénonciation de la violence

télévisuelle, mais dans une proposition beaucoup plus douteuse car elle joue de ce qu'elle prétend dénoncer, est celle de Semola Theatre, avec *Esperanto*. Un homme regarde, fasciné par son poste de télévision, l'agression d'une femme jouée sur scène à ses côtés. L'image devient plus attractive que la réalité, d'autant qu'elle est fabriquée avec minutie jusque dans l'abjection par un cadreur s'attardant à esthétiser l'horreur. L'hypnotisme généré par les images est la problématique centrale. Nous ne sommes pas éloignés, dans ses formes, de l'utilisation des images dans les spectacles de grosses productions, qu'ils soient de concert, d'opéra, de danse ou de théâtre comme *The Cave*, de Beryl Korot et Steve Reich (1993), œuvre opératique de théâtre musical mêlant les techniques les plus modernes en matière d'images et de sons, ou encore les pièces théâtrales de Robert Lepage, les mises en scène d'opéra de Peters Selars... La critique de la télévision est également partagée par le spectacle des 26 000 couverts, *Direct*, qui démonte les mécanismes de fabrication de la télévision. Le public captif est d'abord enlevé, pour un lieu inconnu, par un commando qui entend conduire une lutte contre les mécanismes d'oppression télévisuelle en prenant le contrôle des canaux de diffusion. Très vite, les otages sont mis à contribution pour porter aide à leurs ravisseurs dans leur lutte pour reconquérir le pouvoir de la parole. Traqués, ils sont reclus dans un lieu tenu secret, mais prennent la parole à intervalles réguliers sur les ondes nationales dans le dessin d'exprimer leurs revendications et produire leurs propres images. Les multiples écrans répartis dans la salle reproduisent alternativement les versions de l'événement au travers du discours officiel, convenu, des médias qui couvrent la prise d'otage, entrecoupées par les courtes séquences de piratage exprimant le point de vue des ravisseurs. La prise de parole se révèle bientôt en trompe-l'œil quand on comprend que le groupe est conduit à reproduire ce qu'il dénonce pour produire ses propres images. Les scènes jouées sous le regard du public, et avec sa complicité, sont traduites immédiatement sur le petit écran. Le spectateur peut constater les différences, notamment les distortions entre la réalité et la restitution cathodique. Les effets de cadrage, de champ, de zoom, de bruitage, de reconstitution, voire de faux témoignages par de vrais faux acteurs conduit chacun à soupçonner ce que le petit écran montre habituellement. L'ironie est poussée d'ailleurs très loin, puisque l'enlèvement du public se révèle un faux événement orchestré pour les besoins mêmes de l'actualité médiatique. Ainsi, quand la police, qui a enfin localisé le lieu, s'apprête à donner l'assaut au bâtiment, le public otage suit avec angoisse sur les écrans de télévisions ce qui se prépare à l'extérieur du bâtiment. Le dénouement de l'affaire promet d'être une délivrance selon les médias officiels et un carnage d'après le vœu du spectateur solidaire de ses ravisseurs. Mais lorsque les portes s'ouvrent enfin, le public peut alors constater que l'extérieur est des plus calmes, d'une inquiétante quiétude. L'actualité du média officiel était complètement fabriquée. La fin, en forme de pied de nez, rappelle au spectateur sa condition, et le non-événement produit pour les besoins du sensationnel

cathodique. Il est bien difficile de rendre compte d'un tel spectacle (le faut-il d'ailleurs ?). Soulignons seulement qu'il n'est plus possible après de regarder la télévision de la même façon. Le public otage ressort bouleversé, comme traumatisé, par son expérience.

Si le spectacle des 26 000 couverts reste encore dans la sphère télévisuelle, la production des images concourant à leur utilisation et à leur diffusion nous rapproche de l'univers des NTTIC, tout comme Zur (*Le point de vues*) qui, en filmant et en projetant sur des écrans de fortune, dans une scénographie proche de l'installation plastique, se tient entre la tradition cinématographique, par le matériel utilisé (projecteur super 8, vieux supports de cinéma), et les nouvelles technologies par le travail sur l'image et les possibilités de mixer, mélanger, faire dialoguer et interagir les projections. La dernière création de Zur, ZZZZZ, va encore plus loin dans la contamination des genres, transformant le support de projection lui-même en espace plastique d'interaction avec le public, mur d'eau traversé et images sculptées qui ne sont pas sans rappeler les hologrammes et les images en trois dimensions des cinémas expérimentaux. Le métissage s'opère du reste à l'insu du spectateur qui se laisse charmer par une atmosphère poétique contemplative qui s'oppose au futurisme high-tech souvent associé aux NTTIC.

Dans une autre approche, mais également esthétisante et expérimentale, la compagnie Euréka propose un spectacle, *En cours*, où les écrans de télévisions, adaptés sur table roulante et munis de batteries autonomes, permettent de réaliser une chorégraphie où le dialogue s'instaure entre des danseurs échassiers et les images projetées sur écran. Environ six écrans viennent s'échanger et établir une équivalence avec les acteurs qui proposent une vision futuriste de l'espace urbain. Si Zur travaille sur la projection dans des lieux intimes où des atmosphères sont ainsi reconstruites, c'est au contraire l'espace anonyme de la ville qui se trouve soudain personnalisé par Euréka, dans la déambulation d'hommes — écrans, où la technique semble faire corps et se fondre dans l'acteur. Le spectateur demeure, dans les deux cas, contemplatif, mais son imaginaire est travaillé par des transformations inhabituelles de son environnement imposées à son regard. Plus engagé, et sous un autre nom, KomplexKapharnaim associe dans *Square*, *télévision locale de rue*, à la projection déambulatoire sur l'habitat de la ville, le travail de circulation des paroles recueillies lors d'entretiens avec les habitants du quartier. Inscrite dans les dimensions sociales de l'interaction et de l'engagement politique, cette intervention par nature non reproductible est aussi une initiation à la création vidéo plus généralement confinée dans les musées d'art contemporain. Ce n'est pas le film qui défile sur l'antique bobine, mais l'architecture elle-même qui, dans toutes ses expressions, se découvre mobile et polysémique.

L'écran comme double de la scène

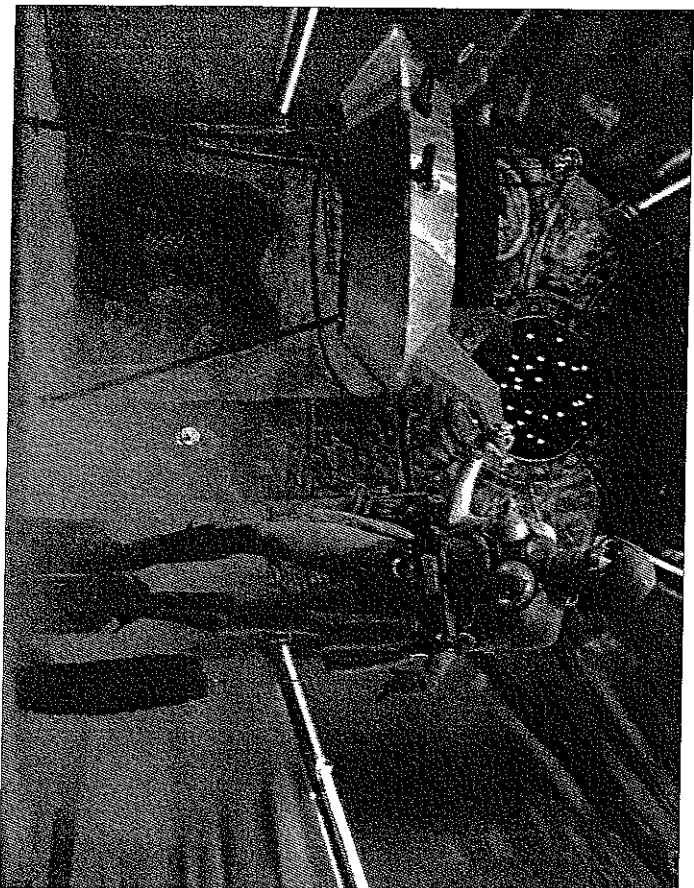
Une autre utilisation permet la retransmission sur écran de contrôle des faits et gestes développés ailleurs. Sorte d'extension de la scène, l'écran est comme un dispositif d'introduction de l'extérieur, de ce qui se passe ailleurs, dans le même temps. Une sorte de scène dans la scène, de coulisse projetée sur le devant au public, ou de rappel d'un ailleurs que le lieu clos du théâtre permettrait habituellement d'oublier. Même s'il ne s'inscrit pas dans le théâtre de rue, le spectacle *Dispositif expérimental pour une rencontre avec les Aza, chasseurs de météores*, d'Odile Darbelley et Michel Jacquelin, vu au festival d'automne 2001, pourrait en être. À mi-distance de l'installation, de la performance, du théâtre de rue et de l'exposition, la proposition place un écran de contrôle qui permet de suivre ce qui se passe en coulisse, sur une banquette lointaine ! Ainsi, la pièce est-elle réparée entre ce qui est directement et physiquement visible, ce qui est médiatisé par l'écran du jeu des acteurs hors scène, et ce qui est suggéré du hors champ. Un dispositif inversé est utilisé dans *Pic Nic*, de la compagnie Vis-à-vis, qui propose de suivre une même pièce de théâtre en deux parties. Une moitié du public assiste à la pièce du bon côté, côté scène, et l'autre côté coulisse, est témoin des questions techniques à gérer, des écrans de contrôle à visualiser, des acteurs à ménager entre deux entrées en scène et du monde des techniciens du spectacle. À l'entracte, les deux publics changent de côté et de perspective. Évidemment, la pièce côté coulisse donne lieu à une pièce dans la pièce, une nouvelle version de ce qui se passe de l'autre côté sur scène, d'autant plus savoureuse à comprendre que le spectateur fait le lien avec l'autre acte. Une même pièce donne lieu à deux pièces, deux interprétations d'une même intrigue qui révèlent deux histoires totalement différentes. Les écrans servent ici de liens pour comprendre ce qui se passe de l'autre côté, au même moment, au même titre que les entrées, les sorties des comédiens et les prouesses des accessoiristes.

L'image comme support de création et de performance

Nous avons évoqué la création plastique et les installations. Les performances, c'est évidemment dans ce registre que se situe le spectacle *360° à l'ombre*, d'Amoros et Augustin. La vidéo est ici utilisée en direct pour commenter et dialoguer avec le jeu des acteurs. Sur une immense toile, ceux-ci évoluent pour inviter à un voyage, un décompte qui en une heure propose un écoulement dans le siècle, rythmé aux sons d'une musique qui caractérise le temps, avec son métronome implacable. Peignant sur la toile en direct, effaçant, retravaillant les propositions, l'image vidéo filmée en direct et mixée à des images d'archives sert de support à l'évolution du travail de création. Ainsi, la caméra commente et témoigne, du bout du bras de l'acteur, d'autres performances, mêlant les créations artistiques sur sable à la manière aborigène, aux scènes hitchcockiennes, et aux plans sur un public pris pour

cible, devenu toile sous l'effet de la projection. Le découpage dans ces images permet d'isoler des formes et des détails qui deviendront supports de l'écriture. Le spectacle décline une autre forme d'interaction, celle de la rencontre ou de la collusion de formes artistiques habituellement disjointes dans une harmonie qui ouvre sur un spectacle total. Cette proposition audacieuse recourt aux nouvelles technologies, mais n'en fait pas son centre. 3 601° (prononcer trois cent soixante et un degrés Celsius), de la même compagnie poursuit et renouvelle ce travail d'exploration de l'écriture en direct. Le spectacle des Métalvoïce, déjà évoqué, utilise également la caméra pour produire des images directement projetées et retravaillées sur scène. Canéra au poing, ou dirigée sur le chef d'orchestre qui insuffle le rythme du travail en cours, les prises directes sont mixées aux images archivées.

Dans un tout autre style, mais en partageant les effets visuels d'interaction entre acteurs, images projetées et public, Legalize Corrine dans *Corrine + The Synthetik Orchestra = Kabarelectronik*, s'appuie sur la vidéo et la création assistée par ordinateur pour un show tendance cyber. À partir d'un réel travail graphique sur des images de synthèse, l'écran de fond de scène dialogue constamment avec les premiers plans à tel point qu'une confusion s'établit entre spectateurs, performeur et images virtuelles sur la question de savoir qui



Kabarelectronik – © Photo : Céline Poulas

à le dernier mot. Au cœur des nouvelles technologies, et inscrit dans la modernité, il s'agit de marier l'accordéon et le computer. Revendiquant la tradition du cabaret, *Corrine* en offre une version techno où les références se bousculent. Les imaginaires des jeux vidéos, des mangas, des séries télévisées, de la bande dessinée de science-fiction croisent ceux de la Gay Pride, du show-biz et des paradis artificiels. L'effet escompté touche au but quand on ne saurait distinguer ce qui ressort d'une dimension et de l'autre, du réel et du virtuel. Avec humour, Corrine renouvelle pleinement le genre, tout en s'inscrivant dans des filiations, du spectacle comme lieu de la superficialité, de l'illusion et de la magie.

Plus impliqué encore dans l'art de la performance, Marcel li. Antunez Rocca! recourt, pour *Epiizon*, aux technologies de deux manières : par la projection d'images de synthèse composées en toile de fond, et pour soumettre son corps aux desiderata d'un programme informatique à l'initiative des spectateurs. Chacun est libre de manipuler la souris de l'ordinateur à disposition et de constater les effets provoqués sur le corps de l'individu, réduit au statut d'objet d'expérience. C'est évidemment une critique féroce des effets des nouvelles technologies sur les corps et les esprits qui est livrée de façon brutale². De nombreuses propositions, dans le champ des performances, recourent ainsi aux nouvelles technologies pour soumettre le corps à interrogation. Citons seulement Stelarc qui, dans *Ping Body*, relié à l'Internet, propose aux internautes du monde entier de lui infliger par l'intermédiaire d'une interface des décharges électriques pour composer une cyberchorégraphie. En poussant le corps à ses limites physiques et psychologiques, il cherche à en élargir les possibilités techniques. Le corps est alors une extension de la machine, une hybridation. Davantage qu'ils ne souscrivent à ce paradigme, les artistes de rue sont plutôt dans la dénonciation, ironique ou non, de l'homme machine, véritable tradition de ce type de spectacle. Actualisés, les hommes devenus objets, robots ménagers dans *Le confort universel*, de Lackaal Duckric, utilisent également les nouvelles technologies pour être plus performants. Mais dans ce cas, la dénonciation est plutôt conique, et *l'homme-robot électroménager* est plutôt une émanation des visions de la science-fiction et de la modernité des années 50. Celle-ci s'apparente davantage à une critique de la société de consommation que de la société de l'information. Si la performance de comédien est excellente, c'est parce qu'elle met en contraste la déshumanisation du robot.

1. Voir Serge CHAUMIER, « La Science sur le pavé, ou une approche des sciences au travers de quelques spectacles de rue », in Lucile Garbagnati, dir., *Quel répertoire théâtral traitant de la science ?*, Paris, L'Harmattan, 2006.

2. Nous remercions Pierre Morelli pour avoir attiré notre attention sur les performances de Steve Mann qui utilise l'Internet pour des interventions dans la rue.

L'internet comme extension de l'interaction

Dans l'utilisation des technologies, l'interaction avec le public est plus ou moins sollicitée, mais demeure souvent en deçà de la conception développée par l'internet. Il est pourtant possible de faire se rencontrer et dialoguer un public réel et un public virtuel, confrontés à une scène ou à une prestation théâtrale. C'est ce défi qu'a essayé de relever l'une des roues proposées lors des festivités de l'an 2000, sur les Champs-Élysées. Les spectateurs de l'offre de Jean-Luc Vilmouth pouvaient regarder s'afficher sur la roue tournante, symbole du temps qui passe, une sélection des messages envoyés par les internautes du monde entier. Ainsi se rencontraient les points de vue et les appréhensions différentes, de ceux qui étaient physiquement présents sur les lieux de l'événement et de ceux qui le vivaient aussi, mais virtuellement, via l'internet. Plus sage, mais très belle, était celle d'Ange Lecca, *Emiless*, qui mêlait les images du siècle, projetées sur l'écran d'une roue en rotation. À cette utilisation collective, où le nombre de participants exprime la force et la dimension de la fête, répond une utilisation plus individuelle et privée, intime, et même confidentielle, qui propose au « visiteur spectateur » de s'approprier des propositions fabriquées sur mesure pour chacun. C'est le parcours auquel invite Art Point M dans son spectacle exposition, *Quelques gens de plus ou de moins*. Spectacle multimédia interactif qui joue avec les émotions, les intimités, les ambiances, les désirs, les fantasmes et les peurs. Chaque « spectateur-visiteur » entre dans le dispositif individuellement, toutes les x secondes, et se trouve muni aléatoirement, selon les vœux d'un ordinateur, d'un bracelet qui lui indique son parcours, c'est-à-dire le spectacle qui lui sera présenté, si ce n'est administré. Parmi les douze boîtes, où installations et acteurs s'exposent, il n'en verra que quelques-unes, chacune étant un espace théâtral visité de manière solitaire. Il découvrira à chaque fois des situations différentes, des tranches de vie, des sollicitations, des invitations diverses, surprenantes et osées, qu'il serait long et imprudent de déflorer. « Les destins des personnages se nouent avec celui du spectateur », écrit Thierry Voisin¹. Il lui est impossible de tout voir, et de voir la même chose que les autres spectateurs. Chaque expérience est unique, *a fortiori* chaque parcours. Ainsi se crée une communauté virtuelle de spectateurs qui partage un même vécu hors du commun. Peut-être la communauté est-elle ainsi plus fondée que dans une représentation traditionnelle, où chacun croit avoir vu la même chose, mais diverge en réalité par les interprétations qu'il s'en fait. Notons, par ailleurs, les intermèdes qui, entre chaque expérience, viennent prolonger et enrichir la visite au moyen d'ordinateurs proposant des sites et des CD-Roms, comme le font les postes de consultation placés en satellite des espaces d'exposition. Le spectateur-visiteur, isolé dans une sorte de voyage initiatique, rejoint d'autres univers par le biais des propositions interactives.

Le spectacle d'installation d'arts plastiques

Autre forme de retrouvailles autour d'un spectacle multimédia, avec les installations vidéos proposées par le Groupe Dunes, dans *Vous êtes ici*, présenté à Marseille à l'automne 1999. Ici, le spectacle se confond avec l'installation d'arts plastiques. Seize sources d'images, cent soixante séquences vidéo, vingt-quatre pistes sons, projecteurs et hauts parleurs, le tout piloté par ordinateur. Chorégraphie de sons et d'images qui se mêlent aux passants et participants de l'événement, pour composer une unité urbaine. « Contemplation active nomade »¹, selon l'expression de Christine Rodès, le spectacle permet de jouer des regards croisés entre différents écrans et supports, appréhendés de mille et une manières. Véritable point de vue singulier de chacun qui mêle à l'architecture, les bruits et compositions inattendus de la ville. La superposition des images et les découpages urbains viennent confondre réel et virtuel dans la perception du spectateur. Se déplacer dans le dispositif permet de saisir la complexité et de revisiter les lieux comme un territoire à s'approprier. En sollicitant les sens, le spectateur apprend à se maintenir en éveil à la beauté du monde, en dehors des circonstances. « C'est un usage du monde incitatif, une drogue douce du réel. Quand on en sort, on a l'œil frais, l'oreille fine, la peau sensible : on est prêt à se mettre à l'œuvre »², conclut Christine Rodès. La technologie invite ici à la sensibilité au monde vécu.

Une possibilité de rapports démultipliés au public

L'écran qui isole est aussi ce qui relie. Dans un autre genre, le film de Pierre-Paul Renders, *Thomas est amoureux*, le montre à l'excès. L'agoraphobie dont souffre le protagoniste l'empêche de communiquer d'une autre manière que par écran interposé. Néanmoins, il dispose d'une vie sociale par le biais de ces formes nouvelles de communication. Dès lors l'informatique, accusée de générer l'individualisme, devient la possibilité de multiplication et d'entretien des réseaux de sociabilité. Par conséquent, les propositions d'utilisation des nouvelles technologies dans l'espace public ne peuvent être qu'ambivalentes. Comme ponts et rivières, elles sont ruptures et liens, pour reprendre l'expression de M. Serres. Elles empêchent la communication immédiate, de proximité, au profit de la communication à distance. Il est donc paradoxal, mais devient amusant, d'en jouer dans des formes théâtrales en inventant ainsi de nouvelles formes de décalages et de mises en abyme, car l'inventivité est redoublée par une expérience partagée.

Les nouvelles technologies posent d'une façon nouvelle les frontières entre espace privé et espace public, en permettant à chacun de s'exposer publiquement, tout en demeurant confiné à l'abri, dans un lieu protégé, loin du monde. Or, l'espace de la rue bouleverse cette conception. Utiliser les

1. Christine RODÈS, « Vous êtes ici. Groupe Dunes », Rue de la Folie, n° 7, 2000.

nouvelles technologies dans la rue, c'est exposer l'intimité des modes de consultation qui nous relient au monde. C'est, retourner le principe même d'Internet, où le corps réel est occulté, au milieu virtualisé par la webcam, pour composer des liens qui sont d'autant plus étroits qu'ils maintiennent à distance, physiquement, ceux qui s'y prêtent. Les confidences faites sur Internet, par exemple, exposent d'autant moins les confidents que la virtualité des échanges garantit l'anonymat et la protection corporelle. Plus on connaît son interlocuteur, plus on est lié à lui par connaissance, et non par simple connexion, moins il est possible d'outrepasser les codes de bonne conduite qui garantissent le respect de l'autre et de soi. Plus la pudeur, la retenue, et l'autocensure jouent leurs rôles. Car on pourrait imaginer retrouver ces principes dans la rue, où des anonymes rencontrent d'autres anonymes. Il devrait alors être possible de dire tout et n'importe quoi, puisque les enjeux semblent mineurs. Pourtant, ce serait faire peu de cas, dans les rapports sociaux, d'une sociabilité qui repose sur le respect de normes sociales partagées, ce que le sens commun nomme « politesse » et « savoir vivre ». Il n'est pas possible de dire n'importe quoi à son voisin, car un lien humain, social, nous engage envers lui. Mais cela devient possible sur un réseau, d'autant que le lien garantit le confinement dans un espace protégé et par conséquent l'anonymat des interlocuteurs. On pressent que cela procure une excitation, puisque les conditions sont réunies pour transgresser les normes habituellement respectées. C'est sur ce terrain que prospèrent les sites pornographiques de tout acabit. L'espace de la rue inverse donc le dispositif, puisqu'il s'agit de surfer devant d'autres personnes, ce qui suppose le contrôle social de l'environnement, et c'est l'interlocuteur qui devient éloigné face à une communauté de partage reconstruite. Ainsi, la consultation redevient un lieu de sociabilité, une expérience partagée, que le dispositif technique tendrait à minimiser. On constate un peu le même type de transformation dans d'autres espaces publics, tels l'exposition, le musée, où les écrans sont utilisés de façon plus collective qu'individuelle.

Les nouvelles technologies comme source d'inspiration pour les imaginaires sociaux

Certains spectacles de rue puisent dans l'imagerie de la réalité virtuelle sans forcément y recourir en tant que procédé technique. L'imagerie des jeux vidéo, des films d'animation aux créatures virtuelles, les dessins animés, les montages virtuels deviennent des sources d'inspiration pour des spectacles qui y font allusion par les ambiances, les mises en scène, les costumes, les décors. Nous pourrions lister ainsi les clin d'œil en direction de ces mondes créatifs dans nombre de propositions, à première vue « classiques » dans leurs formes. De nouvelles formes d'inspiration se font jour, qui renouvellent, ce faisant, les imaginaires collectifs. Un étrange spectacle, *Wrota – la porte*, de Scena Plastyczna, compagnie polonaise, en témoigne dans un univers

étrange, mi-féerique, mi-démoniaque, et sans doute évocateur des conditions de travail du prolétaire du fond des mines. Mais l'esthétique sombre ne laisse au spectateur que son imagination pour retracer ce qui se déroule devant lui, et comprendre les formes en mouvement dans la pénombre, avec un terrible accent dont il est difficile de faire la part de réalité et de virtualité. Image à l'état pur, comme des images de synthèse, l'expérience est hors du commun, et ne permet pas de s'approprier autre chose que des impressions visuelles comme dans un rêve hypnotique. Si les univers évoquent l'expressionnisme, ils sont aussi une projection dans une vision futuriste. D'une force terrible, l'expérience produit un effet, un sentiment de voyage irréel dans des dimensions non matérielles, seulement à partir de procédés d'ombres et de lumières. Ainsi la réalité est évanescence, et le spectateur, en proie aux doutes de sa propre existence.

Serge Chaumier

Sociologie

Université de Bourgogne

Bibliographie

- CHAUMIER, Serge, « Du spectacle à n'en pas croire ses oreilles. À propos des Monstrations inouïes, de Décor Sonore », *Alliage*, n° 47, été 2001.
- CLIDIERE, Sylvie, Propos recueillis auprès de Patrick Bouchain, « Les douze roues de minuit », *Rue de la Folie*, n° 6, 1999.
- FLORA, Katerina, « La piste et les nouvelles technologies : l'exemple d'Archao », *Art Press*, « Le cirque au-delà du cercle », Numéro spécial, 20, 1999.
- GOLDBERG, Rosalee, *Performances. L'art en action*, Paris, Thames et Hudson, 1999.
- JACOB, Pascal, « Homo ex machina », in Christophe Raynaud de Lage, *Intérieur rue*, Paris, Éditions théâtrales, 2000.