

SCENES

Annick Bureau

Art Press, n°278, avril 2002

Mettre les technologies sur la scène ou en scène n'est pas affaire nouvelle. Diverses publications en retracent l'histoire et les directions actuelles comme *Media & Performance*, *Along the Border* de Johannes Birringer (John Hopkins, 1998), *Les écrans sur la scène* sous la direction de Béatrice Picon-Vallin (L'Âge d'Homme, 1998) ou encore le numéro "Danse et nouvelles technologies" de la revue *Nouvelles de danse* (n° 40/41, automne-hiver 1999). Cependant, que ce soit dans le théâtre, la danse ou ce que nous pourrions appeler le spectacle technologique, cela reste un défi. Les premiers spectacles (*S/N* et *P/H*) du groupe japonais Dumb Type sont dans les mémoires comme des réussites exemplaires.

Le spectacle intégrant les technologies est confronté à la relation entre deux forces antagonistes : la présence du corps et l'attraction de l'image ; le poids, l'ici, du vivant et l'absence, l'ailleurs engendré par la technologie.

Sous le titre *Etrange Cargo*, la Ménagerie de Verre proposait du 15 janvier au 23 février, trois spectacles¹ de "théâtre expérimental et nouvelles technologies". Celles-ci consistaient en des projections d'images, souvent fragmentées, parcellaires, sur tout ce qui peut servir de support. L'effet le plus réussi et le plus touchant dans sa fragilité fut dans *Did you ever see Piedmontese Hills ?* où Célia Houdart munissait ses acteurs de baguettes qu'ils faisaient vibrer, créant ainsi des écrans immatériels et temporaires révélant des fragments de textes. Dans la même pièce, les vidéoprojecteurs, servant également d'éclairage, étaient portés par les acteurs pour changer les

angles et lieux des projections. La première fois, le principe était intéressant, son systématisme, et parfois sa gratuité dans la mise en scène, rendait cette promenade des vidéoprojecteurs un peu lassante.

Dans *Body/Work/Leisure* de Frédéric Flamand et Jean Nouvel², ce ne sont pas les projecteurs mais les écrans qui bougent. L'architecture scénique de Jean Nouvel, sorte d'échafaudage de cubes et d'écrans à géométrie variable, simple mais efficace, permet à l'alchimie de la confrontation corps des danseurs / images des corps de se produire. De brefs instants, le doute nous saisit sur ce que nous voyons : ce corps est-il réel ou image ? Ceci ne compense hélas pas la lourdeur du propos et de la chorégraphie.

La danse, c'est aussi la musique. Dans une approche post Cage et post Cunningham et revendiquée comme telle, le groupe Palindrome³ présentait *...Seine hohle Form...* au Festival Transmediale.02⁴ de Berlin. Des espaces virtuels sonores, invisibles, sont répartis sur la scène. Par un système de détection, lorsque les danseurs y pénètrent, leurs mouvements produisent le son. La gestuelle du danseur crée donc la musique au lieu de s'appuyer sur celle-ci. Ce spectacle, remarquable de densité, soulève néanmoins la question de la perception du spectateur. Malgré quelques moments plus démonstratifs, il est quasiment impossible pour le public d'appréhender ce qui se passe réellement. La technologie crée un espace autre auquel seuls les performeurs ont accès. Le dispositif, l'opposition, scène/salle conservé dans tous ces spectacles conforte notre acculturation perceptive multi-séculaire. Sa remise en cause pourrait ouvrir de nouvelles directions qu'aborde le spectacle technologique, pardon "l'opéra cosmique" (sic !), *Poussières d'étoiles* présenté depuis janvier à la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette.

Poussières d'étoiles est réussi sur deux plans⁵ : l'occupation de l'espace et l'utilisation des spectateurs. Réparti sur deux étages, il investit ce "grand vide" qu'est la Cité (zones d'accueil) et le

transforme jusqu'à le rendre méconnaissable, notamment par des projections laser sur écrans de fumée. Spectacle entièrement technologique, sans comédiens, musiciens ou chanteurs présents, ce sont les spectateurs qui en sont les acteurs, l'élément humain. Leurs déplacements créent une chorégraphie, une mise en scène (les montées et descentes des escaliers mécaniques sont superbes) et, simultanément, leur permettent d'occuper l'espace, de le découvrir sous différents angles et ... d'être désorientés, reconnaissant à peine le lieu, immergés dans les images, les sons, et les sensations. La Cité ne peut pas s'empêcher de vouloir être didactique, y compris dans *Poussières d'étoiles*. On oubliera cet aspect parfaitement défaillant et de toute façon secondaire ici. Si on veut en savoir plus sur la naissance de l'univers et "le scénario de nos origines", ce ne sont pas les publications, les documents et les sites web qui manquent.

L'occupation de l'espace est un élément essentiel de toute mise en scène. L'espace peut être clos et artificialisé (la salle et la scène), physique ou virtuel (le cyberspace), ou encore l'espace ouvert, banalisé et communalisé de l'espace public. *Blinkenlights*⁶ est une installation/spectacle pour l'espace urbain (un bâtiment de l'Alexander Platz, à Berlin). Lancé en septembre 2001 à l'occasion du 20^e anniversaire du Berlin Chaos Computer Club, le projet s'est terminé le 23 février dernier après 5 mois d'un succès totalement mérité. Le titre fait référence à la lumière clignotante du curseur sur les écrans d'ordinateur. La façade du bâtiment a été transformée en écran "primitif" composé de 144 pixels (18 fenêtres sur 8 étages qui peuvent être éteintes ou allumées). Tout un chacun est invité, via Internet ou un téléphone mobile, à envoyer des animations sur la base de cette matrice. *Blinkenlights* joue sur la relation espace/communication publics et espace/communication privés déjà présente sur Internet mais renforcée ici par l'incarnation du cyberspace dans l'espace physique commun⁷. Il met également en lumière la dynamique entre le global (mondialisation) et le local. Surtout, il est un retour à une

simplicité dans l'élaboration des images et des animations après des années de profusions, de complexité et de lourdeur des logiciels. *Blinkenlights* célèbre un nouveau minimalisme jubilatoire. Dans le cadre de Transmediale.02, des prix furent attribués aux meilleures animations créées pour le projet. Le premier prix fut attribué à "The Fly", une animation basée sur un seul petit pixel, ... le minimalisme du minimalisme.

¹ *Shot* de Véronique Caye, *Did you ever see Piedmontese Hills ?* de Célia Houdart et *5 : les satellites/le monde HYC - laboratoire mobile* de Christophe Huysman

² Présenté du 24 au 26 janvier 2002 à la Maison des Arts de Créteil.

³ Palindrome Inter-media Performance Group : Robert Wechsler, Frieder Weiss, Butch Rovin, www.palindrome.de

⁴ Du 5 au 10 février 2002, www.transmediale.de

⁵ Nous l'avons vu à ses tous débuts, certains réglages n'étaient, de toute évidence, pas au point, ce qui ne nous permet pas d'en faire une analyse plus précise ou définitive.

⁶ www.blinkenlights.de/

⁷ Cette "externalisation" du cyberspace se retrouve dans toute la recherche sur les "tangible media". Voir notre compte-rendu d'Ars Electronica dans Art Press n°273 de novembre 2001.