

Outils numériques et spectacles vivants : de l'humain dans la machine

Joris Mathieu, PROPOS RECUEILLIS PAR Maxence Grugier

DANS L'OBSERVATOIRE 2021/2 N° 58 , PAGES 31 À 35

ÉDITIONS OBSERVATOIRE DES POLITIQUES CULTURELLES

ISSN 1165-2675

DOI 10.3917/lobs.058.0031

Date de mise en ligne : 13/07/2021

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-l-observatoire-2021-2-page-31?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Observatoire des politiques culturelles.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

OUTILS NUMÉRIQUES ET SPECTACLES VIVANTS : DE L'HUMAIN DANS LA MACHINE

Entretien avec **Rocio Berenguer** et **Joris Mathieu**. Propos recueillis par **Maxence Grugier**.

Si les technologies numériques s'imposent aujourd'hui par leur omniprésence, c'est l'occasion pour les arts vivants de relever de nouveaux défis en matière d'écriture, d'accès, de dramaturgie ou de scénographie, tout en s'interrogeant sur les relations qu'entretiennent science, recherche et création. Pour Rocio Berenguer et Joris Mathieu, créateurs d'œuvres hybrides et politiques, le spectacle vivant – en tant que lieu de rencontres et d'expériences – doit se confronter aux technologies numériques, et s'en emparer, pour les rendre plus humaines.

Les technologies du monde numérique s'invitent désormais couramment dans les arts et le spectacle vivant. Sur scène et dans l'espace public, des outils initialement conçus à des fins commerciales et industrielles (informatique, intelligence artificielle, robotique, réalité virtuelle) s'emparent de nos imaginaires et jouent avec nos émotions, quand ils ne deviennent pas de véritables véhicules de narration théâtrale, philosophique, poétique... et politique !

Qui sont ces artistes que le croisement de l'art et de la technologie inspire, et comment envisagent-ils la création dans un environnement numérique ? Comment vient-on à l'utilisation de ces outils ? Qu'est-ce que les détournements d'usage, nécessaires à leur utilisation dans le cadre de la création, révèlent de ceux qui les pratiquent, de notre époque et de notre culture ? Réponses avec Rocio Berenguer, dramaturge, chorégraphe et artiste transdisciplinaire, fondatrice et directrice artistique de la compagnie Pulso, et Joris Mathieu, auteur, metteur en scène, et directeur du Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon.

OUTILS NUMÉRIQUES ET ÉCRITURE

L'Observatoire – Rocio Berenguer, au cours de l'un de nos entretiens, vous m'avez expliqué que votre première passion artistique était l'écriture. Qu'est-ce qui vous a finalement portée vers la création de spectacles vivants dans un environnement numérique ?

Rocio Berenguer – J'ai toujours écrit, et je m'intéresse toujours à l'écriture. Pour autant, je n'oublie pas ma première expérience professionnelle dans l'audiovisuel, pour la télévision espagnole, quand j'étais très jeune. C'est un domaine que j'aime toujours. Tout comme le cinéma. La première chose que j'ai écrite était le script d'un court-métrage. Quand j'ai déménagé en France et que j'ai commencé à travailler sur ma première création, j'ai cherché à combiner des images dans un spectacle « comme au cinéma », dans le cadre d'une performance live (un domaine auquel je suis également très attachée). Dans le spectacle vivant, il y a ce rituel de l'« ici, maintenant ». C'est un acte de coprésence et de prise de risque qui n'existe pas dans le cinéma ou la retransmission d'une œuvre enregistrée, et auquel je tiens beaucoup. C'est d'ailleurs autour de ces questionnements que j'ai engagé une première collaboration avec un développeur informatique : comment

peut-on faire du montage vidéo en live à partir de ce qui se passe sur une scène ? Comment rendre l'atmosphère particulière du cinéma sans être empêché par la matérialité des corps et des objets réels ?

L'Observatoire – Joris Mathieu, vous attachez aussi une grande importance au texte, qu'il s'agisse de répertoire théâtral ou de littérature. Une affinité que l'on n'imagine pas forcément encline à s'intéresser à la technologie...

Joris Mathieu – On peut même dire que la lecture m'a amené assez vite à projeter des images mentales qui m'ont conduit au théâtre : un espace médiatique possible de représentation de la littérature en scène. Cette tension entre intérêt pour la technologie et amour de la littérature ne me semble pas paradoxale. Au théâtre, les technologies m'intéressent pour amplifier la dimension sensorielle de la perception des œuvres et pour essayer de créer ces conditions qui facilitent ou autorisent l'extraction du réel. L'enjeu, qui réside dans l'usage de technologies en scène, s'apparente à une forme de développement que je rapproche de l'expérience littéraire.

J'aime dire que lorsqu'on est en train de lire, on fabrique un « hors-temps » : un espace dans lequel on s'isole du réel pour rentrer dans une autre dimension, un autre univers.

Cela demande un temps long durant lequel on s'acclimate à la langue de l'auteur et où l'on rompt avec la culture contemporaine de la sursollicitation, du zapping permanent, de la difficulté à se concentrer. Pour moi, l'expérience de lecteur repose sur la capacité à s'extraire. Nous devons d'ailleurs cultiver cette capacité. Elle est nécessaire, voire essentielle.

TECHNOLOGIES, PREMIÈRES APPROCHES

L'Observatoire – Quelles sont vos premières expériences technologiques en tant qu'artistes ?

R. B. – Cela correspond à mon travail *Corps/Non-Lieu*. C'est une étude sur ce qui se passe au plateau (ici, l'espace public) : un danseur performe sur un quai de gare tout en étant filmé par une caméra de surveillance dont on a détourné l'usage pour pouvoir faire du montage en temps réel. Pour que la caméra suive le performeur, le développeur et moi avons créé un système de *tracking* qui détectait le mouvement par analyse des pixels et passait d'une image à une autre selon les gestes. Il y avait donc différents cadrages, des zooms, etc. Cela ressemblait à un travail de montage cinématographique en temps réel, à partir de ce qui se passe devant – et même au milieu – d'un public. Je trouvais que les possibilités narratives et visuelles du moment – où l'on convoque le public dans un espace donné pour une performance in situ – étaient plutôt limitées. Dans le cinéma, on peut jouer sur différentes sortes de plans, changer d'échelle, de points de vue, d'angles ; toutes choses qu'il est difficile de reproduire sur scène. Je souhaitais réunir les deux médiums dans un même environnement, celui de la scène, ou du live, devant une assistance.

J. M. – Cela a commencé par l'utilisation de la vidéo en scène, il y a une quinzaine d'années. La première expérience, où le dispositif technologique se trouvait au centre, fut l'adaptation du roman *Des anges mineurs* d'Antoine Volodine – une

pièce qui raconte la relation trouble qu'entretiennent les vivants avec le monde des morts. On y trouve l'obsession du miroir, du reflet et de l'illusion, croisée avec l'envie de produire une image scénique originale dans un rapport classique à la scénographie. Il fallait donc inventer un dispositif permettant de créer une ambiguïté entre ce qui était charnel et ce qui était spectral. C'est à ce moment que l'on a vraiment développé l'usage de *Pepper's ghost*¹ qui, bien que né grâce à des technologies informatiques récentes, puise ses racines dans l'histoire de la machinerie théâtrale. Ce fut ma première incursion sérieuse – développée, fondée, pensée sur un plan dramaturgique – dans le monde des nouvelles technologies.

Cela m'a conduit à construire une ligne d'écriture et un discours sur ce que je désirais faire avec ces technologies sur scène, et avec l'image numérique en particulier. Je ne voulais pas produire des images qui se regardent sur un écran, mais des images que l'on ne peut saisir qu'à l'intérieur d'une autre image : celle du plateau de théâtre – dont elles ne sont qu'une composante. C'était déjà introduire une réflexion sur la place de l'écran, sa signification, et sa définition, celui-ci étant à la fois support (de projection) mais aussi obstacle à la vision du réel.

MACHINES DE CRÉATION

L'Observatoire – Rocio, vous avez toujours défendu le point de vue de la technologie envisagée comme un outil. Un outil technique qui alimente un imaginaire...

R. B. – Oui. Et en même temps cette position est souvent paradoxale chez moi. D'un côté, les différents outils que j'utilise – qui ont un intérêt technique, esthétique et discursif – me fascinent et ouvrent des possibilités de renouvellement d'écriture, d'ouverture à un nouvel imaginaire, une poésie, etc. D'un autre côté, il y a aussi cette volonté de dire : « ces outils, hypertechniques et très spécialisés, dont on ne sait pas s'emparer et qui nous incitent à un comportement de consommateurs, doivent être détournés, piratés. »

Il y a chez moi un intérêt au détournement dans l'accès à ces technologies. Surtout quand elles sont coercitives, comme l'intelligence artificielle ou les technologies de surveillance, avec lesquelles la seule option est d'être un numéro ou un consommateur passif. Il est forcément intéressant et significatif de rendre à ces outils leurs potentiels créatifs dans des appropriations multiples, de les transformer.

L'Observatoire – Joris, vous aussi défendez ce point de vue de la technologie envisagée comme un outil chargé de pouvoir symbolique qui alimente nos imaginaires tout en vous méfiant de l'idée de « progrès technique » telle qu'on nous la vend parfois...

J. M. – Ce n'est pas tant une méfiance à l'égard du progrès technique – parce que je considère réellement qu'il existe des avancées technologiques qui ont permis à nos sociétés de s'améliorer – qu'une interrogation sur notre capacité

“Ces outils, hypertechniques et très spécialisés, [...] qui nous incitent à un comportement de consommateurs, doivent être détournés, piratés.”

à faire la distinction entre l'innovation et la modernité, ou « la modernisation ». Ce qui m'inquiète, dans l'omniprésence et l'emploi des technologies dans notre environnement, c'est le projet idéologique qui se cache derrière. La période que nous traversons nous invite particulièrement à cultiver une solidarité intellectuelle et politique concernant ce que souhaite notre société dans son rapport au numérique.

Il peut être imprudent de se précipiter dans un usage aveugle de technologies qui ont été pensées par des industriels, au risque de tomber dans la simple adhésion à une massification de la proposition culturelle (comme avec le streaming de masse, par exemple) ou de la profusion de contenus, jusqu'à encourager la dilution de l'attention, ou privilégier la quantité à la qualité. Le rôle de l'artiste aujourd'hui est d'imaginer comment entrer en concurrence avec une offre *designée* pour stimuler la consommation de produits culturels sans lendemain.

DE L'ARTISTE TECHNICIEN

L'Observatoire – Joris, vous travaillez avec le scénographe et artiste Nicolas Boudier, qui est pour beaucoup dans l'usage des technologies numériques au sein de vos créations. Comment s'est construite cette collaboration ?

J. M. – Nous travaillons ensemble depuis 23 ans et cette collaboration illustre à quel point la relation entre technique et théâtre est aujourd'hui mieux comprise et interprétée. Personnellement, je n'ai jamais fait de distinction entre techniciens et « artistes », metteurs en scène, directeurs de projet ou interprètes. On essaie toujours d'être sur un pied d'égalité dans la distribution du travail. Je crois même qu'il s'agit d'un enjeu d'évolution fort dans nos domaines : ne plus faire de différence entre création technique et création pure, mise en scène et scénographie, dispositifs scéniques et ce que j'appellerais les « objets de mise en relation entre les spectateurs et les interprètes ».

L'Observatoire – Rocio, de votre côté vous faites appel pour vos créations à des codeurs, des programmeurs... Comment se passent vos échanges ? Comment vous comprenez-vous ?

R. B. – Ce sont des collaborations parfois compliquées – comme il en existe dans n'importe quel échange entre des personnes issues de milieux professionnels différents –, mais elles ne posent jamais un réel problème. À partir du moment où nous sommes d'accord sur une idée ou une motivation d'ordre artistique, se comprendre à demi-mot, ou ne pas connaître entièrement le langage de l'autre, n'est pas gênant. Je ne suis pas codeuse, nous avons tous nos propres limites, et nous sommes humains. Pour autant, à partir du moment où nous sommes en phase avec l'idée, les choses peuvent fonctionner.

Ce qui a motivé la plupart de mes collaborations réussies, c'est que mon interlocuteur et moi-même sommes

“ La période que nous traversons nous invite particulièrement à cultiver une solidité intellectuelle et politique concernant ce que souhaite notre société dans son rapport au numérique.”

entrés ensemble dans un processus de recherche : une quête commune qui nous anime, une grande curiosité, une envie partagée de savoir comment parvenir à collaborer sur un même sujet tout en venant d'horizons différents. Comme Joris, je ne fais aucune différence entre les créatifs et les techniciens : écrire un logiciel, c'est créer un monde, avec sa logique, ses lois, son esthétique ; ce sont de vrais créateurs.

ET MAINTENANT ?

L'Observatoire – Vos travaux incluent couramment l'usage de programmation logicielle, de robotique, de machinerie automatisée, etc. Avec le recul, comment envisagez-vous votre évolution en tant qu'artistes accompagnés par ces technologies ?

J. M. – J'ai l'impression d'être parti d'un moment où mes ambitions étaient de traduire en scène les univers poétiques de

certains auteurs, pour aller aujourd'hui vers des formes qui interrogent davantage le monde dans lequel on vit ; notamment la place des technologies dans nos sociétés, l'incidence de celles-ci sur notre corps, notre rapport à l'altérité, mais aussi leur impact environnemental. Ces dernières années, j'ai développé des créations qui ne sont pas forcément nées de productions littéraires mais plutôt de projets que j'écrivais en même temps que nous pensions le dispositif scénique avec Nicolas [Boudier, NDLR]. Les technologies se sont imposées par la plasticité qu'elles apportaient à mon travail, et elles ont fini par avoir une influence sur l'enjeu des narrations développées.

Cela m'amène à envisager, dans un futur proche, des modes d'écriture beaucoup plus transmédiateurs, avec des projets de création sous forme de constellations appuyées par différents supports expérimentiels. Cela m'amène aussi à imaginer l'utilisation de certains

médias et à repenser la relation au public en ligne pour développer d'autres types d'expériences, sans sacrifier ce « rendez-vous central » qui est au cœur du théâtre. Cette évolution ne serait certainement pas arrivée sans cette confrontation pratique à l'usage des technologies dans mon travail scénique.

R. B. – Aujourd'hui, je mesure le plaisir que j'ai d'avoir été intégrée dans la communauté des artistes dits « numériques ». Je m'y sens chez moi, plus que dans d'autres réseaux de création. C'est un milieu où règne une grande curiosité, composé de gens qui savent s'emparer du monde et des techniques qui les entourent. Les technologies actuelles ouvrent un champ des possibles très vaste. Dans ce domaine, quand je pose une question, il est vraiment rare que l'on me réponde « c'est impossible ». On y trouve aussi une vraie conscience politique. C'est un peu le monde des pirates [rire]. Ailleurs on trouve plutôt une envie de consolider les acquis, de répéter les mêmes choses. Le monde qui naît du croisement entre arts et technologies est un milieu de recherche, de prises de risque, et j'aime ça.

Entretien avec **Rocio Berenguer**
Dramaturge, chorégraphe et artiste transdisciplinaire,
fondatrice et directrice artistique de la compagnie Pulso

et
Joris Mathieu
Auteur, metteur en scène et directeur du Théâtre Nouvelle
Génération – Centre dramatique national de Lyon

Propos recueillis par **Maxence Grugier**
Journaliste, auteur, commissaire indépendant

Outils numériques et spectacles vivants : de l'humain dans la machine

NOTE

1 – Fantôme de Pepper (en anglais *Pepper's ghost*), ou « fantôme de Dircks » : technique d'illusion d'optique utilisée dans les représentations et certains tours de magie (voir https://fr.wikipedia.org/wiki/Fantôme_de_Pepper).