

De l'interdisciplinarité dans les arts de la scène : autour du numérique

Martine Bour

De tout temps, l'art a su faire sien et détourner à son profit les inventions techniques de son époque. Au début du ^{xx}^e siècle, les techniques de reproduction que furent la photographie et le cinéma puis le numérique, ont profondément bouleversé les pratiques artistiques, plus particulièrement quand leur usage s'est transposé de la reproduction à la production. Le numérique entraîne, en effet, de nombreuses mutations sur l'ensemble des disciplines artistiques. Le numérique, que l'on peut définir comme un langage et un code, favorise le développement des arts dans une perspective d'interdisciplinarité parce que ce langage est commun à des projets issus de disciplines artistiques distinctes.

Il semble que ce soit dans le spectacle vivant, et par lui, que cette interdisciplinarité trouve aujourd'hui le milieu qui lui permette de s'épanouir pleinement. Avant d'examiner quelques manifestations actuelles de ces recherches, il importe de rappeler que cet éclatement, ce bouleversement des champs artistiques par l'apport des technologies est un processus que l'on a déjà vu à l'œuvre dans d'autres temps de l'histoire de l'art du ^{xx}^e siècle.

Un ancrage historique

Le *Bauhaus* est l'un de ces exemples historiques. Ce mouvement artistique et intellectuel est né dans le contexte historique bien particulier qui succédait à la fois à la guerre de 14-18 et à la révolution d'Octobre. Il s'est développé à une époque qui a vu à la fois le redémarrage du processus industriel et les prémices de la crise économique et de la montée du nazisme en Allemagne. C'est plus particulièrement par cet ancrage dans le développement industriel et technique qu'il représente un point de non-retour.

L'intérêt de cet éclairage historique concerne plus particulièrement l'émergence de concepts novateurs qui se rapprochent singulièrement de ceux qui sont aujourd'hui à l'œuvre autour des médias électroniques. Le Bauhaus a marqué un tournant dans l'histoire de l'art, et plus particulièrement dans celle du design et de l'architecture. Le théâtre a fait partie des enseignements du Bauhaus, car à l'instar de l'architecture, il était considéré comme le lieu idéal de synthèse des arts, permettant la collaboration de divers ateliers.

Bien que ces recherches autour d'un art total relèvent d'une autre approche que ce que l'on nomme aujourd'hui interdisciplinarité, il nous semble pertinent de regarder avec intérêt ce que le théâtre représentait pour le Bauhaus, compte tenu de l'apport des techniques. C'est Walter Gropius – fondateur du Bauhaus – qui y a introduit le théâtre, montrant ainsi l'importance qu'il accordait à cette expression artistique dans sa recherche d'une réunification des arts. En 1928, il réalisa d'ailleurs un projet architectural de théâtre total pour le metteur en scène Erwin Piscator, à l'intention duquel il évoquait de manière prémonitoire les nouveaux moyens techniques : « *Le but de ce théâtre n'est pas d'accumuler matériellement des dispositifs et des trucs techniques raffinés mais des moyens destinés à entraîner le spectateur au centre de l'action scénique, afin qu'il ne fasse qu'un avec l'espace où l'action se déroule.* » [VIT 89].

Le projet consiste donc à entraîner le spectateur au centre de l'action scénique ; en cela, il annonce des recherches que poursuivent les metteurs en scène depuis les années 1960 jusqu'à nos jours : la rupture de la frontalité scène/spectateurs et la participation du spectateur. Cette préoccupation a été et est toujours au cœur de certains courants dans les arts plastiques également.

Quant à László Moholy-Nagy, cet artiste inventeur génial, obsédé par les relations entre l'espace, la forme, le mouvement, le son et la lumière, artiste pluridisciplinaire, passionné des nouvelles techniques de production de la photographie et du cinéma, il ne pouvait que s'intéresser au théâtre pour

toutes les possibilités d'application des nouveaux moyens techniques à la scène. Il est l'auteur d'un texte sur la « mécanique excentrique » dans lequel il décrit des effets de surprise obtenus par des moyens mécaniques modernes : à cet effet, il rompt avec la scène à l'italienne en répartissant plusieurs estrades dans l'espace sur lesquelles sont prévues : « *des projections de lumières produisant des couleurs en mouvement, des appareils électriques, de la musique mécanique, des roues, des explosions, des effets mécaniques, des odeurs qui doivent constituer la scène totale où l'organisation de la forme et du mouvement peut être contrôlée jusque dans les moindres détails* » [MOH 25].

Tous ces dispositifs apparemment difficilement réalisables ont un objectif clair, le même que celui de Gropius : créer un véritable espace théâtral qui doit permettre au public de prendre part à l'action. Plus tard, Moholy-Nagy réalisera également des décors pour le théâtre de Piscator à l'opéra de Berlin. Si les projets de Gropius ou de Moholy-Nagy n'ont pu être réalisés parce qu'ils étaient trop ambitieux sur le plan technique, ils font partie de ceux qui ont contribué à l'évolution des idées concernant l'espace scénique.

En effet, dans l'ouvrage dirigé par Béatrice Picon-Vallin [PIC 98], Erwin Piscator est présenté comme le metteur en scène qui a véritablement instrumentalisé les projections de cinéma dans ses mises en scène. Nous sommes dans les années 1920-1930 en Allemagne et en Russie, où ces expériences de projections ont été poursuivies par un certain nombre de metteurs en scène : ce sont tout à la fois des images, des textes, des documents, des photos, puis des films documentaires ou d'animation qui sont projetés soit sur un seul écran, soit de façon éclatée sur de multiples écrans au sol, sur les murs et au plafond. On citera également en Russie Vsevolod Meyerhold, auquel se réfère aujourd'hui quelqu'un comme Peter Sellars. Comme le souligne Béatrice Picon-Vallin : « *Au cours du xx^e siècle, les relations entre la scène et l'écran correspondent à des moments de crise aiguë, sociale, politique, idéologique, où les frontières entre les arts du spectacle, comme entre les autres arts, et ceux de la scène, se font à chaque stade de plus en plus poreuses.* » [PIC 98].

Ces quelques lignes consacrées à un rappel historique ont pour objet d'éclairer le terrain sur lequel les recherches actuelles prennent racine, afin de mieux les situer, mais aussi de mieux les comprendre, ainsi que cela avait été esquissé dans une première recherche [BOU 97]. Il importe de connaître les démarches fondatrices du passé. C'est cette « porosité » qui nous intéresse ici, pour reprendre l'image de Béatrice Picon-Vallin, car elle mène à l'interdisciplinarité qui nous concerne aujourd'hui. Nous allons donc regarder ce qu'il advient de cette interdisciplinarité entre les arts, à propos du spectacle vivant et autour du numérique.

A titre d'exemple, nous avons retenu deux manifestations au travers desquelles l'interdisciplinarité apparaît comme un terreau qui produit toute la richesse, toutes les modalités et les variations des projets artistiques dans cette perspective. Des manifestations qui sont construites sur une approche, un certain regard et un enjeu, celui de donner à voir des créations qui sortent du contexte culturel reconnu, et des catégories artistiques habituelles, par le truchement des nouvelles technologies :

– le festival EXIT, proposé la Maison des arts de Créteil, s'articule de manière structurelle et revendiquée autour de l'interdisciplinarité et également autour des nouvelles technologies ;

– les « Inaccoutumés », qui prennent place à la Ménagerie de verre de Paris, s'articulent autour de la danse, mais d'une danse qui veut sortir des sentiers battus de la danse contemporaine, par le biais d'un frottement avec les autres arts. Cette démarche s'inscrit dans l'interdisciplinarité. Si la place du numérique n'apparaît pas comme prédominante, elle est cependant présente en filigrane, comme on le verra.

Ces deux manifestations participent à ce mouvement de décloisonnement des arts, à cette perméabilité entre les arts.

EXIT : historique et contexte

En 1987, dès son arrivée à la direction de la Scène nationale de Maubeuge, Didier Fusiller a souhaité créer un festival de spectacle vivant associé aux nouvelles technologies. A l'époque, créer un théâtre hors de Paris, dans une région transfrontalière apparaissait d'une audace extrême.

De plus, Maubeuge était alors une ville sinistrée, avec un taux de chômage de 28 %. La création d'un tel projet venait bousculer tous les repères des élus et des acteurs régionaux. Peu à peu, il semble que cette petite ville soit devenue, au plan culturel, un pôle d'attraction international de la région nord de l'Europe.

La Scène nationale de Maubeuge se présentait comme un laboratoire, où s'est constitué peu à peu un public ayant certaines références, et préparé à vivre des expériences particulières. Didier Fusiller a ensuite été nommé directeur de la Maison des arts de Créteil. L'axe Maubeuge-Créteil s'est montré très efficace pendant plusieurs années : chaque pièce était donc présentée dans les deux théâtres.

Mais en 1994, Didier Fusiller et son associé Richard Castelli avaient déjà invité à Maubeuge tous les grands noms du théâtre : Peter Stein, Bob Wilson, et Robert Lepage, par exemple, ainsi que toute la jeune génération de metteurs en scène. Alors naquit l'idée d'une nouvelle activité festive à

Créteil avec EXIT. L'idée de dépasser le cadre du théâtre conventionnel pour aborder les nouvelles technologies s'est imposée. Ce qui n'était fondé au début que sur une simple intuition s'est avéré très juste. En fait, le nouveau festival a tout de suite trouvé son public.

Selon Richard Castelli, un festival d'art vivant associé aux nouvelles technologies comblait un manque : les festivals consacrés aux nouvelles technologies étaient surtout dédiés aux arts plastiques comme Ars Electronica à Linz ou à la vidéo et au cinéma, c'est-à-dire avec une approche du temps monté, et non pas du temps réel ; alors que l'attribut principal de ces nouvelles technologies est précisément le temps réel, à savoir la capacité de répondre à une action et de réagir.

Le théâtre contemporain est une ouverture merveilleuse pour les nouvelles technologies. On constate d'ailleurs que de nombreux créateurs invités à EXIT ont cette expérience unique de la pratique de l'interaction, de ce rapport singulier avec le public. Un réseau s'est alors créé, car EXIT a vite été perçu par les autres festivals d'art électronique, non pas comme concurrent, mais comme complément, notamment du fait de cette approche liée à l'art vivant, à l'art du spectacle.

EXIT : les modalités de son existence

EXIT (et son double à Maubeuge VIA) sont des manifestations qui se situent à la croisée, à la connexion des arts plastiques et des arts du vivant et proposent au public de sortir des cloisonnements habituels par la combinaison d'installations plastiques et multimédias, de vidéo et de performances. Toutes ces créations requièrent la plupart du temps une participation active du spectateur *via* l'ordinateur, ou en d'autres termes l'interactivité. La frontière avec le spectacle est parfois ténue, les artistes viennent de tous horizons et sont décrits comme « *les artisans des dernières recherches en art vivant, les chercheurs d'une avant-garde qui utilisent toutes les technologies nouvelles, les concepteurs de machines à rêver qui plongent les spectateurs au cœur d'images et de sons inconnus* » [SM 00].

Tous ces projets sont souvent d'une grande complexité technique et sont lourds au plan financier. Ils peuvent voir le jour grâce à une politique de partenariat indispensable qui conduit à des coproductions avec le ZKM Le Fresnoy et le CICV de Montbéliard, par exemple.

La poursuite de cette manifestation a conduit la Maison des arts de Créteil à mettre en place un studio électronique dans ses murs. Le studio est équipé pour créer des images 3D, graver des DVD, intégrer des images sur l'internet, et il est connecté aux salles de spectacles, afin d'expérimenter les images en direct sur le plateau.

EXIT : un état d'esprit

Si le public vient nombreux à chacune des éditions d'EXIT, c'est parce qu'il sait qu'il va à la découverte de l'inconnu, comme le dit Didier Fusiller : « *Les codes d'appréhension ne sont pas les mêmes, le public n'est pas dans l'attente anxieuse de la fin d'un scénario, il est devant l'inconnu, donc beaucoup plus en alerte* » [TER 00]. Sans doute cet état d'alerte est-il propice au réenchantement, à l'émerveillement.

L'état d'esprit qui anime EXIT vise à donner à voir une sorte de vaste *work in progress* ouvert et curieux, dans lequel un public sans préjugé ni *a priori* accepte de rentrer de plain-pied pour explorer de nouvelles sensations, de nouveaux espaces. Il convient de préciser qu'il est accompagné dans sa démarche par un effort remarquable de pédagogie mis en place par l'équipe de Créteil : pendant EXIT, chaque installation, chaque environnement est présenté quasi individuellement au public par de jeunes médiateurs, afin, non pas d'aplanir les difficultés éventuelles à pénétrer dans une œuvre, mais davantage pour donner quelques repères.

En résumé, ce qui caractérise EXIT, au dire de ses programmeurs, c'est l'esprit de découverte, d'exploration, et d'aventure en dehors des codes habituels du spectacle vivant, sur un territoire qui se situe aux confins de l'art du spectacle et des arts visuels, dans lequel les nouvelles technologies de l'image et du son s'inscrivent tout naturellement, accompagnant ce processus de mutation.

EXIT : quelques variations

Le spectacle de Robert Lepage *Zulu Time* est un exemple parfait de ce genre hybride qui mêle l'art vidéo, les environnements sonores, et les spectacles plus traditionnels. C'est un lieu d'expérience, un laboratoire où s'enchaînent tous les modes d'expression possibles, pour confronter les arts de la scène aux arts électroniques.

C'est souvent la participation à un travail en cours/*work in progress*, avec toutes les déceptions que peut entraîner un projet non abouti : ainsi, par exemple, le dernier spectacle du groupe japonais d'art multimédia Dumb Type, *MemoRando*, première version d'un projet en cours.

Si Didier Fusiller présente les différents spectacles d'EXIT comme « *des instantanés d'actualité* », c'est qu'il joue volontiers la carte de la création, s'engageant sur des synopsis, des projets, et se réservant, ainsi qu'au public, la surprise de la découverte, d'autant plus que la sélection qu'il effectue avec Richard Castelli, s'adresse à des artistes de tous les pays du monde.

C'est aussi une certaine recherche du spectaculaire qui préside aux différentes propositions artistiques. Il est vrai que c'est une tendance « lourde » de l'art numérique, facilitée par les technologies de l'image et du son. Le spectaculaire marque par exemple les travaux de Granular Synthesis, un groupe de « performeurs » autrichiens régulièrement invité à EXIT dont les recherches se situent autour des manipulations temporelles, visuelles et sonores, en maniant décibels et vidéo monumentale. Ils créent des environnements sonores à la frontière de l'installation vidéo, de l'environnement sonore et du spectacle. Le public est invité à pénétrer dans cet espace, il se trouve comme enveloppé d'images jamais vues et de sons inouïs provoquant des émotions inconnues, et parfois d'une violence extrême.

EXIT, c'est aussi un esprit ludique et plein d'humour, que l'on retrouve inmanquablement dans les installations de Pierrick Sorin dont les supports techniques ne nécessitent pas de grands déploiements technologiques. A l'heure où le numérique offre des possibilités infinies, celui-ci se conduit comme un illusionniste, utilisant des stratagèmes plus proches du bricolage que du studio d'électronique sophistiqué.

Les « Inaccoutumés » de la Ménagerie de verre à Paris

La Ménagerie de verre se présente comme un lieu perméable, ouvert aux influences artistiques les plus variées, où se rencontrent chorégraphes, metteurs en scène, musiciens et plasticiens à la recherche de nouveaux langages. Ce lieu atypique qui existe depuis 1983, à l'origine consacré à la danse, s'est résolument tourné vers le spectacle vivant et la transdisciplinarité. Les artistes y sont accueillis en résidence, parfois en corésidence ; il arrive que des créateurs invitent d'autres artistes, considérant le lieu comme une fabrique ou un laboratoire.

Les Inaccoutumés : l'esprit du temps

Les Inaccoutumés sont des rencontres originales, créées en 1995, pendant lesquelles, sur un mois, sont accueillis de jeunes artistes qui donnent à voir leurs recherches basées sur l'expérimentation chorégraphique, musicale et visuelle, se situant au cœur d'un brassage de genres et de disciplines. Comme l'explique Marie-Thérèse Allier, directrice de la Ménagerie de verre et instigatrice des Inaccoutumés, ces artistes « *ne sont plus dans le mouvement pour le mouvement, ils parlent fort de leur époque, et se nourrissent naturellement à d'autres disciplines* » [FRE 00]. S'adressant à de jeunes artistes, ceux-ci sont en phase avec leur temps, celui de la technologie, de l'image et du son numériques, qu'ils utilisent de manière banalisée, sans se focaliser sur leurs

performances, comme de simples outils qu'ils ont toujours connus. L'un d'entre eux, Christian Rizzo, déclare : « *Nous n'allons pas vers les arts plastiques, les images, ou l'électronique, nous sommes faits dedans. C'est la question de notre génération.* » [FRE 00].

Mais leur époque est aussi celle du refus de l'enfermement dans des catégories, celle qui les voit voler en éclats de tous côtés, celle du brassage et de la perméabilité, de la transversalité avec les autres arts. C'est une génération qui éprouve le besoin de sortir de l'univers clos de la danse, ainsi que le précise Philippe Riera : « *Aujourd'hui, je conçois mes spectacles comme des installations où musique, lumières, textes convergent... je me sens proche du langage électronique qui fonctionne par réseaux, nœuds. Je fais appel à ces techniques car elles suscitent de nouvelles narrations, des digressions plus ludiques, plus artistiques aussi.* » [FRE 00].

L'architecture singulière du lieu (une ancienne imprimerie) est un élément déterminant dans le dispositif et dans les projets des artistes. Elle suscite une relation toute particulière entre les spectacles présentés et le public. L'ensemble des espaces sont proposés aux artistes qui les utilisent à leur gré, si bien qu'un spectacle peut se dérouler en voyageant d'un espace à l'autre, et que le non-respect des formes scéniques habituelles entraîne une forme d'intimité entre le public et les artistes qui se produisent, même si l'on a affaire à un dispositif plus traditionnel de frontalité.

Les Inaccoutumés : thèmes et variations

Si l'on prête attention à quelques-uns des spectacles présentés lors des dernières éditions des Inaccoutumés (1999 et 2000), on est frappé par cette appétence pour le mélange des genres, l'éclatement des formes traditionnelles, et par l'aisance naturelle avec laquelle les nouvelles technologies de l'image ou du son sont utilisées pour les commodités qu'elles offrent. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le public est en phase avec cet état d'esprit. Si les premières éditions des Inaccoutumés étaient essentiellement fréquentées par le public de la danse, public très averti, les organisateurs notent aujourd'hui la présence d'un public profane, qui se sent simplement en phase avec ce qui lui est donné à voir et à entendre.

Rachid Oumradane, Au bout des métaphores

C'est un travail de réflexion sur la représentation du corps en vidéo, érigée en principe. Comment le corps se représente-t-il dans l'appareillage technologique de la vidéo ? Pour ce jeune artiste, « *la vidéo n'est plus pensée uniquement pour la diffusion du corps en mouvement. Elle devient outil pour*

travailler le mouvement lui-même, les paramètres qui le constituent » [SM 00]. On a là une approche de la vidéo que des artistes comme N+N Corsino ont déjà mise en œuvre depuis le début des années 1990, mais uniquement dans la production d'images.

Dans ce spectacle, le mur sert d'écran de projection, les caméras de toutes tailles et de tous genres foisonnent. Une première partie du spectacle nous fait assister à la lacération, à l'émiettement par un interprète à mi-chemin entre la danse et les arts martiaux, d'une large photo rectangulaire située à gauche de l'espace, représentant un paysage urbain. Tandis que sur la droite apparaît par éclairage la retransmission vidéo du carnage, auquel le public, lui aussi pris en otage vidéo, se superpose.

Dans la deuxième partie, des caméras prennent en direct les visages de cinq interprètes qui sont modifiés, oblitérés et finissent par flotter dans l'espace avant de disparaître. Immédiatement après, deux danseurs équipés de mini-caméras sur leurs vêtements s'emparent de l'espace et provoquent une course lente de projection d'images de leurs corps, qui se regardent l'un l'autre, tels des yeux électroniques. La puissance des images, amplifiée par la beauté de leur matière produit, en retour, un effet étrangement corrosif sur l'évolution du danseur.

Kasper T. Toeplitz et Myriam Gourfink, Demonology 5

Ces deux artistes, un musicien contemporain et une chorégraphe, proposent au public d'accompagner les déplacements d'un environnement sonore, d'une installation musicale dont les sons réalisés sur ordinateur sont spatialisés et pilotés par ordinateur, parfois soulignés par des solos de clarinette électronique. Cette déambulation proposée au public lui permet également d'accompagner les trois solos que propose la chorégraphe, dans un étirement du temps construit sur la lenteur et le ralenti.

Une interaction se produit autour d'une approche commune de l'écoulement du temps, celui du corps physique de l'interprète, quasi immobile, en posture, et celui du corps sonore qui enveloppe le public, dans lequel il évolue librement. La danse et la musique ont été travaillées conjointement, en collaboration avec un jeune informaticien, qui a écrit pour les artistes et avec eux un logiciel destiné à l'écriture chorégraphique.

Conclusion

La nécessité de connaître les démarches fondatrices du passé nous a fait percevoir le rôle des technologies dans le développement des arts de la scène dès l'époque du Bauhaus.

La mise en perspective de ces deux manifestations contemporaines nous donne à voir deux pôles d'un même processus, deux expressions d'un même état d'esprit : celui qui est animé par la recherche et la prise de risque, et qui permet d'élargir le champ artistique par une plus grande perméabilité entre les arts. Cet état d'esprit sert de tremplin à une appréciation des arts numériques, il est le meilleur vecteur pour aborder cette forme de création avec un regard neuf, sans s'enfermer dans des critères d'analyse rigides ceux-ci étant inappropriés à ces nouveaux objets.

Au travers du prisme de ces manifestations, se révèlent également des regards différents sur les technologies. D'un côté (EXIT), on met en avant leur pouvoir magique et ludique d'enchantement et d'émerveillement, qui permet, entre autres, de toucher un large public. De l'autre (les Inaccoutumés), on fait apparaître l'infiltration des démarches artistiques par la culture du numérique, dont les jeunes générations sont aujourd'hui imprégnées. D'un côté, ce qui a trait au spectaculaire, à la face émergée de l'iceberg, au plus visible. De l'autre, une imprégnation en profondeur, le résultat d'une pénétration souterraine dont les effets ne sont pas perceptibles dans l'immédiateté, mais transparaissent en filigrane.

Si de telles manifestations contribuent à rendre visible le rôle des technologies numériques dans le développement interdisciplinaire du champ artistique, elles apparaissent comme indispensables à la construction de notre espace culturel. Un véritable enjeu se présente, il consiste à les encourager dans la plus grande diversité possible, garante de richesse.

De même se pose aussi un enjeu de visibilité pour la manifestation ISEA 2000 qui va se tenir à Paris prochainement, en ce qu'elle contribuera à exprimer cette relation particulière entre les arts autour du numérique, auprès d'un public le plus large possible.

Souhaitons que des projets plus pérennes voient le jour, telle la création d'un centre dédié à la relation entre les technologies les plus pointues et la création par le biais de la recherche, de la formation et de la diffusion. Les structures existantes remplissent activement les missions qu'elles se sont fixées dans le champ de l'art et de la technologie, mais il manque à ce dispositif un lieu qui, dans notre pays, jouerait ce rôle de passerelle entre la recherche, la formation et la diffusion.

Bibliographie

[BOU 97] BOUR M., « Des avant-gardes aux médias électroniques : le renouvellement des pratiques artistiques », Mémoire de DEA, Université Paris VIII, 1997.

[FRE 00] FRETARD D., « Les Inaccoutumés se font les dents à la Ménagerie de verre », *Le Monde*, 25 janvier 2000.

[MOH 25] MOHOLY-NAGY L., « Die Bühne im Bauhaus », *Bauhausbuch 4*, Albert Lange Verlag, München, 1925.

[PIC 98] PICON-VALLIN B., *Les Ecrans sur la scène*, L'Age d'Homme, Lausanne, 1998.

[SM 00] S. M., « la caméra filme l'invisible », *l'Humanité*, 8 février 2000.

[VIT 89] VITALE E., *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Editions Pierre Mardaga, Bruxelles 1989.