«ÇA MAR-CHERA JAMAIS/ VOUS ALLEZ AU-DEVANT DE SÉRIEUX PROBLÈMES»: DEUX CONTRE-EXEMPLES

Halory Goerger

Donner à voir des objets plastiques dans un espace théâtral n'a rien d'évident. Toute forme est-elle présentable au plateau, quand la nature même de ce dernier altère le pacte qui unit traditionnellement les spectateurs à l'œuvre ? Modifier les modalités de monstration, c'est parfois prendre le risque de rendre inintelligible le propos. S'il y a des règles, comment jouer avec ? On partagera ici une expérience qui s'appuie sur deux œuvres imaginées pour la scène par des plasticiens : une performance installée *(&&&&& & &&&)*, et une installation vivante *(France Distraction)*, créées par l'Amicale de production, structure associée au phénix scène nationale Valenciennes à partir de 2013.

ESPÈCES D'ESPACES

La salle de théâtre, par son architecture, fabrique non pas un point de vue, mais autant de points de vue qu'il y a de places assises – ce qui forme l'expression d'un idéal de vision relativement ancien qui peut convenir à de très nombreuses formes, y compris le théâtre d'images le plus exigeant. Prenons les trois cas de figure les plus courants (et rappelons que certains lieux disposent parfois des trois) :

- **Type 1 :** un espace vide et plat dans lequel il est possible d'installer ou de déplier un gradin.
- **Type 2 :** un espace divisé en deux parties : une vide et plate entourée par trois murs, et une en pente équipée de sièges.
- **Type 3 :** un espace vide et plat qui sert à autre chose mais qui peut se transformer en espace de type 1 au prix d'une série d'opérations qui font regretter de ne pas être dans un espace de type 2.
- **Type 4 :** il n'y a pas de type 4, parce qu'on a encore un porte-avions nucléaire à entretenir, au lieu de garder 6 % du budget pour la culture.

Chaque type est potentiellement adapté à toute proposition plastique, dans la mesure où ce travail y est intelligemment *serti*. Mais l'économie du spectacle vivant permet rarement de faire dans l'orfèvrerie, car ses acteurs y sont le plus souvent confrontés à des délais qui transforment les adaptations en bricolage d'urgence, particulièrement lorsque l'on s'appuie sur de la machinerie, de l'accroche ou de la lumière traditionnelle.

En outre, tout ne s'adapte pas : si l'on voulait montrer *strictement* le travail de Felice Varini dans un théâtre à l'italienne, on serait bien en peine de le faire, sauf à admettre une jauge de *un* spectateur. Contraindre le corps du spectateur dans un gradin, en l'assignant à une place fixe, ne permet pas toujours d'obtenir la précision qu'offre un espace d'exposition, où il est possible de fabriquer un point de vue idéal pour *chaque* œuvre.

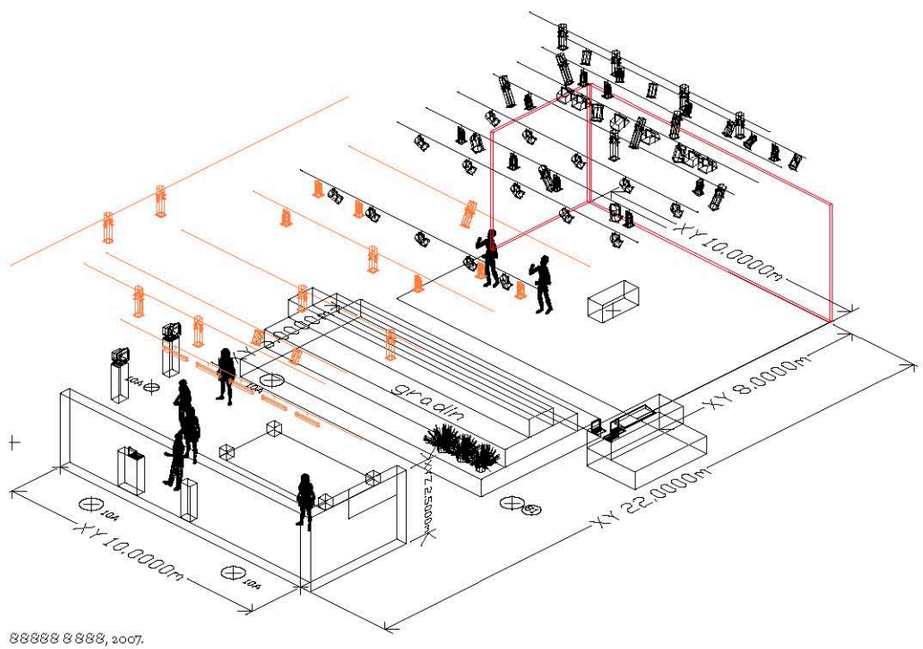
À cet égard, l'inscription du travail plastique dans l'espace théâtral implique une logique de compromis. On s'intéressera donc à ces expériences de négociation pour ce qu'elles disent de notre capacité à dompter la boîte noire lorsque l'on arrive avec son pot de peinture blanche.

&&&&& & &&&

SCÉNOGRAPHIE

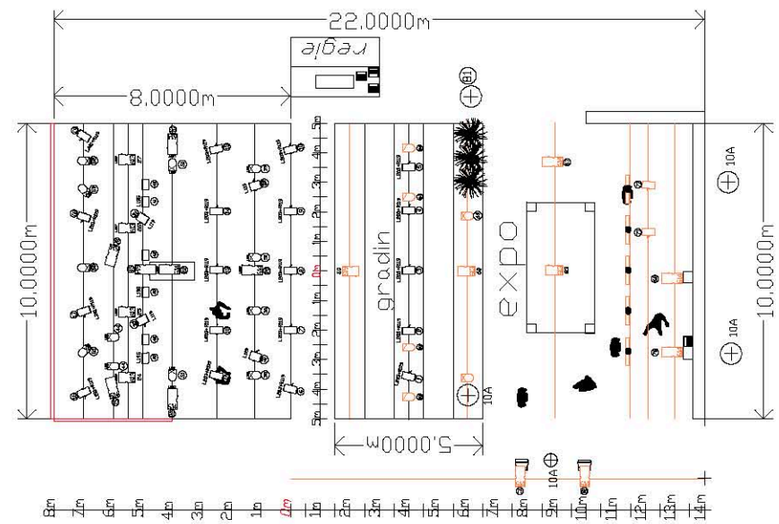
Dans *&&&&& & &&&* (2007)[1] nous avons construit un discours performatif à l'intérieur d'une installation qui se visite. Le public est invité à se présenter dans un créneau de quatre heures, pendant lesquelles deux acteurs jouent en boucle une performance de 35 minutes.

Un gradin à double pente sépare et distribue deux espaces, l'un dédié



&&&&& & &&&, 2007.

&&&&& & &&&, 2007.



à la performance, l'autre aux installations. Le public circule librement et en permanence d'un espace à l'autre. Le parcours le plus fréquent du spectateur est :

• 1° Il traverse rapidement les installations pour aller voir la performance.

• 2° Une fois qu'il constate qu'il est en train de revoir ce qu'il a déjà vu, il part visiter les installations (soit environ 35 minutes après son arrivée).

• 3° Il revient voir tel ou tel moment de la performance, éclairé par la connaissance des matériaux qu'il a collectés dans l'installation.

Au total, le spectateur reste environ une heure, soit une durée «classique» de spectacle.

Ce mouvement d'aller-retour est fondateur dans l'expérience du spectateur, notamment parce que le public est lui-même générateur de contenu, un contenu transformé sur scène en direct. Pour profiter pleinement de la performance, il est donc dans l'intérêt du spectateur de participer et de circuler, ce qui légitime semble-t-il notre proposition scénographique : sans mouvement, il ne peut faire l'expérience que nous lui proposons.

Pour l'implantation, les grands espaces sans gradin (type 1) nous permettent de recréer un espace à notre convenance. Dans un théâtre à l'italienne (type 2), nous sommes contraints à nous passer de l'assise du lieu, et à faire cohabiter les installations, la performance et le gradin sur le plateau, s'il est assez grand. Enfin dans des espaces atypiques (type 3), le travail d'adaptation est considérable et l'expérience du spectateur, susceptible d'être dénaturée.

L'un des problèmes majeurs de ce système de monstration est de maintenir un flux de spectateurs constant, une entrée régulière qui permet d'éviter au gradin de se vider et de se remplir brusquement. Et cette ambition pose, nous l'avons découvert en cinq années d'exploitation, des questions triviales (de billetterie, de communication, de contrôle de jauge, etc.) mais aussi soulève des questions quasiment ésotériques : si le sentiment de communauté chez le spectateur souffre du va-et-vient constant, il apparaît aussi qu'il se *nourrit* de cette promiscuité bordélique et joyeuse.

ÉCRITURE

Lorsque l'on défend au plateau une forme qui ne s'appuie pas sur un contrat classique, on peut être amené à devoir redoubler d'efforts pour *adresser* l'œuvre au spectateur. Dans *&&&&& & &&&*, nous jouons non pas pour un public constitué, mais pour un continuum de personnes, comme en théâtre de rue. Pour que le spectateur puisse prendre la performance à n'importe quel moment sans avoir le sentiment d'être perdu, nous avons dû éclater la narration en courtes séquences monovalentes et enchaînées. Quel que soit son point d'insert dans le dispositif, le spectateur peut «rentrer» dans la pièce, même si «son» début n'est pas celui de son voisin.

En outre, nous avons tenté de développer un discours plastique narratif : les installations distillent des informations qui complètent celles que nous donnons au plateau.

Rapide typologie de ces installations :

- Vidéos en boucle (dont le contenu a été pensé comme un *continuum* dès le départ). Exemple : trois pianistes jouent sans interruption, à six mains, un morceau sans fin.
- Vidéos à la demande (appuyer sur un bouton pour déclencher la diffusion d'un message adressé au spectateur). Exemple : une caméra placée à un angle différent donne un point de vue éclairant sur une scène enregistrée sur le plateau.
- Installations interactives nécessitant la participation du spectateur comme producteur de contenu. Exemple : ses réponses à un sondage sont exploitées sur le plateau sous forme de représentation graphique de l'opinion du public sur un sujet donné.
- Textes de contextualisation. Exemple : une nouvelle d'anticipation à l'eau de rose éditée sous forme de livre sans fin, dont la forme narrative répond à celle que nous construisons au plateau.

L'inscription de la narration dans l'espace se fait dans un *rythme* différent de celui du plateau : celui du visiteur d'exposition. La cohabitation de ces deux rythmes génère de la complexité : les spectateurs de l'installation sont témoins auditifs de ce qui se passe dans la partie plateau, et les spectateurs assis dans le gradin peuvent entendre les réactions des spectateurs qui visitent les installations. La posture du spectateur est marquée par une attention double, à la fois spatiale et temporelle.

TECHNIQUES DE JEU

Dans cette opération, les comédiens incarnent de nombreuses figures, lesquelles ne sont jamais des personnages, même si elles sont caractérisées. Nous alternons des techniques de jeu complètement différentes (poésie sonore, comédie, théâtre musical…) et des focalisations tour à tour internes ou externes. Si cette stratégie un peu curieuse est perturbante pour le comédien, elle permet une grande liberté d'écriture adaptée à la nature de nos recherches du moment sur le langage.

L'énergie qui nous anime pendant quatre heures est celle de deux corps *installés*, investis par des logiques de permanence.

LIMITES

Il est confortable de rationaliser cette expérience *a posteriori*, mais nous avons bien évidemment avancé à tâtons, en commettant de nombreuses erreurs. La pièce s'est stabilisée au fil des représentations. Nous avons dépensé une certaine énergie pour faire comprendre le projet, et permettre son inscription dans le paysage théâtral contemporain. Nous avons pour ce faire dû lutter avec les impératifs de communication qui, parfois, rendent inaudible le discours artistique sous prétexte de le rendre plus intelligible. Lorsque la forme est complexe, il faut pouvoir déployer la pensée au-delà des 200 mots réglementaires.

Nous avons dû assouplir les règles de présentation du travail. Aujourd'hui sauf exception, nous jouons trois heures et non quatre, pour qu'il soit possible de démonter dans la foulée.

Il arrive que les spectateurs entrent par paquets, parce que des impératifs de billetterie compliquent notre idéal de renouvellement de jauge.

En dépit de notre envie de jouer la pièce dans des espaces d'exposition, cela se révèle rarement possible pour des raisons techniques (pas de gril, pas de lumière, pas de matériel).

Nous avons également construit une forme baptisée *&*, constituée d'une performance de 50 minutes, linéaire et frontale, sans les installations. Nous avons dû repenser totalement la pièce. Si *&* est un spectacle à part entière que nous jouons volontiers, elle ne déplace pas le regard du spectateur de la même façon.

FRANCE DISTRACTION

Le regroupement d'artistes «France Distraction»[2] a créé une œuvre éponyme qui consiste en un agrégat d'installations

activées par cinq présences se relayant pour les rendre vivantes. Environ 450 mètres carrés dans un ou plusieurs espaces sont nécessaires. Nous expérimentons en ce moment même des stratégies pour donner une place juste à la dimension performative de ce travail majoritairement plastique. La dynamique de monstration y est semblable à celle de *&&&&& & &&&* : ouverture dans un créneau de quatre heures avec entrée en continu. Nous proposons ici un tour d'horizon des outils de dramaturgie spatiale que nous tentons de mettre en œuvre.

DÉDRAMATISER L'EXPÉRIENCE DE RÉCEPTION

Dans la salle dite «des châteaux», un acteur lit sur scène un discours politique en suivant son texte sur un prompteur de type karaoké. Un autre acteur le relaie et le discours semble ne jamais s'achever. Le public qui pénètre dans l'espace est invité à le regarder, en s'asseyant dans un gradin mou géant, fait de trois énormes châteaux gonflables assemblés anarchiquement dans la pente du gradin. En rendant l'assise à la fois bruyante, débile et avachie, il est manifeste que l'on détermine un niveau d'attention à l'avenant. Nous obtenons du spectateur qu'il entre et sorte du gradin librement, sans que sa sortie soit un désaveu de la performance en cours. La communauté de spectateurs est constituée autour d'une attention flottante de groupe, laquelle supporte bien le va-et-vient puisque la nature même de l'assise semble le suggérer. Formellement, la «salle des châteaux» est une installation mettant en scène un comédien, dont la stratégie d'énonciation combinée au dispositif de réception empêche la constitution d'une expérience purement théâtrale. Et c'est précisément notre but.

EN BOUCLE OU PAS

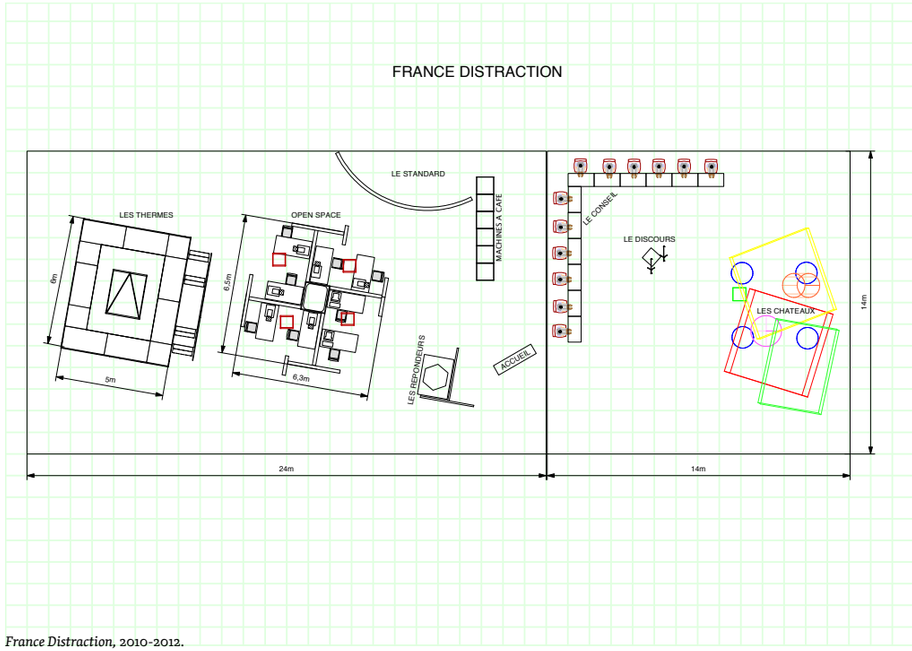
Dans le cas de *&&&&& & &&&*, les comédiens ayant un statut de sculpture vivante, la nature bouclée des actions semble légitime. Leur cycle de jeu est inscrit dans la permanence et construit une boucle parfaite. De même, dans *France Distraction*, le discours politique de la salle des châteaux est prononcé en boucle pendant quatre heures. Là, l'opération fait sens – du moins nous l'espérons – parce que la vanité du geste renvoie à celle du discours. Il y a dans le texte une dimension épique, et chez l'orateur qui se bat – de dos – avec son prompteur, un côté Don Quichotte.

Toute action ne gagne pas forcément à être présentée en boucle. Pensons un instant aux problèmes que pose traditionnellement la présentation de la vidéo dans l'espace de l'exposition : les pionniers de l'art vidéo ont immédiatement investi comme sujet la légitimité de la présence de leur travail dans ces espaces. En créant une temporalité dans un espace de l'intemporel, ils ont mis au jour un puits sans fond de questions – par ailleurs passionnantes. Leurs œuvres sont construites en prenant en compte ces conditions de monstration particulières. Aujourd'hui, lorsque l'on reconstruit de petits cinémas à l'intérieur d'un espace d'exposition, c'est une victoire au sens où l'œuvre est présentée dans des conditions optiques optimales ; c'est un échec quand ces modalités de présentation forment une parenthèse dans le système général qui l'accueille. On aboutit à une situation où la vidéo n'a pas «gagné» sa place mais a imposé un régime d'exception, lequel n'est pas toujours la meilleure option. C'est aussi un échec si l'œuvre pâtit de ce traitement : certains travaux vidéo souffrent d'être pris en cours de route. Nous ne sommes pas forcément prêts à faire l'expérience de cette temporalité lorsque nous sommes «pris» par celle de l'exposition.

D'une manière générale, il nous semble crucial de mettre en relation le discours plastique et son environnement, dans un mouvement d'aller-retour où l'un comme l'autre peuvent être tordus à loisir. Si nous avons pu présenter *France Distraction* dans de telles conditions, c'est aussi parce que le lieu d'accueil nous a permis de disposer librement d'un espace théâtral pendant une durée suffisante pour expérimenter.

LES THERMES

Les «thermes» sont une piscine à balles close, construite en bois, où, sur chaque balle, est gravée une citation (4 x 3 mètres, 80 phrases différentes, 23 000 balles, 80 % Marc Aurèle et 20 % Baltasar Graciàn). Les spectateurs sont regroupés par 20 de façon organique :



France Distraction, 2010-2012.

ils entrent en continu jusqu'à ce que la jauge soit atteinte, et sortent quand ils le souhaitent de ce que nous avons appelé un «spa zarbi de la pensée».

Un intervenant vient dispenser à intervalles réguliers une leçon de philosophie morale aux spectateurs immergés. Sa présence est courte (15 minutes), régulière (deux fois par heure) et annoncée. Il est possible de ne pas y assister. Le spectateur qui n'a pas pu entrer reviendra à l'heure dite en patientant dans une autre installation. C'est un rapport quasi forain à l'œuvre.

Ici, l'apport du vivant tient à sa capacité à activer l'œuvre, à développer son potentiel. Si, après un temps d'immersion ludique et innocent, vient – en principe – un temps de lecture des balles, il arrive que certains spectateurs passent totalement à côté de la dimension philosophique. L'intervention que nous proposons permet en théorie de créer des conditions d'attention suffisantes pour qu'un groupe de spectateurs s'empare de la situation et entre dans un moment d'étude. Il est bien évident que cela n'est qu'un vœu pieux et les batailles rangées sont légion.

OPEN SPACE

Dans «l'open space», un décor glauque de bureaux vides et de cafétéria d'entreprise accueille les spectateurs invités à interagir avec de petites installations.

À l'entrée, deux standardistes jouent en boucle une musique d'attente au synthétiseur, que des téléphones disposés sur les bureaux diffusent pour le spectateur curieux. La seule présence performative est mise à distance. Ce qui est – somme toute – un concert a lieu en boucle, et sans fin, parce que c'est inscrit dans sa logique interne.

«L'open space» est animé par un cycle mêlant évènements lumières, sonores et machinerie. Une énorme masse de câbles issue d'un puisard noirâtre s'élève dans les cintres tandis que des radiateurs diffusent une musique abstraite. Des ordinateurs affichent des diaporamas de photos d'espaces multimédias vides. Des imprimantes crachent à intervalles réguliers des dessins que l'on peut emporter.

Ce cycle d'événements institue l'espace comme lieu de représentation, vide de toute présence performative, peuplé par les spectateurs assis aux bureaux, ou flânant dans la cafétéria.

LIMITES ET MASSE CRITIQUE

Dès lors qu'une certaine masse critique est atteinte, le spectateur parvient à l'état de disponibilité dans lequel nous cherchons à le placer, quelque part entre visiter une exposition et traîner dans une fête gentiment ratée. Pour parvenir à un niveau de fréquentation suffisant pour que l'opération fonctionne, il faut inscrire le travail dans une logique plus complexe que la simple programmation d'une forme dans un créneau temporel et spatial. Pour ce faire, il faut intervenir au plus tôt et réfléchir à l'élaboration avec le lieu d'accueil, ce qui implique une logistique importante.

L'installation est grande, lourde, son temps de montage est pour l'instant important. Pour des raisons économiques, nous avons dû renoncer à la participation d'artistes invités et de figurants, qui étaient venus densifier le discours performatif dans les précédentes éditions. Nous parvenons à montrer les pièces de façon séparée. Monter l'opération complète demande une énergie considérable.

******

Le plasticien, la musicienne, le metteur en scène ou la dresseuse d'ours, lorsqu'ils sont confrontés aux espaces théâtraux, cessent d'être déterminés par leur pratique, et deviennent des usagers, comme on disait avant à la SNCF. Dans une salle de théâtre, nous sommes tous des usagers, unis par les problèmes auxquels nous faisons face dès que nous mettons un pied sur le plateau.

Un théâtre, c'est un public formé et informé ainsi que des usages de fréquentation du lieu qui rendent les temporalités expérimentales plus difficiles à aborder. La communauté des spectateurs est instituée par des rituels puissants (billetterie, entrée public, rideau, noir salle, etc.). Lutter contre cela, c'est allumer des contre-feux, créer de la complexité, voire de fausses pistes. Remettre en question cette communauté, la bousculer, est primordial pour faire place nette. C'est aussi prendre le risque de la dissoudre, ou pire, de l'unir autour de la détestation de l'œuvre.

Il nous faut donc entamer un processus d'ostéopathie du regard du spectateur et le malaxer jusqu'à le rendre disponible pour toute forme d'expérience, à toute heure, dans tout lieu et dans tout espace. Pour ce faire, il nous faut communiquer mieux, inventer des situations, repenser la notion d'accueil du public.

La malédiction du théâtre tient à ce qu'il est souvent un espace bien équipé, qui permet de monter des opérations plastiques d'une grande complexité technique – au risque d'en formater la mise en espace en les inféodant à des usages caducs ou hors sujet. Sans renoncer aux joies de cette complexité, il nous faut braconner[3] dans ces terres théâtrales, avec une certaine innocence.

Cet article a été nourri par des discussions avec Mylène Benoit et les autres membres de France Distraction (Belinda Annaloro, Antoine Defoort, Julien Fournet, Sébastien Vial).

1. *88888 8 888* (Conception & interprétation: Antoine Defoort & Halory Goerger. 2007).

2. *France Distraction* (France Distraction / Belinda Annaloro, Antoine Defoort, Julien Fournet, Halory Goerger, Sébastien Vial, 2010-2012)

3. Comme disait joliment Michel de Certeau.