

Izabella Pluta

*Lorsqu'un metteur en scène ré/invente un objet technologique.*

*Parcours, collaborations, traces*

L'intégration des technologies numériques dans la structure du spectacle vivant acquiert aujourd'hui sa propre place dans la mise en scène contemporaine, et se multiplie en plusieurs variantes esthétiques. L'effet lui-même a déjà dépassé le stade du spectaculaire et s'inscrit parmi des matériaux scéniques de plus en plus complexes en générant de nouvelles dramaturgies. Étonnement, la réflexion théorique se penche relativement peu sur les étapes initiales de ce type de processus de création. Pourtant, ces phases peuvent être marquées par des collaborations tout à fait remarquables, comme des commandes spécifiques auprès de laboratoires d'ingénierie spécialisée, et dont l'exosquelette de Marcel.lí Antúnez Roca et le système Daedalus du spectacle *Orgia* sont des exemples pertinents. Ce type d'approche scénique a ses prédécesseurs historiques, comme les *9 Evenings*, événement artistique dirigé par Robert Rauschenberg et Billy Klüver, et il est poursuivi à travers plusieurs projets actuels dédiés à la recherche artistique (projet *jonXion* de la Haute école de théâtre la Manufacture et de l'École polytechnique fédérale de Lausanne). L'objet technologique, tant matériel (robotique, par exemple) que numérique (un logiciel), suit un parcours d'intégration orienté selon deux voies : un objet existant qui acquiert sur la scène un nouvel usage et une nouvelle signification (HMD utilisé par Eric Joris) ou encore il naît uniquement pour la scène et détermine même l'esthétique d'un travail précis (BodyCoder de Julie Wilson-Bokowiec et de Mark Bokowiec, les logiciels *open source* de Gaspar Buma). Ce type de processus de création peut se constituer d'une manière atypique et faire émerger un dialogue de travail mi-artistique mi-scientifique, ce que nous nous proposons d'étudier dans cette réflexion à travers les travaux des artistes cités.