

## L'intermédialité et le processus créatif. L'artiste de la scène entre création et recherche

Izabella PLUTA<sup>1</sup>

### Résumé

Nous souhaitons interroger le rapprochement du théâtre avec l'intermédialité, et cela sur le plan du processus de création. L'intégration de nouveaux médias sur la scène se caractérise déjà par d'importantes conséquences que nous situons sur plusieurs niveaux: de l'œuvre elle-même et de sa structure, de la manière de concevoir une telle forme scénique, ainsi que de sa réception spectatorielle. Une autre spécificité qui émerge de cette rencontre est le déplacement des fonctions scéniques vers celles de la recherche, ce qui va de pair avec la transformation du processus de création qui devient ouvert et en continuelle reconfiguration. Par conséquent, l'artiste de la scène: acteur, metteur en scène ou performer, collabore avec des ingénieurs, formant ainsi un nouveau type d'équipe de création, voire de recherche. Nous expliciterons notre réflexion à travers l'analyse de deux exemples concrets nés sur le champ scénique. Il s'agit d'abord de *9 Evenings*, une manifestation créée dans le cadre des *Experiments in Art and Technology*, et dirigée par Robert Rauschenberg et Billy Klüver (1966). Le deuxième exemple, proposé par le Centre national des écritures du spectacle de la Chartreuse, émerge sous le nom de *Sonde*. Il se présente comme un ensemble de projets complexes auxquels collaborent des artistes, des ingénieurs et des scientifiques, et où la scène devient un laboratoire d'expérimentation. Nous allons nous concentrer en particulier sur deux *Sondes* intitulées: *Robots, écriture, Beckett* et *L'acteur est-il un nouveau média?*

**Mots clés:** processus de création, spectacle intermédial, nouvelle technologie, metteur en scène, acteur, chercheur

### Introduction

La création théâtrale particulièrement diverse et hétérogène de ces vingt dernières années réserve une place importante aux solutions numériques intégrées sur le plateau. Les nouvelles technologies de visualisation et de sonorisation constituent une pratique scénique bien ancrée dans le théâtre contemporain qui privilégie le décloisonnement des arts. On peut même dire qu'un spectacle vivant accueille aujourd'hui l'écran d'une manière parfaitement maîtrisée et qui semble ne plus étonner personne.

Rappelons seulement que l'entrelacement du théâtral et du technologique, voire technique, n'est pas une invention ultra contemporaine. Restant toujours très proche du cinéma, elle émerge dans les univers féériques du plateau du Châtelet pour s'imposer ensuite dans les visions artistiques des avant-gardes théâtrales des années 1920. Un Meyerhold songe à la «cinéfication» du théâtre et intègre des écrans dans sa mise en scène de la *Terre cabrée*. Après les explorations des avant-gardes américaines des années 1960 sous le signe des «spectacles intermédiaux», la dernière décennie du XXe siècle observe finalement une croissance remarquable du nombre de travaux scéniques avec des projections d'images, notamment dans les mises en scène de Robert Lepage, d'Elisabeth LeCompte, de Jean-François Peyret, de Guy Cassiers, entre autres.<sup>2</sup>

Même si l'écran et le moniteur se présentèrent longtemps comme la première caractéristique d'un spectacle à composante technologique, cette pratique scénique engendre aujourd'hui des solutions numériques beaucoup plus complexes. Il suffit de citer l'intégration d'objets robotiques, de capteurs, ainsi que de multiples interfaces et logiciels constituant des

---

<sup>1</sup> Izabella Pluta est chercheuse associée à la Haute école de théâtre de Suisse romande – La Manufacture de Lausanne (Suisse). Université Lyon 2 / ENSATT. Adresse e-mail : [Izabella.E.Pluta@gmail.com](mailto:Izabella.E.Pluta@gmail.com)

<sup>2</sup> Voir Dixon 2007, Picon-Vallin 1998.

dispositifs hétérogènes de nature hypermédiale. On multiplie les notions spécialisées qui visent à saisir cette rencontre de la technologie et de l'œuvre théâtrale comme, par exemple, le « ciné-théâtre », travail de Marc Hollogne, ou encore le « spectacle numérique », une notion englobante, telle que définie par Steve Dixon.<sup>3</sup> Il est clair dans ce contexte que le spectacle vivant se situe entre plusieurs médias, technologiques et artistiques, et se présente comme une nouvelle formation média-scénique émergeant dans l'immédiateté, et cela devant nos yeux. Nous sommes non seulement les observateurs, mais également les participants actifs et les cocréateurs de cette œuvre de nature hybride. En signalant les transformations les plus décisives d'un spectacle intermédial, nous allons nous pencher dans notre réflexion sur le processus de création en particulier. Ce n'est donc pas l'aboutissement d'un travail scénique qui va nous intéresser ici, mais ses phases d'élaboration. Nous allons nous focaliser principalement sur la spécificité de ce type de création scénique qu'est la collaboration des artistes avec des métiers *à priori* non artistiques, notamment avec des ingénieurs, des informaticiens et des techniciens du plateau. Ce qui va nous intéresser, c'est la diversité des approches étendues entre le travail théâtral fondé sur la mise en scène, et une approche scientifique basée particulièrement sur la technologie, et cela à travers des transferts intermédiaux. Nous allons donc nous interroger sur les questions de la collaboration, de l'échange d'idées, et sur la manière de créer une œuvre commune par une équipe hétérogène. Nous expliciterons notre réflexion à travers l'analyse de deux exemples concrets conçus dans des contextes artistiques et des périodes complètement différents. Nous allons nous pencher premièrement sur un projet artistique ponctuel intitulé *9 Evenings* ayant eu lieu à New York en 1966, et qui est considéré comme un prototype de la collaboration entre artistes et ingénieurs. Le deuxième exemple tout récent est proposé par le Centre national des écritures du spectacle de la Chartreuse et prend la forme de rencontres régulières. Il s'agit de la *Sonde*, un projet complexe auquel sont invités des artistes, des ingénieurs et des scientifiques, et durant lequel la scène devient un laboratoire d'expérimentation.

### **Le spectacle intermédial et le processus de création**

L'étude théorique du spectacle à composante technologique, notamment dans la perspective intermédiale, montre que les technologies de visualisation et de sonorisation provoquent des transformations et des déplacements considérables sur plusieurs niveaux d'une représentation théâtrale. D'une part, il s'agit d'une évolution complexe de nature intra-scénique (structure de l'œuvre, question du jeu, entre autres) et d'autre part extra-scénique (réception, chaîne collaborative, par exemple). Nous témoignons alors non seulement d'une rencontre entre un élément médial et théâtral, mais aussi d'un processus complexe d'hybridation, d'interdépendance entre ces deux composantes hétérogènes. Nous observons ces transformations dans l'œuvre elle-même, et cela à travers son esthétique, sa structure ainsi que sa manière de concevoir l'univers scénique.

La création a alors une nature hybride comme nous pouvons l'observer, par exemple, dans le travail de *Hotel Modern* qui mélange le théâtre de marionnettes, les arts visuels et le cinéma. Ce groupe néerlandais élabore une approche qu'il nomme « film animé en temps réel » et cela en échelle réduite. Le public voit deux espaces de jeu, celui de la scène vivante et celui de l'écran, qui s'entrelacent et s'échangent comme dans *La Grande Guerre*, spectacle de 2001 et *Le camp* créé en 2005, par exemple. Les acteurs animateurs manipulent les marionnettes, les personnages de l'histoire, et organisent la scénographie à vue. Nous voyons simultanément des manipulateurs, et souvent un ou deux acteurs dans leur taille naturelle, jouant avec la scénographie miniature et les petites figurines. L'élément qui cimente les deux aires de jeu et les échelles différentes est la caméra qui capte l'action scénique et transfère l'image directement sur l'écran. Nous pouvons observer ici un processus intermédial qui apparaît surtout par le renversement des spécificités du spectacle théâtral et de celles du film. Nous avons affaire à des transferts esthétiques: l'espace théâtral privé de la théâtralité devient un espace hybride faisant

---

<sup>3</sup> *Idem.*

appel à l'installation vidéo et au plateau de tournage, et l'image émise évoque à son tour toute la magie de l'histoire racontée, la théâtralité, l'effet du jeu d'échelle.<sup>4</sup>

Nous assistons ainsi à l'émergence d'une formation théâtrale hétérogène, d'un *spectacle intermédial*, qui se situe au croisement des disciplines artistiques et de la technologie. Grâce à ses propres spécificités, cette forme scénique permet des opérations qui dans d'autres types de spectacles sont difficilement réalisables. Nous pensons notamment à son aspect processuel et à son lien avec la notion de la performativité. Le *spectacle intermédial* apparaît d'abord comme une œuvre processuelle, en versions changeantes, en reprenant d'une part le principe du *work in progress* et d'autre part la modularité qui caractérise les nouveaux médias. La modularité, telle que définie par Lev Manovich, se caractérise par une structure dite fractale, qui consiste dans le rassemblement d'éléments à une large échelle qui, néanmoins, gardent leur identité.<sup>5</sup> Ces éléments comme des images, des sons sont présentés sous forme d'échantillons. Les nouveaux médias permettent donc au spectacle de garder la spécificité de chaque composante, soit théâtrale, soit médiale, qui fait néanmoins partie du même ensemble, de ce même spectacle. La technologie numérique garantit également la simultanéité d'éléments et de fragments de l'œuvre, ce qui fait sortir l'œuvre d'art de la linéarité et de la continuité. La spécificité d'un spectacle intermédial réside alors non seulement dans cette rencontre entre le théâtral et le médial, mais également dans un dialogue artistique incessant entre ces composantes.

De plus, le caractère processuel du spectacle intermédial et son entrelacement avec les solutions audio-visuelles introduisent un autre rapport au temps et à l'espace pour l'artiste et pour le public. Grâce aux projections et captations de l'image, ils confrontent un temps non linéaire, condensé ou ralenti, irrégulier, et cela dans un espace qui se présente comme fractal. Un spectacle intermédial reprend également quelques spécificités d'une œuvre numérique, qui, en naissant au sein de la technologie numérique, intègre le processus d'hybridation et acquiert ainsi une structure hétérogène. Ce type de création échappe à la notion de finalité car son interactivité lui garantit un mouvement constant et cela en dialogue avec le récepteur.<sup>6</sup>

Le spectacle intermédial devient dans ce contexte un environnement de médiation entre l'organique et le technologique, ainsi qu'entre la présence et l'absence qui coexistent et ne s'excluent pas. Cette formation scénique constitue également un lieu de passage entre les sphères de la création, de la technologie et de la culture. Le spectacle intermédial n'appartient plus entièrement au théâtre, qui, en tant que discipline artistique, est d'ailleurs également en train d'élargir son champ d'exploration artistique et théorique, ainsi que de se redéfinir de manière considérable. Il est important de souligner que son interaction avec la culture et les disciplines scientifiques s'effectue sur la voie de la performativité. Chiel Kattenbelt parle dans ce contexte de la performativité de l'intermédialité qu'il définit surtout sur le plan perceptif du spectateur acquérant une nouvelle dimension, dite *resensibilisée*. En se référant au tournant performatif tel qu'évoqué par Erika Fischer-Lichte, Kattenbelt remarque que le théâtre n'est pas constitué par la performativité de la situation, mais par l'orientation esthétique du spectateur.<sup>7</sup> Ce dernier acquiert de nouveau une position active.

Il est important d'évoquer que l'hétérogénéité du *spectacle intermédial* concerne également les créateurs qui le conçoivent et c'est ce qui va particulièrement nous intéresser dans cette réflexion. Il s'agit non seulement des diverses spécialisations artistiques convoquées dans le processus de création qui constituent la nature même d'une œuvre scénique, mais aussi de l'élargissement du cercle des participants, en y intégrant des métiers non artistiques. Par ces derniers nous comprenons des chercheurs universitaires et des écoles polytechniques, ainsi que des informaticiens et des ingénieurs de diverses spécialisations. Nous avons affaire à une

---

<sup>4</sup> *La Grande Guerre* de Hotel Modern - mise en scène: Pauline Kalker; dramaturgie: Arlène Hoornweg; réalisateurs et interprètes: Herman Helle, Arlène Hoornweg, Pauline Kalker, Arthur Sauer; création: 2002.

<sup>5</sup> Manovich 2001: 30.

<sup>6</sup> Lévy, 1997: 175.

<sup>7</sup> Rappelons que la théoricienne allemande remarque un changement important concernant la nature des signes dans le rapport «objet-sujet» et «matériel-corporel». Pour Fischer-Lichte, les caractères de ces binômes perdent leur polarité dans le contexte en question. Voir à ce sujet Kattenbelt, 2010: 29-38, ou voir directement Fischer-Lichte, 2008.

hétérogénéité des méthodologies qui conjugue alors des approches artistiques, et des démarches scientifiques de la recherche. Cette problématique mène vers deux voies réflexives:

- relation de la scène et de la technologie:

cette approche peut faire partie d'une recherche artistique, mais vise surtout à créer un spectacle comme œuvre dans sa version quasi-finale, et cela selon des démarches scéniques modifiées en fonction de la technologie intégrée. Cette forme scénique n'est pas forcément processuelle.

- relation de la scène et de la recherche:

elle se situe sur le plan de ce qu'on nomme la *recherche artistique*, présente notamment dans les hautes écoles artistiques.

Même si ces deux types d'approches suscitent encore beaucoup de réflexions théoriques et surtout l'analyse approfondie de travaux concrets, ils génèrent un nombre impressionnant de projets artistiques de nature interdisciplinaire et transdisciplinaire. Ils sont souvent rassemblés autour de centres de recherche déjà connus, comme par exemple le ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) à Karlsruhe, Ars Electronica à Linz, l'ICC (InterCommunication Center) à Tokyo, la Fondation Daniel Langlois à Montréal, et le HEXAGRAM (Institute for Research/Creation in Media Arts and Technologies) avec ses deux sièges à Montréal et à Concordia, par exemple.<sup>8</sup>

### ***9 Evenings: Theater and Engineering***

Nous proposons de nous arrêter sur quelques aspects choisis de l'événement artistique nommé *9 Evenings: Theater and Engineering* qui est une illustration pratique de nos propos théoriques, et qui dans le contexte du spectacle intermédial acquiert une nouvelle pertinence. Il s'agit de neuf soirées consécutives, constituées de dix travaux performatifs souvent considérés comme séminaux pour les arts performatifs multimédias et surtout comme un prototype du travail interdisciplinaire, voire intermédial.<sup>9</sup> Ces *9 Evenings* ont eu lieu à New York, au numéro 69 de l'arsenal Regiment Armory, et se déroulèrent du 13 au 23 octobre 1966. Ils rassemblèrent dix artistes sous l'égide de Robert Rauschenberg et une équipe d'une trentaine d'ingénieurs dirigée par Billy Klüver, ingénieur également.<sup>10</sup> Nous avons affaire ici à un travail complexe, préparé en collectif, qui devait d'abord normalement être présenté à Stockholm dans le cadre du Festival d'art et de technologie, auquel Rauschenberg, Cage, Cunningham, Childs et Hay avaient été invités. Malheureusement, l'équipe newyorkaise n'a pas pu s'y rendre faute de financement suffisant. Ils décidèrent alors de présenter leur travail à New York au Regiment Armory, lieu emblématique de la première exposition d'art moderne de New York en 1913.<sup>11</sup>

Ce travail collectif consiste en l'élaboration de plusieurs performances par des artistes réunis dans l'objectif de rapprocher l'art et la technologie, ce qui se traduit dans l'esthétique des travaux conçus. L'équipe de *9 Evenings* est non seulement interdisciplinaire, en réunissant deux champs d'activité complètement différents, mais présente également un niveau remarquable de spécialisations nuancées au sein des deux groupes de base. Nous avons plus précisément des plasticiens (Rauschenberg, par exemple), des danseurs et chorégraphes (Paxton, entre autres), ainsi que musiciens (représentés par David Tudor, par exemple). Du côté des ingénieurs, il y a des informaticiens (Bela Julesz, spécialisé en traitement informatique des images, Max

<sup>8</sup> Voir Shanken 2005: 415-418.

<sup>9</sup> Le type de travail expérimenté à travers l'événement de *9 Evenings* a été une inspiration pour le projet interdisciplinaire intitulé *Pour une alliance entre scène et recherche scientifique* (Fonds national suisse, division Sinergia) auquel participent la Haute école de théâtre de Suisse romande – La Manufacture, l'École polytechnique fédérale de Lausanne, l'Université de Munich et la Zürcher Hochschule der Künste.

<sup>10</sup> *9 Evenings* est composé des performances suivantes: *Physical Things* de Steve Paxton, *Grass Field* d'Alex Hay, *Solo* de Deborah Hay, *Open Score* de Robert Rauschenberg, *Bandoneon! (a combine)* de David Tudor, *Carriage Discreteness* d'Yvonne Rainer, *Variations VII* de John Cage, *Vehicle* de Lucinda Childs, *Two Holes of Water - 3* de Robert Whitman, et *Kisses Sweeter Than Wine* de Öyvind Fahlström, voir <http://www.fondation-langlois.org>

<sup>11</sup> Sitôt après la présentation de *9 Evenings*, Rauschenberg, Klüver, Waldhauer et Whitman démarrèrent un collectif d'artistes et d'ingénieurs nommé *Experiments in Art and Technology (E.A.T.)*.

Matthews, auteur des premiers logiciels pour la synthèse directe numérique du son, par exemple), et des spécialistes en systèmes radiophoniques (Bill Kaminski, Herb Schneider), en électronique (Witt Wittnebert, Per Biorn, Dick Wolff), en holographie (Jim McGee), entre autres.<sup>12</sup>

Soulignons que le collectif se subdivise en des collaborations plus pointues entre les artistes et les ingénieurs. Chaque artiste crée une performance qui intègre différentes solutions technologiques, tant sur le plan sonore que visuel, et cela en collaboration étroite avec un ingénieur. Ils travaillent alors en binôme, comme par exemple David Tudor avec Fred Waldhauer (spécialiste en systèmes de communication), ou Yvonne Rainer avec Per Biorn (chimiste). Soulignons que, du point de vue esthétique, nous avons affaire à des formes performatives qui intègrent les solutions technologiques de l'époque. Dans *Open Score (Bong)* de Robert Rauschenberg, par exemple, nous trouvons un dispositif relativement complexe, composé d'émetteurs radio, d'une caméra infrarouge et d'un éclairage multiple interactif, conçu par Jim McGee de Bell Labs. La performance débute par une partie de tennis jouée par Mimi Kanarek et Franck Stella. Leurs raquettes sont équipées d'émetteur radio. Les coups sur les balles sont transmis à deux récepteurs radio puis vers les haut-parleurs. Dans le même temps, la lumière baisse successivement. Il y a une interaction entre la partie de tennis et la lumière, car la luminosité retranscrite en 36 éclairages diminue 36 fois également. Le terrain de sport est alors plongé dans l'obscurité, et il accueille 500 personnes, figurants volontaires voulant participer à cette création. Leurs déplacements et gestes sont captés par une caméra infrarouge et transmis sur trois écrans géants. Les solutions technologiques font partie intégrante du dispositif et de la performance elle-même, et fusionnent avec l'esthétique et les significations de celle-ci. La performance chorégraphique *Physical Things* de Steve Paxton va encore plus loin puisqu'elle propose une idée novatrice que l'on définit aujourd'hui par interactivité. La performance se déroule dans un tunnel construit en tubes de polyéthylène remplis d'air, dans lequel les spectateurs déambulent et visitent quatre aires de jeu. Ils observent des images projetées sur la surface du tunnel, des danseurs en mouvement chorégraphique, ou des effets sonores qui leur sont transmis par des émetteurs radiophoniques (bruits d'animaux, leçon de gymnastique, entre autres). La performance propose une structure complexe qui fait non seulement appel à la chorégraphie mais également à une installation. La conception technologique est élaborée par Dick Wolf, l'éclairage par Jennifer Tipton et le soutien technique comporte sept collaborateurs. Soulignons que la preuve tangible de cette fusion collaborative ainsi que de l'alliance entre une performance et son aspect technique est le programme de *9 Evenings*. Sur les pages de celui-ci, le spectateur trouve pour chaque pièce quatre éléments permanents: un diagramme technique, l'équipe de création, une photo de la performance, et un texte descriptif. Un programme sans doute inhabituel dans sa forme et son contenu pour la création d'une performance, et qui intrigue à travers un schéma technique placé ici sans aucune explication.

Paradoxalement, la véritable astuce de cette collaboration ne consistait pas en un développement d'un nouveau type de travail, mais dans la recherche et l'élaboration d'un langage commun qui a permis une communication efficace entre deux équipes hétérogènes.<sup>13</sup> D'ailleurs, c'est durant la deuxième soirée de présentation de *9 Evenings*, alors qu'elle regarde les performers sur le plateau que l'équipe d'ingénieurs comprend son rôle et sa contribution au projet. Billy Klüver en parle en ces termes dans ces *Notes by an Engineer*:

We have to learn to listen to the artist.

If you ask what he wants he will not tell you. If you hang around long enough he will. Are you really there to listen? (Klüver, 1996: 412)

D'après Klüver, l'expérience la plus enrichissante vient des projets où les ingénieurs travaillent avec les artistes dès le début d'une création, c'est-à-dire dès les idées initiales jusqu'à leur réalisation. Effectivement, les ingénieurs rejoignent l'équipe artistique dès le début du processus

<sup>12</sup> Bardiot 2006 : 45-52.

<sup>13</sup> Bardiot 2006: 46.

de création. La première réunion rassemble alors tous les participants. Les artistes exposent leurs idées, leurs envies de créations et les effets qu'ils souhaiteraient voir dans l'espace de création, et cela en termes souvent pas du tout précis d'un point de vue technique. Les ingénieurs, à leur tour, établissent une sorte d'état des lieux en fonction du matériel à disposition et définissent les possibilités techniques de ce projet. Le travail préparatif se fait à travers des échanges à distance, et ce n'est qu'en septembre que l'équipe se réunit au New Jersey pour travailler ensemble durant trois weekends. Cette étape est également marquée par de multiples et longues conversations durant lesquelles les ingénieurs essaient de comprendre les artistes et inversement. Il faut dire que beaucoup d'ingénieurs ne sont pas familiarisés avec l'art contemporain, et qu'ils ne connaissent pas les précédents travaux des artistes avec lesquels ils collaborent dans ce projet. De plus, ils ont affaire avec des artistes qui vivent et créent à New York, donc au cœur de l'expérimentation et de l'avant-garde artistique. Un seuil important dans la collaboration est posé par l'élaboration des diagrammes techniques. Herb Schneider évoque l'importance de ces esquisses qu'il effectue pour visualiser les solutions techniques, et leur enchaînement durant la performance, ce qui se présente finalement comme extrêmement bénéfique sur le plan de la communication et permet d'avancer la création. Ainsi naît le diagramme qu'il dessine pour *Bandoneon! (A Combine)* de David Tudor, par exemple. Comme le remarque Clarisse Bardiot, ces diagrammes ne sont pas très précis du point de vue technique car leur fonction ne s'étend pas seulement sur la notation du dispositif technologique pour ce travail performatif, mais qu'ils dessinent également le cadre général de tout le projet.<sup>14</sup> Leur lecture devrait s'effectuer avec d'autres archives, comme par exemple la captation par la caméra d'Alfons Schilling, ou encore les notes des participants. Néanmoins, ces diagrammes constituent un élément important dans la notation technique elle-même, d'autant plus que les dispositifs se développent de manière considérable, et ne diminuent pas du tout la durée du travail des ingénieurs qui se résume à 8500 heures environ pour la globalité de *9 Evenings*. Le dispositif principal est le Theatrical Electronic Environmental Module (TEEM). Créé spécialement pour *9 Evenings*, il est composé de 289 éléments dont les paramètres sont adaptables à la spécificité de chaque performance, et en tant qu'ensemble le dispositif sert à la transmission sonore, l'éclairage et à la captation de mouvement.<sup>15</sup> Il comporte par exemple un système de contrôle à distance, ou encore des émetteurs et des récepteurs divers déjà très complexes. Klüver mentionne également des machines et des solutions technologiques spécifiques pour des projets particuliers: les *talkies-walkies* et les événements programmés pour Yvonne Reiner, le sonar Doppler et la machine à effet de sol (Ground Effect Machine) pour Lucinda Childs, par exemple.<sup>16</sup>

Il est intéressant de remarquer que Klüver insiste sur le fait de présenter *9 Evenings* sans précisions, ni explications. Avant la première publique, il déclare clairement: «Nous allons les présenter [*9 Evenings*] mais sans explication.» (Lacerte 2005: 4). C'est une position qu'on peut juger ferme et sans compromis par rapport à l'aspect précurseur du projet, et qui a eu des conséquences intéressantes sur plusieurs niveaux. Premièrement, sur le plan de la réception: les neuf soirées rassemblent un public extrêmement nombreux, dix mille spectateurs. Deuxièmement, sur le plan critique, les journalistes l'accueillent d'une manière négative.<sup>17</sup> Troisièmement, au niveau de la réception générale, le manque d'explication provoque chez le récepteur une confusion totale de ce qui est élaboré par les artistes et de ce qui est préparé par les ingénieurs, et il n'arrive également pas à saisir la source des quelques pannes de fonctionnement et des problèmes techniques apparus durant les présentations. Le public a finalement une vision étonnamment homogène des collaborateurs de *9 Evenings*, qu'il voit en fusion et non pas comme deux équipes hétérogènes.<sup>18</sup>

<sup>14</sup> Bardiot, 2006: 47.

<sup>15</sup> Sylvie Lacerte y voit un prototype de système de contrôle à distance, voir le site de la Fondation Daniel Langlois.

<sup>16</sup> Klüver, 1996: 414.

<sup>17</sup> Lacerte, 2002.

<sup>18</sup> Klüver, 1996.

9 *Evenings* témoigne sans doute de la formation d'un nouveau type d'équipe de création. Du point de vue du processus de création, la collaboration se fait de manière imprévue et déséquilibrée, car le travail des ingénieurs précède le travail des artistes. Nous y observons un changement de la chaîne collaborative, où le performer crée un spectacle en collaboration très étroite avec un ingénieur et une équipe technique. De plus, ces derniers acquièrent également le statut d'artistes qui participent dans toutes les phases du processus de création. Ce qui est intéressant, c'est que toutes les décisions concernant les créations ont été prises entre les performers impliqués et Billy Klüver principalement, et ceci au cours de nombreuses réunions. Il faut souligner que Klüver exerce ici une fonction particulière, de nature hybride, à mi-chemin entre ingénieur, metteur en scène et chef de projet.<sup>19</sup>

Une autre spécificité qui émerge de cette rencontre est le déplacement des fonctions de créations vers celles de la recherche, ce qui va de pair avec la transformation du processus de création lui-même, qui devient ouvert et en continuelle reconfiguration. Par recherche, nous comprenons la rencontre qui se fait entre deux types de savoir, scientifique et artistique, et qui fait entrer en dialogue des méthodologies et des approches variées. 9 *Evenings* se caractérise encore par sa phase préparatoire, voire par son processus de création assez distinct du résultat final présenté au public. Le déroulement des performances intègre un pourcentage d'imprévu qui repose en partie sur le comportement et les choix effectués par le public. La recherche se situe surtout dans le processus de création. 9 *Evenings*, qui fait aujourd'hui partie de l'histoire des arts performatifs multimédias, est considéré comme un prototype de travail pour les artistes de la scène collaborant avec des scientifiques, des ingénieurs en informatique entre autres. Il sert également de prototype à plusieurs modèles interdisciplinaires des hautes écoles ou des centres de création.

## Sonde

Une autre interrogation intéressante autour d'un processus de création explorant l'intermédialité et qui fait se rencontrer l'art, la technologie et les sciences, est proposée par le Centre national des écritures du spectacle de la Chartreuse. A partir de 2007, il commence à développer un travail de recherche scénique, et même de création, nommé *Sonde*.<sup>20</sup> Il s'agit d'une plateforme qui se fonde sur un «processus d'expérimentation».<sup>21</sup> Une *Sonde* fait se rencontrer des artistes de différentes spécialisations avec des représentants de métiers non artistiques: scientifiques ou encore techniciens du plateau. Ils travaillent ensemble pendant une période précise qui englobe le processus de création, la présentation du travail et la rencontre avec le public qui prend souvent la forme de conférences. La *Sonde* a lieu principalement au Tinel, le plateau de création du CNES de la Chartreuse.

La *Sonde* revient dans sa conception aux réflexions de Marshall McLuhan pour qui le théâtre se présente comme une «multisonde» qui croise des médias différents et fait dialoguer l'art avec l'espace culturel et avec le monde technologique.<sup>22</sup> Effectivement, la *Sonde* explore et interroge une tendance importante des arts de la scène et même de l'art au sens général du terme. Il s'agit d'une part de la porosité des frontières esthétiques d'un domaine de création, et de son interférence avec une autre discipline, et d'autre part, du rapprochement de l'art avec la sphère culturelle qui soulève la question de la performativité. Nous observons par conséquent une «dynamique de redéfinition et de reconfiguration» qui touche un spectacle vivant, ses composantes et ses étapes de création, ainsi que les déplacements des fonctions exercées par les collaborateurs.<sup>23</sup>

---

<sup>19</sup> Ramljak, 1991: 32-35.

<sup>20</sup> La conception de *Sonde* a été proposée et élaborée par Franck Bauchard, directeur adjoint du CNES durant la période 2007-2011. La première *Sonde* intitulée *Du robot au théâtre* a lieu en juillet 2007 dans le cadre du festival d'Avignon.

<sup>21</sup> Bauchard, Guez (mise à jour) 2011.

<sup>22</sup> Bauchard (mise à jour) 2010.

<sup>23</sup> *Idem*.

La *Sonde* n'explore pas une méthodologie prédéfinie, elle propose d'abord une mise en contact des idées et des expériences qui doit générer un processus d'échange menant plutôt vers des *collisions* des pratiques que vers des résultats et une finalité. Le premier objectif d'une *Sonde* est alors un échange entre les artistes et les scientifiques. Elle ne produit pas de spectacles en tant que tels, mais peut présenter une phase de travail créatif, ou un workshop, et devenir une inspiration importante pour un artiste participant au processus comme cela a été le cas de Chris Verdonck ou d'Eli Commins.<sup>24</sup> Par exemple, la *Sonde* de juillet 2008, intitulée *Robots, écriture, Beckett*, a été organisée comme un programme de recherche et dirigée par Kris Verdonck, metteur en scène et plasticien, et Marianne Van Kerkhoven, dramaturge. Les deux artistes belges ont focalisé leur attention sur les robots sur la scène du théâtre et ont organisé leur interrogation autour de la question de savoir si un robot pourrait jouer sur scène un texte de Beckett. Comme support littéraire, ils ont proposé deux textes de l'écrivain publié dans son recueil *Têtes mortes*, qui sont: *Imagination morte* *Imaginez*, et *Sans*. La problématique des capacités cognitives d'une machine engendre bien sûr des questions plus larges concernant l'intelligence artificielle, notamment la manière de la machine de s'exprimer ou encore son rapport au langage. Verdonck et Van Kerkhoven contextualisent ce thème par rapport à leur propre approche artistique. La dramaturge précise alors la notion de dramaturgie qu'elle voit comme «une dynamique, une conscience, une recherche». Le metteur en scène parle, à son tour, de sa lecture du *Traité de la marionnette* de Henrich von Kleist, qui devient un stimulus direct pour la réflexion autour du corps mécanique et du corps vivant (compréhension des mouvements de la machine, interrogation sur la violence générée par la machine). Verdonck et van Kerkhoven précisent que le programme de recherche *Robots, écriture, Beckett* se compose de trois phases principales qui ont mené vers une création intitulée *Actor # 1*, ayant eu lieu au Kaaaitheater de Bruxelles en février 2009. Il s'agit plus précisément de:

- la phase de la recherche qui se focalise sur le thème du robot au théâtre,
- la phase de rencontres avec des ingénieurs et de discussions sur les aspects réalisables des conceptions scéniques envisagées,
- la phase pratique des explorations des acteurs avec des robots.

Les deux créateurs belges ont collaboré avec plusieurs chercheurs qu'ils ont questionnés sur ce sujet en se focalisant chaque fois sur une autre perspective scientifique. Nous pouvons citer Dirk De Ridder, spécialiste en neurochirurgie, Jean-Jacques Cassiman, généticien, Jean-Paul Bendegem, philosophe et spécialiste des jeux vidéo. Verdonck et van Kerkhoven ont modifié dans ce projet leur approche habituelle de créer un spectacle. D'abord, le processus de création s'est étendu dans le temps et l'espace (Avignon, Bruxelles) et il a intégré ensuite des phases aux rythmes complètement différents: l'étape de préparation (la recherche et la présentation des résultats au public), l'élaboration du spectacle lui-même (travail sur le plateau) et la présentation du spectacle. Les deux artistes multiplient ici leurs fonctions artistiques et les transforment également en devenant des chercheurs, des enquêteurs, des chefs de ce projet artistique.

La question du robot et de l'écriture s'inscrit dans l'un de quatre axes thématiques des *Sondes* qui visent à questionner les écritures numériques. Il s'agit de *L'homme et la machine*, problématique qui s'accroît en particulier sur l'adaptation de l'acteur à un dispositif scénique hautement technologique, et également sur sa relation avec les objets robotiques. Les trois autres axes proposent des réflexions sur l'écriture et la scène face à l'influence du numérique; les rapports de la dramaturgie et de l'environnement technologique; le spectateur participatif. Evidemment, dans le cadre d'une rencontre, ces problématiques se recoupent et résonnent entre elles, et certaines questions discutées précédemment reviennent et apparaissent sous une autre lumière.

Soulignons que, du point de vue de la structure, la *Sonde* se présente d'une manière assez protéiforme et est bien adaptée aux spécificités dictées par un thème. Alors que la *Sonde* de juillet 2008 était principalement un projet de recherche, les rencontres des 24 et 25 mars 2011 ont attaché beaucoup plus d'importance à la présentation de deux ateliers pratiques avec les comédiens. Cette *Sonde*, intitulée *L'acteur est-il un nouveau média?*, a invité à ce travail

<sup>24</sup> Il s'agit du projet *Breaking* d'Eli Commins dont la première maquette a été présentée à la Chartreuse en 2009.



d'expérimentation les étudiants de la Promotion F de la Haute école de théâtre de Suisse romande – La Manufacture. Les comédiens ont travaillé avec deux metteurs en scène: Christophe Cotteret et Hauke Lanz, dans le cadre de deux ateliers du 16 au 25 mars 2011. Ce travail a ensuite été présenté au public sous forme de deux *work in progress*. Les créateurs ont exploré les liens entre le théâtre et l'actualité, notamment via les enjeux de la presse quotidienne et des médias participatifs (*blogs, tweets*). Ce thème a été proposé à deux metteurs en scène invités en tant que ligne directrice globale de leur travail sur le plateau, suivant les principes de la *Sonde*, tout en leur permettant une autonomie créatrice. Seize étudiants de la Promotion F ont alors été divisés en deux groupes de 8 personnes et ont travaillé séparément avec les deux metteurs en scène. Des échanges entre les deux équipes se sont fait ponctuellement. Hauke Lanz explique qu'il réserve une place importante à l'improvisation et à l'imprévu. Sur le plan de processus de création qui a duré une semaine, son équipe s'est organisée sous la forme d'un comité de rédaction qui a dépouillé chaque matin les journaux imprimés et en ligne. Le metteur en scène se place ici comme un rédacteur en chef et les comédiens acquièrent une fonction triple: d'acteur, de journaliste et d'auteur.<sup>25</sup> Même si la question du théâtre documentaire a émergé plusieurs fois, les artistes n'ont pas travaillé directement sur des matériaux théâtraux comme une pièce ou un texte de théâtre. Lanz propose les logiques de *contamination* et de *périphérie* comme idées organisatrices de cette recherche. Il s'inspire principalement de la page web et de l'hypertexte qu'on trouve et utilise sur le net en spécifiant ainsi son choix artistique:

A chaque recherche sur Google par exemple s'offrent à nous de multiples matériaux qui se contaminent les uns les autres. Se déploie sous nos yeux une architecture du collage, de l'entremêlement, de la juxtaposition, de la superposition de divers matériaux, de divers langages, de divers thèmes. Cette architecture nous confronte ainsi à des «qualités» de réels regroupées dans un même espace, un même lieu: celui de la page du net. (Hébert, 2011: 1)

Le metteur en scène s'intéresse alors à l'organisation et à l'influence réciproque des diverses nouvelles: celles qui sont placées de manière centrales et celles qui sont en périphérie, et leurs contaminations, leur domination les unes sur les autres. Notons que le mois de mars 2011 est marqué notamment par des événements tragiques au Japon: tremblement de terre et tsunami. Les étudiants-comédiens ont la tâche de sélectionner les informations, de les découper et de les situer dans le contexte de la scène. Ils travaillent sur des matériaux très différents en commençant par les actualités consacrées au Japon, à Mouammar Kadhafi, en arrivant aux publicités japonaises. Dans cette matière dense de l'information, ils sont invités à chercher les contaminations, tant sur le plan de la présentation et de l'enchaînement des informations que sur le plan réceptif. Hauke Lanz souligne que dans l'approche qu'il propose il ne s'agit pas de reproduire des situations et des comportements construits les jours précédents mais de s'ouvrir chaque fois à l'imprévu qui est apporté et orienté par les actualités toutes récentes. Le metteur en scène évoque également la responsabilité que les jeunes comédiens portent par rapport au choix des informations, leur transposition sur le plateau et leur intégration dans la matière de ce travail collectif. Ainsi émergent les *Connexions* qui ont été présentées deux fois au public avec deux dispositifs différents, mais en gardant les mêmes modules de travail qui étaient considérés comme la trame constante de cette création.<sup>26</sup>

Les espaces de ce spectacle sont organisés de sorte qu'ils reconstruisent les environnements qu'on trouve sur l'internet. Le premier, celui du plateau, intègre deux écrans placés derrière les comédiens qui sont assis à une table et cela frontalement au public (Fig. 1).

---

<sup>25</sup> Pluta 2011.

<sup>26</sup> *Connexions*, mise en scène: Hauke Lanz, création: 2011.



Fig.1. Hauke Lanz: *Connexions*, Sonde 3#11, CNES, la Chartreuse. Phot. Alex Nollet©

Les spectateurs se trouvent alors en face de surfaces écraniques dans une position propre au corps de l'internaute. Le deuxième espace, celui de l'image filmée en direct sur la scène, est intercepté par le premier car visualisé sur l'écran. Notons que durant la conférence autour de la table certains comédiens se déplacent derrière les écrans où se trouve une petite caméra. Ils s'enregistrent dans cette situation de l'intime et du confessionnel, et leur image apparaît sur l'écran gauche. A ces aires de jeu hybride, mêlant l'espace et temps scénique et ceux de captation et de projection, s'ajoutent les espaces entièrement écraniques. Il y a deux écrans fixes: un sur lequel sont projetées des images vidéo préenregistrées et remixées en *live* par un vidéaste, et un écran dont les comédiens disposent (qui est constamment manipulé par eux en direct et rempli par les images du *net*, par leur autofilmage du confessionnel, et la visualisation de leurs communications via *Skype*). A cette polyimage s'ajoute ce que visualise le moniteur de l'ordinateur, ou plutôt des moniteurs car il y en a plusieurs sur le plateau. C'est sur cette surface que nous pouvons voir un spectateur internaute qui appelle durant le spectacle, ainsi que les images qui défilent par *streaming* via *Selfworld*.<sup>27</sup>

L'interaction de ces différents espaces vise à présenter au mieux le fonctionnement de l'hypertexte qui organise la page *web* et provoque une stratification des réalités de nature différente dans l'ici et maintenant du plateau. Les créateurs emploient des approches différentes de jeu et invitent un public aux enjeux réceptifs variés. Grâce à la *diffusion en mode continu*, nous avons affaire à une participation directe des spectateurs qui se connectent au site interactif *Selfworld* qui possède la structure d'un motel numérique.<sup>28</sup> Effectivement, le *streaming* a lieu deux fois, les 24 et 25 mars, à partir de 16h environ. Il est important de souligner que la communication via *Skype* introduit un fort aspect performatif au spectacle, car elle donne au spectateur le pouvoir de «contaminer les images sur scène et le jeu des comédiens».<sup>29</sup> Nous avons affaire alors à un échange théâtral, avec des échanges en temps réel qui interviennent de l'espace public ou privé, pas du tout artistique, et qui s'entremêlent avec les conférences dans un lieu théâtral. L'intervention à travers *Skype* introduit une insécurité pour les comédiens et les déstabilise car elle «transforme le système de signes mis en place dans le travail».<sup>30</sup>

Le jeune apprenti comédien exerce dans les *Connexions* une fonction complexe car il manipule en grande partie le dispositif et devient responsable du contenu textuel et visuel du spectacle. Il est également responsable de l'accueil de la communication avec l'internaute: il peut l'accepter ou non, il doit réagir aux questions posées, puis gérer et canaliser toute cette

<sup>27</sup> Un *streaming* ou une *diffusion en mode continu* consiste en la diffusion numérique d'un fichier informatique (p. ex. de musique ou vidéo) sous la forme d'un flux continu. La transmission de données s'effectue via le réseau informatique. Le streaming est géré aujourd'hui par des logiciels comme le Lecteur Windows Media de Microsoft ou QuickTime d'Apple, voir également Marguillard, 2006: 304 et Ichbiah, 2005: 280.

<sup>28</sup> *Selfworld* est un motel dans l'espace virtuel formé de 64 chambres et de 64 espaces de représentation et permet de visualiser et surtout de diffuser des projets et des manifestations. Destiné tant à l'usage artistique que théorique, *Selfworld* est une proposition virtuelle qui vise à créer un «nouveau mode de visibilité de la scène contemporaine et de ses événements sur le réseau», voir le site du *Selfworld*: [www.selfworld.net](http://www.selfworld.net), consulté le 25 novembre 2011

<sup>29</sup> Hébert, 2011: 3.

<sup>30</sup> *Idem*.

situation. L'acteur attache ici beaucoup d'importance à la fonction de recherche et cette dernière est exercée *in vivo* sur le plateau en présence du public (Fig. 2).



Fig. 2. Hauke Lanz: *Connexions*, Sonde 3#11, CNES, la Chartreuse. Phot. Alex Nollet©

Avec ce type de travail, le comédien explore moins ce qu'il associe principalement avec l'interprétation, c'est-à-dire, créer un rôle, construire les émotions et les situations scéniques. Hauke Lanz remarque que l'*ego* de comédien est probablement moins flatté ici. Le metteur en scène souligne néanmoins une remarquable réceptivité de ses jeunes collaborateurs à ce type de création et une entente ainsi qu'une communication efficace avec eux. Effectivement, la Manufacture propose une formation inter et transdisciplinaire centrée de plus en plus sur la recherche artistique, ce qui profile les étudiants dès la première année.

L'approche élaborée par une *Sonde* du CNES de la Chartreuse est une proposition très récente et en pleine évolution. Elle se présente alors comme une forme d'échange artistique novatrice, de nature multidimensionnelle, permettant d'aborder la question du processus de création, des outils analytiques émergents et de les discuter des points de vue artistique et scientifique qui se croisent en direct. Elle privilégie la recherche, comprise ici comme un échange d'idées, d'hypothèses, par des recherches documentaires, bibliographiques, par des lectures, des phases propres à une recherche scientifiques. La scène devient ici un environnement d'accueil pour la mise en œuvre des résultats et un dispositif d'expérimentation.

## Conclusion

On peut finalement constater que la problématique de l'union de l'art, notamment de la scène, et de la science qui sont normalement vus comme deux domaines différents, est remplacée récemment par une perspective qui traite ces deux disciplines comme «des matériaux d'un questionnement commun».<sup>31</sup> Le but de ce dialogue n'est pas un résultat final, mais un processus d'interrogation qui s'étend sur des dispositifs tout à fait expérimentaux. Les exemples scéniques, ainsi que le type de collaboration spécifique à un spectacle intermédial prouvent que le processus de création passe par une transformation considérable. Nous y observons un déplacement de la frontière qui pendant longtemps s'est présentée comme une ligne de démarcation entre le moment de l'élaboration d'un spectacle et sa version finale. Les deux étapes semblent bien interférer, et nous pouvons conclure que le processus de création absorbe l'étape finale de l'œuvre, c'est-à-dire que le processus de création se présente déjà comme la création elle-même. Nous observons ainsi non seulement des nouveaux types d'approches

---

<sup>31</sup> Bauchard, Guez 2011: 29.

artistiques mais également des changements considérables sur le plan épistémologiques des arts de la scène.<sup>32</sup>

## Bibliographie

- Bardiot, C. (2006). The Diagrams of 9 Evenings. In K. Morris (Dir.), *9 Evenings reconsidered: art, theatre, and engineering, 1966* (pp. 45-52). Cambridge, Massachusetts: MIT List Visual Arts Center.
- Bauchard, F., Guez, E. (2011). *Les Sondes 2007-2010*, La Chartreuse, Villeneuve lez Avignon.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *Estetyka performatywnosci*, traduit de l'allemand par Mateusz Borowski et Malgorzata Sugiera, Krakow: Ksiegarnia Akademicka.
- Hébert, Ch. (2011). *Pour une Dramaturgie de Contamination. Dossier du travail du spectacle Connexions*.
- Ichbiah, D. (2005). *Les mots de l'informatique*. Paris: CampusPress.
- Kattenbelt, Ch. (2010). Intermediality in Performance and as a Mode of Performativity. In S. Bay-Cheng & Ch. Kattenbelt & A. Lavender & R. Nelson (Eds.), *Mapping Intermediality in Performance* (pp. 29-38). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Klüver, B. (1996). Theatre and Engineering – An Experiment: 2. Notes by an Engineer. In K. Stiles & P. Selz (Eds.). *Theories and Documents of Contemporary Art. A Source Book of Artists' Writings* (pp. 412-415). Berkeley: University of California Press.
- Lévy, P. (1997). *Cyberculture*. Paris: Éditions Odile Jacob/Éditions du Conseil de l'Europe.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.
- Marguillard, F. (2006). *Dictionnaire des techniques audiovisuelles et multimédias*. Paris: Dunod.
- Morris, K. (Eds.). (2006). *9 Evenings reconsidered: art, theatre, and engineering, 1966*, Cambridge, Massachusetts: MIT List Visual Arts Center.
- Picon-Vallin, B. (1998). *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, Lausanne: L'Age d'homme.
- Pluta, I. (2011), *Entretien avec Hauke Lanz*. 29 novembre. Non publié.
- Ramljak, S. (1991). Billy Klüver. Interview. *Sculpture*, 3(10), 32-35.
- Shanken, E., A. (2005). Artists in Industry and the Academy: Collaborative Research, Interdisciplinary Scholarship and the Creation and Interpretation of Hybrid Forms. *Leonardo*, 5(38), 415-418.

## Documents électroniques

- Bauchard, F. (mise à jour 2010). *Sondes et spectacles vivant*. Disponible sur <http://sondes.chartreuse.org/document.php?r=37&id=1>
- Bauchard, F., & Guez., E. (mise à jour 2011). *Qu'est-ce qu'une sonde ?*. Disponible sur <http://sondes.chartreuse.org/document.php?r=6&id=8>
- Lacerte, S. (2002). 9 Evenings: Theatre and Engineering. *Leonardo online*. Disponible sur [www.olats.org/pionniers/pp/eat/9eveningsAV24.07.10.php](http://www.olats.org/pionniers/pp/eat/9eveningsAV24.07.10.php)
- Lacerte, S. (2005). *9 Evenings et Experiments in Art and Technology: une lacune à combler dans les chroniques récentes de l'histoire de l'art*. Disponible sur <http://www.fondation-langlois.org>.

---

<sup>32</sup> Ma participation au IIème Colloque international d'études sur l'intermédialité a été soutenue par le subside du Réseau romand de mentoring pour les femmes de l'Université de Fribourg (Suisse).