

Circus Sciences

OCTOBRE 2022
3

REVUE SCIENTIFIQUE EN LIGNE SUR LES ARTS DU CIRQUE

Cirque et nouveaux médias

Dossier thématique dirigé par

Alix DE MORANT & Claire CHATELET



Pin

Circus Sciences n° 3

« Cirque et nouveaux médias »

Dossier thématique dirigé par
Alix DE MORANT et Claire CHATELET

Octobre 2022

SOCIÉTÉ D'HISTOIRE ET ANTHROPOLOGIE DES ARTS DU CIRQUE
PRESSES UNIVERSITAIRES DE LA MÉDITERRANÉE

Revue *Circus Sciences*

Revue annuelle publiée par les Presses universitaires de la Méditerranée (PULM) avec le concours de la Société d'histoire et anthropologie des arts du cirque (SHA2Cirque) et de l'Unité de recherche Représenter, inventer la Réalité, du Romanisme au 21^e siècle (RiRRa21) de l'université Paul-Valéry Montpellier 3 (UPVM3).

Direction de la revue

Philippe GOUDARD (UPVM3-RiRRa21)

Pierre PHILIPPE-MEDEN (UPVM3-RiRRa21)

Direction du dossier thématique « cirque et nouveaux médias »

Alix de MORANT (UPVM3-RiRRa21)

Claire CHATELET (UPVM3-RiRRa21)

Comité de lecture du dossier « cirque et nouveaux médias »

Frédéric ASTRUC (UPVM3-RiRRa21), Arianna Bérénice de SANCTIS (UCôte d'Azur-CTEL), Ariane MARTINEZ (ULille-CREAC), Corine PENCENAT (UStrasbourg-ACCRA), Julie SAVELLI (UPVM3-RiRRa21)

Stylage-relecture

Pierre PHILIPPE-MEDEN (UPVM3-RiRRa21)

Contacts

philippe.goudard@univ-montp3.fr

pierre.philippe-meden@univ-montp3.fr

Adresse postale

Société d'histoire et anthropologie des arts du cirque (SHA2Cirque),

Bureau H222, Université Paul-Valéry Montpellier 3

Route de Mende 34090 Montpellier

Site de la revue en ligne

www.pulm.fr/index.php/numerique/nos-revues-en-libre-acces/circus-sciences.html

PRESSES UNIVERSITAIRES DE LA MÉDITERRANÉE

www.pulm.fr/index.php/

Illustration de couverture : *Mirages&Miracles* (2017). © AdrienM&ClaireB.
Photomontage PULM, 2022.

ISSN 2825-0060 — ISBN 978-2-36781-484-1

Tous droits réservés, PULM, 2022.

Sommaire

Dossier thématique « Cirque et nouveaux médias »

Alix DE MORANT et Claire CHATELET

Introduction : Le cirque sous influence numérique. 7

I — Techniques et hybridation

Jean-Paul FOURMENTRAUX

*Le cirque entre arts et sciences : modes d'existences
d'un comédien virtuel.* 13

Marie TISSOT

Bosch Dreams : un spectacle intermédial. 27

II — Reconfiguration des figures circassiennes

Caroline OBIN

*Dynamiques interdisciplinaires dans My color is rich, parcours
de vidéographies vibratoires, 2018.* 41

Cédric PLESSIET

*Art numérique, art du cirque et art forain, de l'expérience artistique
et pédagogique à la recherche/création autour des problématiques
d'interactions en art numérique* 55

III — L'animal et son double

Gaëtan RIVIÈRE

*L'Adieu aux animaux : les usages circassiens du numérique
face aux disciplines traditionnelles. Le cas des animaux
holographiques de l'Écocirque* 73

Charlène DRAY

*De l'animal à l'artefact : penser le vivant au-delà du divertissement.
Cirque et scénographie interactive pour une polysémie des langages
inter-espèces* 85

IV — Entretiens

- Corinne LINDER & Claire CHATELET
« *Dans le ciel... à la recherche des sens* »101
- Adrien MONDOT, Claire BARDAINNE & Alix DE MORANT
« *Des opérations pour capter l'imperceptible* ».113

Varia

- E. E. CUMMINGS trad. Jean-Pierre RICHARD
*The Adult, the Artist and the Circus. A Mildly Philosophic Plea
for the Performers, the Menagerie and the Freaks*
(*L'adulte, l'artiste et le cirque. Plaidoyer modérément
philosophique en faveur des Artistes de cirque,
de la Ménagerie et des Phénomènes de foire*)123
- Auteurs.*135

Dossier thématique :
« Cirque et nouveaux médias »

Introduction

Le cirque sous influence numérique

Alix DE MORANT & Claire CHATELET
Université Paul-Valéry Montpellier 3, RiRRa21

Le cirque a toujours été trans/inter/pluridisciplinaire, et c'est sans doute cette capacité au décloisonnement, aux croisements et au métissage qui explique ses évolutions et sa longévité. Après sa rencontre fertile avec le cinéma, il a su une nouvelle fois se renouveler en intégrant les nouveaux médias, qui modifient pourtant en profondeur ses conditions d'existence. Ainsi après un dossier consacré aux relations du cirque au cinéma¹, il convenait de s'intéresser au rapport que le cirque entretient avec les technologies numériques pour faire le point, à l'ère du virtuel, sur les transformations à l'œuvre sur les plans anthropologique, sociologique et esthétique et mettre à jour les nouvelles réalités d'un spectacle populaire qui, forcé sans cesse au renouveau, n'en finit pas de s'hybrider avec la réalité augmentée, virtuelle ou mixte, comme avec le vidéomapping, l'holographie, et l'intelligence artificielle...

Si le théâtre s'est toujours réapproprié pour son propre usage les innovations techniques et si l'histoire de la scène et des images² s'actualise à chaque nouvelle indexation d'une technologie performante, les notions de dispositif multi-écranique ou d'environnement immersif ont gagné sur l'espace frontal comme celui circulaire, à 360 degrés de la piste. Quant au format spectaculaire du cirque dont la dramaturgie repose sur le schéma narratif du numéro qui, dans sa durée et dans son efficacité, n'est pas si éloigné du vidéoclip, il favorise le recours de plus en plus fréquent à des vignettes pré-enregistrées et diffusables sur des tulles holographiques ou

1. Issu lui aussi de la Semaine de cirque de 2016, le numéro 2 de *Circus sciences* : « Cirque et cinéma », dirigé par Christian ROLOT, François AMY DE LA BRETÈQUE, Guillaume BOULANGÉ et Philippe GOUDARD. En ligne, consulté le 24 août 2022 : www.pulm.fr/media/wysiwyg/documents/Circus_Science_2_1.pdf.

2. Béatrice PICON-VALLIN (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, suivi de *La Scène et les images*, Paris, CNRS, 2001.

via l'installation de *Pepper Ghost*, une technique déjà en vogue chez les prestidigitateurs il y a de cela plusieurs siècles¹.

Mais les technologies ne sont pas seulement là pour créer l'illusion et les changements qu'elles apportent transforment aussi le cirque dans son économie. Ainsi l'article de Gaëtan Rivière montre que sans pour autant perdre le lien avec la tradition, les dynasties de cirque tentent de s'adapter aux revendications des défenseurs de la cause animale. Si le nouveau cirque avait, dès les années 1980, tourné le dos au domptage des fauves pour lui préférer des bêtes plus familières telles que le chien, la corneille, la poule ou le rat², chez Bouglione, on met virtuellement en scène l'adieu aux animaux exotiques. Le village de caravanes de l'Écocirque, qui se substitue à la visite de la ménagerie est une vaste opération de marketing vantant désormais les mérites du développement durable et de la nourriture vegan. Pourtant, s'il s'agissait d'historiciser une pratique, comme celle du dressage, il faudrait réfléchir comme le fait Charlène Dray à la collaboration entre humain et non humain. Ses expériences avec un cheval élevé au rang de partenaire, démontre que cet acteur équin est susceptible d'agir en connivence avec la machine, et faisant la preuve de son activité sensorimotrice et cognitive de déclencher seul et de manière ludique des interfaces dans un environnement simulé.

Ce dossier témoigne également d'emprunts, de détournements, d'altérations, des arts plastiques à la vidéo ou aux arts numériques, mais surtout de croisements et d'hybridations. Après une étude de différentes installations numériques influencées par les arts forains, Cédric Plessiet propose ainsi d'analyser l'expérience pédagogique en recherche-crédation du « Cirque ATI » inspirée de Calder, en se focalisant sur la question des nouvelles formes d'interactions homme/machine. Jean-Paul Fourmentaux s'intéresse quant à lui au projet de « cirque multimédia » *Schlag !* qui associe musiciens, circassiens et danseurs, dans une mise en scène dont l'acteur principal est un comédien virtuel. Cette nouvelle configuration artistique oblige alors à interroger non seulement l'instauration de l'œuvre (et sa qualification), mais également ses modes d'existence et sa circulation. Marie Tissot, qui envisage l'usage des médias numériques au cirque à partir du spectacle *Bosch Dreams*, montre que ce dispositif hybride qui mêle corps réels en mouvement et images programmées questionne tout autant l'immersion et l'interaction que l'intermédialité. Le concept

1. « Le Pepper's Ghost est une technique classique des illusionnistes qui date du XVI^e siècle. Fondée sur les propriétés d'un verre optique incliné à 45 degrés qui réfléchit les parties les plus lumineuses d'une image, elle permet de faire "flotter" cette dernière dans les airs. » Adrien MONDOT & Claire BARDAINNE, *La neige n'a pas de sens*, Paris, Éditions Subjectile, 2015.

2. *Branlotin du Cirque Aligre*, En Scènes, le spectacle vivant en vidéo, 14 novembre 1980, 07 min. 27sec. En ligne, consulté le 5 mai 2022 : <https://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00536/branlotin-du-cirque-aligre.html>.

d'intermédialité, mis en avant par Marie Tissot, permet de rendre compte de cette porosité entre des médias qui se contaminent les uns les autres, jusque dans les processus d'écriture et de scénarisation. Chez Adrien Mondot & Claire Bardainne par exemple, le dessin à main levée s'enchevêtre à la conception assistée par ordinateur. Avec le multimédia, la notion même d'interprétation se modifie, comme en atteste justement le projet de cette compagnie qui réunit à partir d'un logiciel des informaticiens, des techniciens-marionnettistes et des danseurs.

Il est vrai que l'univers cinématique du cirque a toujours fasciné, et la question du *reenactment* apparaît en filigrane de plusieurs articles qu'il s'agisse de réinterpréter des classiques du cabaret, de revisiter la tradition de l'Opéra chinois, ou encore de performer l'image, comme lorsque les acrobates des « 7 doigts de la main » animent le monde fantasmatique du *Jardin des délices*. On suit dans ce dossier le parcours de personnages emblématiques, de la funambule à son double virtuel, de Monsieur Loyal à son avatar et l'on assiste à la métamorphose d'une créature à l'incroyable plasticité : le clown. Celui-ci devient chamane chez l'artiste Caroline Obin, qui retrace dans son article, les différentes dynamiques qu'a opérées l'utilisation du médium vidéo à travers son double clownesque Proserpine, dans le cadre de la recherche d'une forme expressive rituelle.

Cette publication fait également état de la période pandémique de la Covid-19, durant laquelle les plateformes médiatiques sont devenues tout à la fois de nouveaux espaces de jeu et des extensions du studio ou de l'atelier de l'artiste alors que les salles de spectacle restaient closes. On s'intéresse donc dans ce dossier aux artistes qui questionnent le metavers et la production d'œuvres sur le net, car ces espaces numériques constituent pour les créateurs et les institutions culturelles un potentiel outil pour contrer une logique purement commerciale, en créant de la matière artistique digitalisée diffusable. L'engouement pour les NFT¹ (*non-fungible tokens* ou « jetons non fongibles ») gagne aussi le cirque. On le constate par exemple via le projet en réseau, interdisciplinaire et collaboratif basé sur la blockchain, *The Sphere*², défendu notamment par La Maison des Jonglages. La métagallerie de *The Sphere*, avec ses expériences 3D, propose une extension documentaire au service du répertoire en tant qu'archive de gestes, mais elle encourage aussi les créateurs à investiguer ces nouvelles formes de connexion avec un public invité à prolonger dans le virtuel une expérience qu'il aura éprouvée en temps réel. L'immersion, comme

1. Andrea BARONCHELLI, « Marché de l'art : "Mais pourquoi certains NFT se vendent-ils si cher ?" », *Le Monde*, 5 mars 2022. En ligne, consulté le 5 mai 2022 : www.lemonde.fr/idees/article/2022/03/05/marche-de-l-art-mais-pourquoi-certains-nft-se-vendent-ils-si-cher_6116246_3232.html.

2. Voir par exemple l'appel à projet en ligne *The Sphere* sur le site de la Maison des Jonglages, scène conventionnée à la Courneuve. En ligne, consulté le 5 mai 2022 : <https://maisondesjonglages.fr/actualites/the-sphere-appel-a-projet/>.

l'interactivité, deviennent les données d'un spectacle dans lequel, de tout temps, la féerie s'est conjuguée avec le danger. Il ne s'agit donc pas, avec les technologies numériques de mettre en péril le cirque comme expression vivante, mais bien de lui assurer d'autres plateformes d'échange et de durabilité. Les articles de Marie Tissot et de Gaétan Rivière insistent d'ailleurs sur le fait que l'intégration des technologies numériques ne vient pas seulement augmenter l'expérience de la réception par un spectacle multimédia, mais qu'elle participe, avec le développement des industries créatives, d'une nouvelle économie de l'expérience, ce que vient confirmer l'entretien réalisé par Claire Chatelet avec Corinne Linder. La notion même de communauté qui réunit sous la faitière du chapiteau publics et artistes a évolué grâce à ces nouvelles formes d'adresse qui exacerbent la sensorialité, jusqu'à susciter la désorientation ou le vertige. Et la tente du cirque qui abritait autrefois les refoulés de la société, parias, freaks sert maintenant de métaphore à la toile du web qui étend toujours plus ses ramifications via les réseaux sociaux. Espaces de partage mais aussi de revendications, les nouveaux médias deviennent à leur tour de véritables ressources pour enrichir l'histoire culturelle du cirque, une histoire qu'il reste encore à écrire et à laquelle ce dossier a l'ambition de participer, en se saisissant d'une actualité de la création.

I — Techniques et hybridation

Le cirque entre arts et sciences

Modes d'existences d'un comédien virtuel

Jean-Paul FOURMENTRAUX

Université Aix-Marseille

EHESS — Centre Norbert Élias (UMR-CNRS 8562)

Programme IMéRA, RFIEA



Il ressemble au petit garçon du *Tambour* de Volker Schlöndorff : un enfant qui refuse de grandir et crie sa douleur à la face du monde. Sa particularité est d'être un être virtuel, créé par Catherine Ikam et Louis

Fléri avec le double concours de l'Institut de l'Image de Chalon-sur-Saône et de l'agence Darwin, une antenne de l'université de Montréal. Dernier détail, chaque soir (du 10 au 22 juin 2003), il est le comédien principal de *Schlag !* le spectacle conçu par le musicien Roland Auzet¹. Dans *Schlag !* Oscar évolue sur trois écrans face à six artistes de cirque et trois percussionnistes, et impose — c'est son logiciel qui veut ça — ses humeurs à la troupe (fig. 1 et 2).

Schlag ! est le titre d'un projet complexe de « cirque multimédia » qui propose d'associer des musiciens, circassiens et danseurs, dans une mise en scène dont l'acteur principal est un comédien virtuel. Oscar met ainsi à l'œuvre et en œuvre un travail de création interdisciplinaire au croisement des arts traditionnels (les artifices du cirque, la composition d'un ensemble de percussions) et de l'innovation technologique (le traitement du son en temps réel, la conception d'images de synthèse et de dispositifs interactifs de captation du mouvement des acteurs par vidéo). À la suite de travaux récents, qui ont proposé de considérer l'art ou la science sous l'angle de leur production collective, incertaine et prototypique, je voudrais interroger les modalités de valorisation et d'attribution de cette « œuvre commune² » saisie ici comme un produit dynamique plutôt que comme un bien statique³. Ce texte place au cœur de la réflexion sociologique la question de l'instauration, des modes d'existence⁴ et de la carrière de l'œuvre reconfigurés par les multiples jeux d'acteurs qui s'en emparent⁵.

1. Festival Résonances (2003), Institut de recherche et coordination Acoustique-Musique (IRCAM), Centre Georges-Pompidou (Beaubourg) : <http://agora2003.ircam.fr>. Le film de Volker SCHLÖNDORFF est adapté du roman de Günter GRASS, *Le Tambour*, Éd. du Seuil, 1961.

2. Cf. Jean-Paul FOURMENTRAUX, « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique », *Sociologie du travail*, vol. 49, n° 2, 2007, p. 162-179. En ligne, consulté le 24 août 2022 : <https://journals.openedition.org/sdt/21041?lang=en>. Jean-Paul FOURMENTRAUX, « Internet artwork, artists and computer programmer : sharing the creative process », *Leonardo* MIT Press, vol. 39, n° 1, 2006, p. 44-50.

3. Dans ce contexte, une « sociologie des œuvres » n'implique nullement de ne s'intéresser à l'œuvre que comme un objet déjà constitué, son heuristique provenant au contraire d'une « mise en suspens du résultat ». Cf. Andrew ABBOTT, *Time and Matters. On Theory and Method*, University of Chicago Press, Chicago, 2001. Jean-Louis FABIANI, « Pour en finir avec la réalité unilinéaire. Le parcours méthodologique de Andrew Abbott », *Annales HSS*, n° 3, 2003, p. 549-565.

4. Au sens de la philosophie pragmatiste de l'esthétique : voir Étienne SOURIAU, « L'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, Séance du 25 février, 1956. Étienne SOURIAU (2009), *Les différents modes d'existence*. Suivi de *L'œuvre à faire* (précédé d'une introduction « Le sphinx de l'œuvre » par Isabelle Stengers et Bruno Latour), Paris, PUF, 2009.

5. Le concept de « carrière » est d'abord à entendre au sens des interactionnistes : cf. : Howard BECKER, *Outsiders*, Métailié, Paris, 1986 ; Howard BECKER, *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988. Mais au moins autant au sens qui lui a plus tard été donné par l'anthropologie économique, davantage centré sur les objets, saisis à travers leurs systèmes de qualification et de valorisation successifs : Arjun APPADURAI, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986 ; Igor

Fig. 1 et 2 — *Schlag!*



© Roland Auzet, 2003-2017.

Symétriquement, l'enjeu consiste à suivre au plus près des objets et des pratiques, une œuvre en actes, dont l'attribution et la valorisation restent la source de nombreuses incertitudes. Le suivi de l'affaire¹ *Schlag!* permet alors d'éclairer les principaux « effets » de l'hybridation de la création artistique et de l'innovation technologique : l'impact de cette rencontre sur les modalités de collaboration entre art et science et la valorisation de leurs produits respectifs. Ce texte s'inscrit ainsi à la suite de recherches qui se sont données pour objet d'étude l'articulation des faits techniques

KOPYTOFF, « The Cultural Biography of Things : Commodization as Process », in Arjun APPADURAI (dir.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 1986.

1. Cf. : Bruno LATOUR et Peter WEIBEL, *Making Things Public : Atmosphere of Democracy*, London, MIT Press, 2005.

et sociaux, non sur le mode de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais sur celui de la fréquentation et du contact, voire du jeu¹.

Où est Oscar ?

La relation de travail relève par conséquent ici d'une relation de coproduction, les caractéristiques de l'œuvre et la forme du partenariat devant être définis et stabilisés au cours de la production. L'acteur virtuel *Oscar* se trouve de ce fait au centre et au cœur d'un projet multi-acteurs qu'il convient de retracer brièvement.

Scène 1 : L'agence *DARWIN* et le design d'acteurs virtuels

Oscar nous conduit d'abord au Canada où une équipe d'artistes et de chercheurs en design de l'université du Québec à Montréal (UQAM) essaime une entreprise de conception d'acteurs virtuels : l'Agence *Darwin*. C'est dans ce contexte qu'il arrive au monde, doté d'un design et d'une personnalité virtuelle. Premier acteur clé en main de l'agence, ce prototype possède alors déjà une base d'expressions faciales qui lui permet d'exprimer une gamme étendue d'émotions. Oscar est en effet un des acteurs potentiels de l'agence *Darwin* dont l'activité, à mi-chemin entre le design artistique et le développement logiciel, est de commercialiser un *plug-in* — le sélecteur *Darwin* — articulé à une base de données sécurisée de comédiens sur-mesure. Comme nous l'indique Michel Fleury, le concepteur de l'agence *Darwin* :

C'est du « Artware », c'est-à-dire que la dimension artistique est importante, mais la dimension technologique également. [...] J'appelle cela une démarche intégratrice. Plutôt que de développer un *mega* logiciel qui essaie par lui-même de créer des comédiens virtuels avec sa terminologie propre, j'ai adopté une démarche qui se base beaucoup sur l'approche artistique².

Mais Oscar n'est encore ici qu'un squelette ou une simple architecture qui, en dépit de ses qualités évidentes de fonctionnalité, de légèreté et de modularité, reste néanmoins inanimé. L'œuvre d'art n'est plus tout à fait ici la visée ultime. Mais bien que mise en suspens, l'idée de pro-

1. Cf. : Nicolas DODIER, *Les Hommes et les machines. La conscience collective dans les sociétés contemporaines*, Métailié, Paris, 1995. Bruno LATOUR, *Changer de société. Refaire de la sociologie*, Paris, La Découverte, 2005. Madeleine AKRICH, Michel CALLON et Bruno LATOUR (dir.), *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Presses de l'école des Mines, 2006.

2. Entretien, juillet 2003.

duire des œuvres d'art reste importante, différée à un horizon plus lointain. Oscar va donc, dans le mouvement qui va lui donner vie, amener l'agence *Darwin* à innover en croisant de nouvelles équipes d'artistes et de chercheurs engagés dans des programmes conjoints sur l'animation d'une humanité virtuelle.

Scène 2 : l'œuvre *LUI* ou la création virtuelle et interactive en temps réel

Oscar nous conduit alors à Chalon-sur-Saône, en Bourgogne, où les artistes du Centre de création en réalité virtuelle (CCRV) s'associent aux ingénieurs de l'Institut Image de l'École nationale supérieure des Arts et métiers (ENSAM) pour confronter Oscar à l'interaction temps réel. Ces derniers vont tout d'abord attribuer à l'acteur virtuel une identité et un rôle dans une installation artistique immersive et interactive. Rebaptisé « Lui », l'acteur se voit allouer la capacité de recevoir et de traduire des stimuli du monde réel. Intégré dans un CAVE — ce double dispositif technique et spatial d'immersion dans des images virtuelles en 3D — il incarne peu à peu un visage-paysage ouvert au parcours et à la manipulation du public. Il succède ainsi aux différentes installations de réalité virtuelle interactive déployées par le duo d'artistes français Catherine Ikam et Louis Fléri — *L'Autre* (1992), *Le Messager* (1995), *Alex* (1995), *Elle* (1999) — valorisées comme des versions successives d'une même œuvre, à l'occasion de nombreux vernissages et festivals d'art contemporains liés aux nouvelles technologies de création¹.

Oscar joue également un rôle de prototype pour la recherche technologique, en permettant à ces chercheurs de l'ENSAM de développer autrement et de confronter de manière originale les fruits de leurs recherches habituellement réservées à l'industrie automobile ou spatiale. Oscar intègre et transforme à sa manière le domaine de la simulation, à l'écart du monde des arts, étant par ailleurs valorisé pour ses dimensions les plus techniques à l'occasion du festival Nicephore Days de Chalon-sur-Saône : une vitrine internationale pour les innovations technologiques et scientifiques réalisées dans le domaine des nouvelles technologies de l'image et du son.

1. Pour la description des innovations sur le plan artistique, voir Catherine IKAM et Louis FLÉRI, « Identité et réalité virtuelle : l'interaction en temps réel avec des acteurs virtuels dans un contexte muséal et comme élément d'un spectacle vivant », *Hybrid Reality : Art, Technology and the Human Factor*, Montréal, Québec, Canada, Octobre 2003, 15-17, p. 659-668.

Fig. 3 — *Schlag!*



© Roland Auzet, 2003-2017.

Scène 3 : Le spectacle *SCHLAG!* ou la scénographie musicale et vidéo interactive

La troisième scène de notre triptyque se situe à Paris où la Compagnie Roland Auzet (CRA) accueillie par l'Institut de Recherche et Coordination acoustique/musique (Ircam/Centre Pompidou) a façonné le spectacle *Schlag!* (fig. 3).

C'est alors la problématique de l'articulation entre la composition musicale assistée par ordinateur, la scénographie multimédia et l'interprétation d'acteurs (virtuels et réels, musiciens et circassiens), qui compose le cœur d'un nouveau projet de création. L'innovation porte sur le développement d'un outil de captation des différents événements visuels et sonores et de leur mise en scène à partir d'un logiciel préexistant — *EyesWeb* — développé par le laboratoire d'informatique musicale de Gênes (Dist, Italie). Le spectacle de cirque multimédia *Schlag!* est enfin présenté publiquement, dans le jardin des Tuileries de la ville de Paris, à l'occasion du festival Agora 2003. Son comédien principal, Oscar, y est interprété par l'acteur « Lui », auquel on vient en effet de confier un nouveau rôle (fig. 4 et 5).

Oscar est alors un acteur à part entière, qui joue avec les mouvements des acteurs sur scène, captés par trois caméras et interprétés par un premier logiciel (*EyesWeb*) qui paramètre ses déplacements et ses expressions. Un second logiciel de scénographie permet de l'inscrire dans la scène réelle et de contrôler en temps réel ses interactions avec les autres acteurs ainsi que le positionnement des caméras et des écrans. Une troisième application définit une dizaine d'ambiances lumineuses et les fait varier en fonction des actions d'Oscar et des autres comédiens (fig. 6 et 7). À l'intersection des arts de la scène et de l'ingénierie, *Schlag!* promeut ainsi une reconnaissance interdisciplinaire dont l'Ircam se fait le garant scientifique autant qu'artistique : le festival Résonances 2003 offrant la possibilité de valoriser

Fig. 4 et 5 — *Schlag!*



© Roland Auzet, 2003-2017.

également le volet technologique du projet en réalisant des « démos » des logiciels utilisés dans le cadre du spectacle.

Si l'événement de l'œuvre varie, selon les situations et dans des circonstances elles-mêmes variables, sa carrière n'est pas pour autant arbitraire : les multiples formes que prend l'œuvre sont au contraire isolées en vertu d'actes collectifs de définition. Ce que nous apprend *Schlag!*, c'est en effet que l'origine d'une innovation doit toujours être cherchée dans une négociation qui met aux prises plusieurs acteurs et objets sociotechniques. *Schlag!* donne tout d'abord lieu à des tractations entre plusieurs visions du projet, mêlant des personnalités hétérogènes qui doivent pourtant s'accorder. La construction du compromis, à défaut de s'appuyer sur une claire division du travail, passe ici par la démarcation de différentes œuvres, dont le succès reste incertain et potentiellement asymétrique.

Fig. 6 et 7 — Schlag!



© Roland Auzet, 2003-2017.

L'engagement des personnes

Loin d'être un créateur isolé, l'artiste devient dans ce contexte une petite entreprise dont la production dépend autant des emprunts qu'il effectue à d'autres que de sa propre créativité. Le numérique renforçant le caractère adhocratique¹ du travail artistique, chaque création donne ici lieu à

1. L'Adhocratie (venant du terme « *ad hoc* ») désigne une configuration organisationnelle qui mobilise, dans un contexte d'environnements instables et complexes, des compétences pluridisciplinaires, spécialisées et transversales, pour mener à bien des missions précises (résolution de problèmes, recherche d'efficacité en matière de gestion, développement d'un nouveau produit). Les personnes choisies dans l'organisation travaillent dans le cadre de groupes-projets peu formalisés qui bénéficient d'une autonomie importante par rapport aux procédures et aux relations hiérarchiques normalement en vigueur et dont le mécanisme principal de coordination entre les opérateurs est l'ajustement mutuel.

une nouvelle combinaison productive. De nouveaux contrats doivent être définis pour permettre l'organisation temporaire « par projet » et la production toujours prototypique. Cette organisation par projet s'inscrit dans une économie de la qualité où les coopérations sont construites sur une recherche d'innovation à chaque étape de la production et se fondent ici sur la réputation des réseaux de spécialistes. Leur coordination passe par un important travail d'articulation des trois scènes de l'œuvre commune.

Signée le 17 mars et amendée le 25 avril 2003, une première convention règle les relations des différents partenaires de la scène 3. Elle fixe entre le Site CRA (Compagnie Roland Auzet) et l'Ircam l'obligation de réaliser douze représentations et une série de six concerts. La mention de cette collaboration sur tous les documents à caractère publicitaire ou informatif est rendue obligatoire¹.

Le 17 avril 2003, une deuxième convention cadre l'articulation entre les scènes 1, 2 et 3. Il y est précisé que le CCRV (Centre de Création en Réalité Virtuelle) a financé et réalisé en collaboration avec les designers de l'Agence Darwin un personnage de réalité virtuelle « imaginé et créé par Catherine Ikam et Louis Fléri ».

Enfin, le 15 mai 2003, un troisième et dernier « contrat de co-réalisation » est signé pour coordonner les créateurs des scènes 2 et 3. Les « auteurs » du comédien virtuel (Catherine Ikam et Louis Fléri) y délivrent une autorisation *non exclusive* de représentation scénique d'Oscar dans le cadre des représentations françaises du spectacle *Schlag !* C'est-à-dire qu'ils « autorisent » la compagnie Roland Auzet à utiliser leur acteur virtuel « pour une durée limitée dans le cadre des représentations payantes du spectacle *Schlag !* ». C'est ici que l'innovation « contractuelle » est la plus inédite et radicale : « chaque soir, Oscar, créature numérique mais acteur à part entière, devra toucher son cachet comme n'importe quel autre comédien de la troupe ». La compagnie Roland Auzet a donc obligation de rétribuer Oscar, ou plus exactement ses créateurs, auquel un cachet d'acteur sera versé à l'occasion de chacune des représentations d'Oscar sous le chapiteau du cirque².

1. Sous la forme suivante : « Coproduction Compagnie le Site Cra, Ircam (Centre Pompidou). Dispositif informatique réalisé dans les studios de l'Ircam. Assistant musical : Frédéric Voisin, Manuel Poletti ; Ingénieurs concepteurs : Emmanuel Fléty (Ircam), Yan Philippe (Site Cra) ».

2. Toute publicité visuelle et/ou auditive requiert alors la mention suivante : Création du personnage virtuel et images vidéo : Catherine Ikam et Louis Fléri. Réalisation et développement du personnage virtuel temps réel : Centre de Création en Réalité Virtuelle. En collaboration avec l'Institut Image/ENSAM de Chalon-sur-Saône. Ingénieurs-développeurs : Julien Roger, Jean-Michel Sanchez, Thomas Müller, Emmanuel Fournier, Olivier Prat, et avec l'Agence Darwin (UQAM) — Modélisation, textures : Michel Fleury, Solange Rousseau, Jean-François Blondin ».

La qualification des œuvres

La qualification des œuvres devient par conséquent ici un enjeu explicite pour l'ensemble des créateurs engagés. Mais comme le montre *Schlag !*, il n'existe pas un seul, mais bien au contraire, plusieurs « marchés » où circule cette production. La dynamique de coproduction en art numérique nous fait passer ainsi du travail artistique dirigé vers la production d'un objet d'art, vers un programme de création transversal à plusieurs équipes aux prises avec des œuvres fragmentées et multicentriques. Cette logique nous invite tout d'abord à envisager l'œuvre d'art du point de vue de sa circulation, en suivant ainsi Callon, Méadel, et Rabeharisoa qui ont proposé de nommer « économie des qualités » cette économie dynamique du produit. Selon ces auteurs :

Le produit [...] est un bien économique envisagé du point de vue de sa fabrication, de sa circulation et de sa consommation. La notion (*producere* : faire avancer) souligne qu'il consiste en une séquence d'actions, en une succession d'opérations qui le transforment, le déplacent, le font passer de mains en mains, à travers une série de métamorphoses qui finissent par le mettre dans une forme jugée utile par un agent économique qui paye pour en bénéficier. Au cours de ces métamorphoses, ses caractéristiques se modifient¹.

De surcroît, les incidences de ce point de vue sur la définition traditionnelle de l'œuvre d'art y sont multiples et bien plus contrastées que ne le prévoit le droit de propriété intellectuelle relatif aux œuvres collectives. Lorsque l'on se réfère à l'article L 113-2 du code français de la propriété intellectuelle², une « œuvre collective » y est génériquement désignée comme une œuvre de l'esprit créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom, et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé.

Le même « article » introduit pourtant une précision intéressante à travers sa définition d'une « œuvre de collaboration » qui permet de spécifier et de distinguer plus finement le statut des contributions sous deux aspects : « l'œuvre de collaboration divise » introduit la possibilité d'identifier l'apport ou le concours de différentes personnes à l'œuvre collective ; « l'œuvre de collaboration indivise » (*authorship work*) ne permet pas,

1. Michel CALLON, Cécile MÉADEL, Volona RABEHARISOA, « L'économie des qualités », *Politix*, vol. 52, n° 1, 2000, p. 211-239. En ligne, consulté le 24 août 2022 : https://www.persee.fr/doc/polix_0295-2319_2000_num_13_52_1126.

2. Cf. *Légifrance. Le service public de la diffusion du droit*. En ligne, consulté le 24 août 2022 : www.legifrance.gouv.fr/.

quant à elle, d'identifier la participation des différents contributeurs. Mais, aucun de ces trois types d'œuvre que distingue et décrit l'article L 113-2 du Code de la Propriété Intellectuelle — œuvre collective, de collaboration divisée ou indivise — ne prévoit la possibilité d'attribuer à chacune des personnes qui ont concouru à l'œuvre commune un droit distinct sur l'ensemble réalisé.

L'examen de l'affaire *Schlag!* montre pourtant que l'œuvre commune parvient à sortir de la tension de son engendrement collectif au moyen de fixations sociales multiples. À travers le suivi de ses métamorphoses, notre sociologie du travail artistique permet d'éclairer le théâtre d'opérations et de négociations que l'œuvre incarne et réalise : des négociations entre acteurs et objets, sur des rôles ou des identités dans l'ordre négocié¹ entre divers mondes sociaux où circule cette œuvre. Du fait de ses instabilités et de sa plasticité², l'œuvre échappe alors aux définitions habituelles de l'art, pour s'adapter aux besoins et aux nécessités spécifiques des différents acteurs qu'elle engage. Mais elle doit dans le même temps rester assez robuste pour maintenir le projet commun et l'identité de ces différents acteurs.

Depuis une dizaine d'années, le numérique bouscule les frontières entre des domaines de l'activité artistique qui étaient jusque-là relativement cloisonnés : arts plastiques, littérature, spectacle vivant, musique et audiovisuel. Nombre de projets artistiques en lien avec les technologies informatiques et multimédias mettent en œuvre des partenariats pluridisciplinaires où cohabitent le théâtre, la danse, le cinéma ou la vidéo et le son. Leur conception engage différentes contributions, artistiques et informatiques, qui instaurent un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation de ce qui accédera au rang d'œuvre. Ces mutations de la création artistique et de la recherche technologique constituaient autrefois des domaines nettement séparés et quasiment imperméables, et qui se trouvent aujourd'hui à ce point intriqués que toute innovation au sein de l'un intéresse (et infléchit) le développement de l'autre. Les œuvres hybrides qui résultent de leur interpénétration rendent irréversible le morcellement des anciennes frontières opposant art et science. La manière inédite dont celles-ci se recomposent amène à s'interroger, d'une part, sur l'articulation qui, désormais, permet à la recherche et à la création d'interagir, et d'autre part, sur les modes d'attribution ou de valorisation des œuvres.

Comme l'avait annoncé la sociologue Raymonde Moulin, au moment où l'objet artistique et l'objet technique sont devenus, du fait de leurs conditions de fabrication, pratiquement indiscernables, leur différence ultime

1. Cf. : Anselm STRAUSS, *La Trame de la négociation*, Paris, L'Harmattan, 1992.

2. Cf. : Michel CALLON, Cécile MEADEL, Volona RABEHARISOA, Art. cit. Michel CALLON, Pierre LASCOUMES, Yannick BARTHES, *Agir dans un monde incertain*, Paris, Seuil, 2001.

est liée au type de finalité à laquelle ils sont soumis¹. Le travail artistique change ici d'échelle et de nature. Plus collectif et interdisciplinaire, il est sous-tendu par la mise en marché de produits hybrides : œuvres d'art, solutions logicielles et procédés techniques. Le suivi d'une affaire de recherche-crédation en arts et technologies numériques éclaire ces logiques de production visant une pluralité d'enjeux d'exposition (artistique et scientifique), d'invention (technologique) et d'innovation (économique). Deux innovations majeures sont introduites : le travail en équipe interdisciplinaire et l'impératif d'un « programme de recherche » transversal à plusieurs œuvres ou projets.

L'analyse sociologique de *Schlag !* met bien en perspective ces histoires et ces scènes sociales hétérogènes où se joue la recomposition des frontières de l'activité artistique : celles de l'œuvre et du produit, celles de l'hybridation des compétences, artistiques et technologiques. Des montages circonstanciés permettent de redistribuer les finalités de l'œuvre commune, selon des intérêts et des tactiques appropriées à la demande et aux multiples contextes de valorisation. Mais ils doivent également rendre possible, pour chacun des partenaires, une valorisation croisée des contributions et du crédit dans une pluralité de mondes sociaux. À l'écart d'une conception trop unitaire et fermée, l'œuvre devient elle-même modulable, façonnée différemment selon le marché (scientifique ou artistique) auquel elle est destinée. L'activité de valorisation permet ainsi de distinguer différentes externalités de recherche-crédation et de faire varier les occasions de leur exposition ou de leur mise en marché.

Dans ce cadre, s'il est encore difficile de tenir le mandat d'une production qui rivalise avec la Recherche et Développement industriel, ou de satisfaire à la production d'une œuvre d'art telle qu'on pouvait la définir pour les médias plus traditionnels, émergent au-delà de cette opposition catégorique de nouvelles formes de productions qui, sans être ni purement appliquées, ni libres, ménagent des zones d'hybridation inédites entre art, science et technologie.

Bibliographie

ABBOTT Andrew, *Time and Matters. On Theory and Method*, Chicago, University of Chicago Press, 2001.

AKRICH Madeleine, CALLON Michel et LATOUR Bruno (dir.), *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Presses de l'école des Mines, 2006.

1. Raymonde MOULIN, « Art et société industrielle capitaliste. L'un et le multiple », *Revue française de sociologie*, n° 10, 1969, p. 687-702. En ligne, consulté le 24 août 2022 : https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1969_h05_10_1_1470.

- APPADURAI Arjun, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
- BECKER Howard, *Outsiders*, Paris, Métailié, 1986.
- BECKER Howard, *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988.
- CALLON Michel, MEADEL Cécile, RABEHARISOA Volona, « L'économie des qualités », *Politix*, 52, 1, 2000, p. 221-239.
- CALLON Michel, LASCOUMES Pierre, BARTHES Yannick, *Agir dans un monde incertain*, Paris, Seuil, 2001.
- DODIER Nicolas, *Les Hommes et les machines. La conscience collective dans les sociétés contemporaines*, Paris, Métailié, 1995.
- FABIANI Jean-Louis, « Pour en finir avec la réalité unilinéaire. Le parcours méthodologique de Andrew Abbott », *Annales HSS*, n° 3, mai-juin 2003, p. 549-565.
- FOURMENTRAUX Jean-Paul, « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique », *Sociologie du travail* 49 (2), 2007, p. 162-179.
- FOURMENTRAUX Jean-Paul, « Internet artwork, artists and computer programmer : sharing the creative process », *Leonardo MIT Press* 39 (1), 2006, p. 44-50.
- IKAM Catherine et FLÉRI Louis, « Identité et réalité virtuelle : l'interaction en temps réel avec des acteurs virtuels dans un contexte muséal et comme élément d'un spectacle vivant », *Hybrid Reality : Art, Technology and the Human Factor*, Montréal, Québec, Canada, Octobre 2003, p. 659-668.
- KOPYTOFF Igor, « The Cultural Biography of Things: Commodization as Process », in APPADURAI Arjun (dir.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 1986.
- LATOUR Bruno et WEIBEL Peter, *Making Things Public : Atmosphere of Democracy*, London, MIT Press, 2005.
- LATOUR Bruno, *Changer de société. Refaire de la sociologie*, Paris, La Découverte, 2005.
- MOULIN Raymonde, « Art et société industrielle capitaliste. L'un et le multiple », *Revue française de sociologie*, 10, 1969, p. 687-702.
- SOURIAU Étienne, *Les différents modes d'existence. Suivi de L'œuvre à faire*, Paris, Presses universitaires de France, 2009.
- STRAUSS Anselm, *La Trame de la négociation*, Paris, L'Harmattan, 1992.

Bosch Dreams un spectacle intermédial

Marie TISSOT

Université du Québec à Montréal

Université Paul-Valéry Montpellier 3, RiRRa21

En 2016, le milieu des arts célébrait les 500 ans du décès de l'artiste néerlandais Jérôme Bosch (1450-1516). À cette occasion, de multiples initiatives ont vu le jour afin de faire vivre la mémoire du peintre. Le musée du Prado à Madrid (Espagne) consacrait une rétrospective inédite à l'artiste en exposant une cinquantaine de ses toiles. Le milieu du spectacle vivant était également invité par la Fondation Jheronimus Bosch 500 (Pays-Bas) à réactualiser son œuvre. S'inspirant du célèbre tableau *Le Jardin des délices*, la chorégraphe québécoise Marie Chouinard a imaginé par exemple une danse en trois actes incarnant les parties du triptyque : *L'Enfer*, *Le Jardin des délices* et *Le Paradis*. La toile a également inspiré deux compagnies de cirque à produire un spectacle. La compagnie française Les Colporteurs présenta *Sous la toile de Jheronimus*, un spectacle pensé comme une métaphore tragicomique en cinq mouvements inspirés de fragments du triptyque : la création du monde, la rencontre de l'homme et de la femme, la connaissance et la volupté, la conscience et l'aveuglement et le mystère de l'avenir¹.

La compagnie québécoise Les 7 doigts a quant à elle fait revivre l'esprit de la toile dans le spectacle *Bosch Dreams*, une création de Samuel Tétreault, codirecteur artistique des 7 doigts, en codirection avec (feu) Martin Tulinius², directeur artistique du Théâtre République. Le spectacle s'élaborait avec et à partir des créations numériques réalisées par l'artiste Ange Potier. « La collaboration [...] dès l'étape d'écriture du spectacle m'a permis d'imaginer des liens, des transitions et des effets de mise en scène

1. Site internet de la compagnie Les Colporteurs, à propos du spectacle. En ligne, consulté le 10 octobre 2021 : www.lescolporteurs.com/fr/les-spectacles/2-sous-la-toile-de-jheronimus.ht.

2. Décédé en 2016, le spectacle *Bosch Dreams* lui est dédié.

qui nous entraînent de manière parfaitement fluide entre le spectacle vivant et le cinéma d'animation », confiait Samuel Tétréault lors d'une entrevue¹. Ce type de collaboration n'est pas nouveau pour Tétréault qui avait travaillé avec des chorégraphes pour produire en 2015, *Triptyque* afin d'explorer les dialogues entre danse et cirque ou encore pour *Vice et Vertu* en 2017 où un historien et un dramaturge avaient participé à l'écriture du scénario d'une fresque historique inspirée d'événements et de personnages ayant marqué l'histoire de Montréal. Ange Potier avait produit quelques années plus tôt le court-métrage *El Bosque* (2011)², un film d'animation largement inspiré du *Jardin des délices* dans lequel des personnes réelles côtoient des éléments animés issus de la toile. Reprenant ce dispositif, *Bosch Dreams* propose une incursion dans l'univers de Bosch par la rencontre de différents personnages, créatures et objets merveilleux provenant du *Jardin*. *Bosch Dreams* est un mélange de cirque, de cinéma d'animation et de théâtre utilisés en complémentarité avec l'œuvre picturale de Bosch. Il en résulte un spectacle unique qui ne peut être confiné à une seule catégorie ou un seul genre et qui, plutôt, a le potentiel de toucher autant les publics de théâtre, de cirque ou d'art visuel » explique Samuel Tétréault³.

Le cas est donc particulièrement éclairant pour ce numéro de la revue *Circus science* portant sur « Le cirque et les nouveaux médias ». Il permet d'étudier l'exemple d'un dispositif hybride mêlant corps réels en mouvement et images programmées. En présentant la complexité de cette production, j'aborderai l'intégration des écritures numériques dans le processus de création circassienne et les liens et échanges existant entre les arts numériques, ici le mapping de vidéos d'animation⁴ et le cirque. L'analyse du spectacle portera sur l'articulation du pictural (la peinture de Bosch), du numérique (les séquences d'animation de Potier) et du circassien (les performances scéniques), faisant de la production un objet intermédial. Alors que dès les années 1990, le cinéaste Jonas Mekas parle de « spectacles intermédiés⁵ » et Jürgen E. Müller « d'intermédialité » dans les

1. Le Circassien, « *Bosch Dreams*, une fresque multiplateforme unique », entrevue avec Samuel Tétréault, 24 juin 2019. En ligne, consulté le 12 octobre 2021 : <http://circassien.com/bosch-dreams-une-fresque-multiplateforme-unique/>.

2. Ange POTIER, *El Bosque*, 2011, 7'50 min. En ligne, consulté le 10 octobre 2021 : <http://vimeo.com/28627974>.

3. Le Circassien, « *Bosch Dreams*, une création empreinte d'inspiration et d'émotion », entrevue avec Samuel Tétréault, 25 avril 2019. En ligne, consulté le 20 octobre 2021 : <http://circassien.com/bosch-dreams-une-creation-empreinte-dinspiration-et-demotion/>.

4. Le *mapping vidéo* est une technologie multimédia permettant de projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes ou sur écrans, de concevoir des images de grande taille ayant le potentiel de créer des univers à 360°.

5. Jonas MEKAS, *Ciné-journal. Un nouveau cinéma américain (1959-1971)*, Paris, Éditions Paris expérimental, 1992, p. 219.

arts de la scène¹, l'intermédialité, telle que je l'entendrai ici repose sur la « mise en relation de différentes médiations sur la scène » faisant de celle-ci un lieu « d'interaction entre des médiums distincts² ». Les médiums (ici la peinture, les animations et les performances) ne se situent « pas seulement entre un sujet et un objet perçu », ils en composent aussi « le milieu³ ». Ce milieu, nous verrons d'une part comment il est généré ; quelle proposition de spectacle il induit et quels potentiels d'immersion et d'interaction il permet. En conclusion, je reviendrai sur la question de l'intermédialité.

Médias numériques et arts de la scène

Les médias numériques intègrent les arts de la scène depuis plusieurs décennies. Enregistrements sonores, projections de photos ou de vidéos, usages des réalités virtuelle et augmentée ont rejoint les costumes, décors et techniques d'éclairage dans la palette des moyens d'expression disponibles pour la création d'un spectacle de théâtre, de danse, de cirque. Plus particulièrement, les « techniques de l'image » c'est-à-dire « tout ce qui relève de médiums d'enregistrement du réel et des productions visuelles non référentielles [...] et d'écrans (moniteurs, grands écrans de formes et de matériaux divers, du plus opaque au transparent⁴) » s'insèrent dans de nombreuses mises en scène. Ce phénomène s'observe d'ailleurs plus largement : on retrouve des écrans sur scène dans une pluralité d'événements, des concerts aux événements sportifs, et même dans les *meeting* politiques, participant d'une économie de la répétition⁵ et d'une double spectacularisation. L'incursion des images numériques sur scène s'inscrit également dans les nouvelles exigences des industries créatives et culturelles et participe à une économie de l'expérience — concept avancé par Joseph Pine et James Gilmore en 1998 dans un article de la *Harvard Business Review*, « Welcome to the Experience Economy⁶ ». Selon les auteurs, il s'agit de proposer aux consommateurs des expériences singulières, mémorables et économiquement valorisées plutôt que de simples biens matériels et services. Dans ce modèle économique, la mise en scène du produit et l'événement de sa vente ou de son utilisation

1. Jürgen E. MÜLLER, « Top Hat et l'intermédialité de la comédie musicale », *Cinémas*, vol. 5, n° 12, 1994.

2. Marie-Christine LESAGE, « Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes », *Communications*, vol. 83, n° 2, 2008, p. 142.

3. *Ibid.*, p. 143. Elle se réfère à Éric MÉCHOULAN, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, printemps 2003, p. 16.

4. *Ibid.*, p. 142.

5. Philip AUSLANDER, « La performance en direct dans une culture médiatisée », *L'Annuaire théâtral*, n° 29, 2001, p. 125-140.

6. B. Joseph PINE II et James H. GILMORE, « Welcome to the Experience Economy », *Harvard Business Review*, 76(4), 1998, p. 97-105.

doivent être mémorables et priment sur le produit lui-même. Cette stratégie économique se standardise et se déploie dans plusieurs sphères de la société, notamment le monde de l'art. Si l'hybridation du numérique et du spectacle vivant a pu être une modalité « avant-gardiste », elle répond aujourd'hui également aux attentes de publics submergés par des propositions multidisciplinaires¹, qui cherchent toutes à « créer l'événement ».

Le cirque n'échappe pas à cette tendance et les techniques de l'image participent à renouveler les possibilités narratives, esthétiques et interactives des spectacles. Elles impliquent également de nouvelles collaborations autour de savoir-faire propres aux technologies utilisées. Pour concevoir une telle production, les expertises issues de différents domaines doivent être mutualisées. Réalisateur-trice-s d'animations et projectionnistes côtoient technicien-ne-s du son et de l'image, artistes de cirque, metteur-e-s en scène, créateur-trice-s de décors et costumes, etc. Dans cette perspective, alors que les spectacles de cirque comportent déjà leur lot d'imprévus (chute d'une acrobate, déchirement d'un costume.), l'apport des technologies (ici des projections) peut générer de nouveaux aléas, comme ce fut le cas lors d'une représentation au Festival Montréal Complètement Cirque où un incident informatique nécessitant le redémarrage du système a impliqué une pause d'une quinzaine de minutes au milieu du spectacle. Ces spectacles hybrides présentent donc certains défis techniques de conception, mais également conceptuels lorsqu'il s'agit de les analyser. Dans l'ouvrage *Les écrans sur la scène*² sont étudiées les questions et critiques relatives au fractionnement des espaces (scéniques et multimédias), aux registres de présence à l'œuvre dans ces spectacles hybrides et sur le potentiel critique de l'usage des techniques de l'image dans les mises en scène contemporaines. D'autres recherches montrent comment « ces éléments prennent progressivement une autonomie expressive dans la scène³ », notamment l'ouvrage *Theatre, Performance and Technology* de Christopher Baugh, qui « commente le développement historique de la scénographie au XX^e siècle et les répercussions poétiques et esthétiques de l'évolution technologique sur la scène théâtrale⁴ ». Dans le cas de *Bosch Dreams*, la question de la coprésence des corps et des écrans sur scène⁵ m'intéressera particulièrement et j'exposerai les potentiels d'immersion et d'interaction des corps des acteur-trice-s et des spectateur-trice-s avec le milieu généré par le mapping vidéo.

1. Fredric JAMESON, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris (éd.), 2007 [1991].

2. Béatrice PICON-VALLIN (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998.

3. Paula ROJAS AMADOR, *Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique, Thèse de recherche-crédation sous la direction de Luis Thenon, Université Laval, 2018, p. 9.

4. *Ibid.*, p. 10.

5. Josette FÉRAL (dir.), *Corps en scène. L'acteur face aux écrans*, Paris, L'Entretemps, 2018.

Bosch Dreams, une incursion boschienne

Le spectacle *Bosch Dreams* s'ouvre avec la présentation de Jérôme Bosch faite par Thomas, un professeur d'histoire de l'art devant son pupitre. S'adressant aux spectateur·trice·s selon un procédé régulièrement employé par la compagnie Les 7 doigts — et que l'on retrouve désormais dans de nombreuses pièces¹ — il invite à entrer dans l'univers de Bosch par l'étude de son plus grand chef-d'œuvre, le triptyque du *Jardin des délices*. Le tableau est alors projeté sur scène en toile de fond. Puis, le discours du professeur s'estompe, la projection se dissipe et des éléments du tableau se matérialisent sur le plateau. La pièce trouve ici son mode opératoire : des allers-retours très fluides entre le professeur qui livre des détails historiques et esthétiques à propos du peintre et de sa toile, les projections animées de certains fragments et l'incarnation de ceux-ci, en simultané ou en décalage, par les acrobates et objets scénographiques sur scène. Les numéros de cirque, de danse et de théâtre s'enchaînent et s'enchâssent dans une narration qui procède elle-même d'une mise en abyme du tableau, de la vie de Bosch et de celle du professeur.

Comme dans la plupart des productions des 7 doigts, « le désir d'un cirque à dimension plus humaine² » s'observe ici avec le cas du personnage de Thomas. Samuel Tétréault explique :

Pour imaginer le rôle du Professeur Thomas dans le spectacle, je me suis inspiré du *Bosch Research and Conservation Project*, un regroupement international de chercheurs spécialistes de l'œuvre de Bosch, qui a œuvré pendant sept ans à préparer la grande exposition³ pour le 500^e anniversaire de la mort du peintre. [...] J'ai donc imaginé un intellectuel passionné qui aurait consacré sa vie à l'étude de l'œuvre de Bosch⁴ [...].

Comme dans la plupart des productions signées des 7 doigts, les personnages se présentent « avec leurs prénoms, portant généralement des vêtements de tous les jours » et s'expriment au « je⁵ ». Dans le cas de *Bosch Dreams*, l'univers onirique de Bosch et le contexte de la commande amènent une certaine variation : des êtres merveilleux, costumés, maquillés, sans voix, s'invitent dans le récit. Le professeur établit des résonances entre le tableau de Bosch et la peinture surréaliste de Salvador Dali (1904-1989), et l'on rencontre le peintre espagnol qui se promène dans un musée d'art et découvre la toile. C'est également la musique du groupe des années

1. Françoise BOUDREAULT, « Le cirque parlant des 7 doigts de la main », *Jeu*, n° 145, 2012, p. 125-133.

2. *Idem*.

3. L'exposition a été présentée au Het Noordbrabants Museum à Bois-le-Duc, la ville natale du peintre, en 2016.

4. Le Circassien, « *Bosch Dreams*, une fresque multiplateforme unique », *op. cit.*

5. Françoise BOUDREAULT, « Le cirque parlant des 7 doigts de la main », *op. cit.*

1960 *The Doors* et de son leader Jim Morrison qui font irruption dans le récit, rappelant l'héritage boschien dont les musiciens se réclamaient. Le spectacle se conclut par la scène apocalyptique d'un incendie, puis par la mort du peintre dans son lit et un dernier voyage numérique dans le tableau animé. Le triptyque se referme.

Une œuvre immersive ?

En 1935, Walter Benjamin¹ soutient que les moyens de reproduction technologique — à savoir la photographie et le cinéma — détruisent l'aura des œuvres d'art puisqu'ils remettent en jeu leur authenticité, leur unicité et le type d'expérience que l'on peut en faire. En 2016, le philosophe Jean-Pierre Cometti défend l'idée d'un retournement de la perte d'aura identifiée par Benjamin et parle d'un phénomène d'auratisation, voire d'hyperauratisation. Selon Cometti, « les conditions qui entrent désormais dans leur mode de production et de diffusion [des œuvres] sont également la source d'une aura spécifique² ». Le mapping n'est pas seulement un vecteur du tableau de Bosch, mais présente les conditions d'existence du spectacle. En effet, les technologies numériques de l'image, combinées aux réseaux de diffusion (Internet, etc.), permettent des possibilités infinies de reproduction et de diffusion des œuvres. Au sein de spectacles vivants, elles participent à l'éphémérité de l'œuvre, ce qui « crée de l'aura », selon Cometti, puisqu'il s'agit de valoriser un moment unique.

La mise en scène d'un tableau en dehors des espaces de représentation traditionnels (les galeries muséales) permet de réinterroger l'œuvre et de proposer une médiation renouvelée. La rencontre avec l'œuvre se trouve modifiée par les spécificités de la scène : elle fait l'objet d'interprétations cinématographiques (les animations de Potier) et se trouve projetée sur une scène de spectacle. L'usage du mapping vidéo — une technologie dite « immersive » — et l'interaction d'images programmées dans lesquelles les acteur·trice·s performant (images qui ont donc été préalablement enregistrées) posent la question de l'immersion et de l'interaction³. Comme le rappelle Anaïs Bernard et Bernard Andrieu, « l'immersion est l'acte par lequel un corps est plongé dans un milieu⁴ ». Catherine Bouko précise

1. Walter BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Éditions Allia, 2013 [1935].

2. Jean-Pierre COMETTI, *La nouvelle aura. Économies de l'art et de la culture*, Paris, Questions théoriques, 2016, p. 219.

3. Catherine BOUKO, « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », *Tangence*, n° 108, 2015, p. 29-50.

4. Anaïs BERNARD et Bernard ANDRIEU, « Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible », *Corps*, n° 13, 2015, p. 75-81. En ligne, consulté le 24 août 2022 : <https://www.cairn.info/revue-corps-2015-1-page-75.htm>.

Fig. 1 — Extrait de *Bosch Dreams*, Les 7 doigts.



© Per Morten Abrahamsen.

qu'« à l'instar de l'interactivité, l'immersion ne constitue pas une propriété d'un dispositif, mais est un effet sur le participant que ce dispositif peut produire¹ ». Pour cibler l'analyse, nous distinguerons l'immersion et l'interaction des artistes dans leur milieu de celle des spectateur·trice·s.

Les artistes rejouent sur le plateau des saynètes directement observables dans la toile, ou alors performent les dires du professeur. La plupart du temps, les comédien·ne·s jouent alors que les films d'animation sont en arrière-plan, voire entre deux séquences de projections. À quelques reprises, les performances et les propositions numériques entrent en relation, et ce, par deux procédés. L'un consiste en une résonance formelle et une interaction entre performeur·euse·s et vidéo, l'autre en la projection de vidéos préalablement enregistrées sur un fond vert qui génèrent l'illusion que les comédien·ne·s entrent ou sortent de la toile. Le premier procédé s'observe notamment lors de l'apparition d'un personnage incarnant Salvador Dali : le peintre rencontre une créature issue de la toile qui se livre alors à un numéro d'équilibre sur cannes. Les cannes, disposées sur la scène, s'insèrent à l'intérieur d'une bulle numérique (fig. 1). Ce passage démontre la juste articulation du numéro de cirque avec la projection numérique et l'acrobate semble réellement performer dans une bulle de savon géante.

Le second procédé, faisant appel aux images préenregistrées, s'observe notamment lors de l'apparition d'un Jim Morrison qui semble sortir du tableau afin de rejoindre sa partenaire sur scène pour un duo de cerceau aérien (fig. 2). Il y a en tout quatre courts-métrages dans lesquels les artistes ont été filmés sur fond vert et qu'il a fallu intégrer au montage (fig. 3). Samuel Tétreault précise d'ailleurs :

L'un des défis de *Bosch Dreams* était l'intégration de films d'animation dans un spectacle vivant afin de créer une expérience fluide pour le spectateur,

1. *Idem*.

Fig. 2 — Extrait de *Bosch Dreams*, Les 7 doigts.



© Per Morten Abrahamsen.

Fig. 3 — Extrait de *Bosch Dreams*, Les 7 doigts.



Capture d'écran.

qui se retrouve tantôt comme au cinéma à regarder un film et tantôt comme au théâtre sans qu'il ne réalise vraiment comment on le fait passer d'une convention à l'autre¹.

La volonté de créer ce type d'« effet » rejoint de nombreux procédés cinématographiques largement explorés depuis le cinéma illusionniste de Georges Méliès (1861-1938).

Les projections numériques génèrent un milieu d'interaction et, à quelques reprises, d'immersion pour les acrobates qui performant dans

1. Le Circassien, « *Bosch Dreams*, une création empreinte d'inspiration et d'émotion », *op. cit.*

et avec elles. Concernant l'expérience des spectateur·trices, les potentialités d'immersion et d'interaction sont moins évidentes, puisque Tétrault souligne que le public devait se sentir « comme au cinéma » ou « comme au théâtre ». Les deux médiums ont en commun leur modalité de réception. Dans les deux cas, le·la spectateur·trice est traditionnellement assis·e dans un espace plongé dans la pénombre (la *black box*). Mais dans un cas, au cinéma, iel est face à un écran plat, dans l'autre, au théâtre, face à une scène, un espace d'une certaine profondeur. L'utilisation des deux procédés génère un espace de jeux davantage immersif pour les artistes qui y performent que pour les publics qui restent assis face à un « quatrième mur ». Cette convention n'est plus nouvelle au cirque et la circularité propre à la piste traditionnelle ou la proximité permise par les formes extérieures ont été complétées par des représentations frontales¹. Si pour le milieu du cirque, l'usage du mapping vidéo et l'hommage à un peintre constituent une certaine originalité, les milieux des arts visuels et des industries culturelles se sont attachés, ces dernières décennies, à concevoir des expériences particulièrement immersives faisant usage de cette technologie et s'attachant à quelques grandes figures de la peinture. Un exemple parlant est celui des Carrières de Lumières des Baux-de-Provence ou des Ateliers des Lumières à Paris. Dans les deux cas, c'est l'entreprise privée Culturespaces qui conçoit les expériences immersives qui y prennent place. L'entreprise, en charge de la gestion de certains monuments historiques, musées et centres d'art, est désormais connue pour la production « d'expositions temporaires » dédiées à des peintres tels que Marc Chagall, Paul Gauguin, Pablo Picasso, Gustav Klimt, etc. En 2017, une exposition également consacrée à Bosch et son univers côtoyait ceux de Brueghel et Arcimboldo². Loin des expositions muséales qui présentent les œuvres des artistes, il s'agit ici de conceptions numériques à partir de leurs toiles qui sont projetées du sol au plafond dans des lieux d'envergure (type ancienne usine, hangar, etc.), créant un espace à 360° recouvert d'images numériques. Ce dispositif suscite des réactions diverses : l'historien de l'art et des expositions Jérôme Glicenstein qualifie ces événements de « spectacle multimédia » plutôt que d'exposition et parle de « trahison de l'artiste », mais aussi d'une « réflexion intéressante » et « assumée³ ». Certain·es critiques y voient une stratégie qui mise sur le sensationnel et vise à faire des entrées, tandis que d'autres rappellent que les publics ciblés sont les familles et les jeunes qui ne franchissent pas les murs des musées

1. Julie BOUDREAULT, « Quelques rapports entre le théâtre et le cirque au Québec », *L'Annuaire théâtral*, n° 32, 2002, p. 22-36.

2. « Bosch, Brueghel, Arcimboldo. Fantastique et merveilleux », 4 mars 2017 au 7 janvier 2018, Carrière des Lumières, Baux-de-Provence.

3. Magali LESAUVAGE, « Les expositions immersive : in ou out ? », *Le Quotidien de l'art*, 15 mars 2019. En ligne, consulté le 17 janvier 2022 : www.lequotidiendelart.com/articles/14619-les-expositions-immersives-in-ou-out.html.

et qu'il y a là un moyen de les rejoindre¹. Alors que ces expériences ont lieu dans des espaces dont les murs, sols et plafonds sont recouverts des projections de toiles animées et favorisent la déambulation, le spectacle de *Bosch Dreams* respecte, comme mentionné, le format et les codes de représentation du théâtre.

Si l'on parlera moins d'immersion ou d'interaction pour le public, il s'agit cependant d'une première approche dans l'œuvre de Bosch grâce à l'articulation entre les projections vidéo et les performances de cirque. Les créations numériques constituent un élément dramaturgique, autant qu'une modalité de présentation de l'œuvre picturale tout en inscrivant la production circassienne dans les logiques du capitalisme de l'expérience à l'œuvre dans les dispositifs d'immersion audiovisuels (les créations Culturespaces par exemple). Par la présence du tableau sur scène et par l'incarnation de ses fragments, les spectateur-trice-s appréhendent l'œuvre selon une profondeur de champ (celle de la scène), une image plane et en mouvement (le mapping vidéo) et une incarnation des personnages (les artistes). Loin des représentations bidimensionnelles des images largement diffusées sur Internet, la rencontre avec le tableau de Bosch se construit par la combinaison de ces trois stratégies.

Intermédialité intégratrice

Le cas de *Bosch Dreams* permet d'exemplifier l'articulation des écritures numériques aux écritures dramaturgiques circassiennes. Alors que le cirque contemporain mise de plus en plus sur une dramaturgie proche du théâtre ou du cinéma (c'est-à-dire, comportant un scénario dans lequel s'insèrent les numéros de cirque), l'usage de technologies numériques favorise un scénario exempt de linéarité. Ici, l'on traverse la vie du peintre, les enjeux esthétiques de son siècle et l'héritage qui s'est constitué autour de son œuvre. Dans ce vaste voyage, *Le Jardin des délices* n'est pas qu'une toile de fond, mais bien un élément constitutif du spectacle. Comme Ariane Martinez le soulignait dans un article cherchant à tracer les contours des potentiels dramaturgiques du cirque contemporain, le cirque « ne répugne pas à l'hybridation », « sa structure séquentielle est facilement transformable » et les « nombreuses disciplines qui le constituent s'intègrent aisément dans d'autres dramaturgies² ». Le cirque détient un fort potentiel d'innovation et de renouvellement. L'incursion des technologies de l'image est une avenue d'exploration d'une grande actualité. Procédant d'un alliage entre cirque, peinture et technologies numériques, trois médias *a priori* très éloi-

1. *Idem*.

2. Ariane MARTINEZ, « La dramaturgie du cirque contemporain français : quelques pistes théâtrales » *L'Annuaire théâtral*, n° 32, 2002, p. 12-21.

gnés, *Bosch Dreams* crée un objet spectaculaire intermédial. Dans un article déjà cité en introduction, Marie-Christine Lesage identifie « trois versions distinctes d'intermédialité reliée à l'usage des techniques de l'image en scène » qui lui permettent d'analyser trois pièces de théâtre. Elle parle d'une première approche dite « intégratrice », d'une deuxième, « différentielle », et d'une troisième qui « tendrait vers la simulation de présence ». C'est à la première que l'on peut affilier la proposition faite avec *Bosch Dreams*. Lesage présente le travail du metteur en scène québécois Robert Lepage pour caractériser l'approche « intégratrice¹ ». Celle-ci repose sur le fait de faire « dialoguer de façon originale l'acteur et les projections vidéo-graphiques, jusqu'à tenter une intégration des deux », notamment dans *Le Projet Andersen* (2006) « où l'acteur joue littéralement dans l'écran² ». Les procédés d'immersion des acteur-trice-s dans le mapping vidéo de *Bosch Dreams* relèvent d'une telle approche. Enfin, alors que l'été 2019 marquait les dernières représentations du spectacle et que celui-ci ne tournera *a priori* plus, Les 7 doigts travaillent à concevoir un montage de *Bosch Dreams* à partir de captations qui en assurera sa préservation à des fins d'archivage et de recherche.

Bibliographie

- AUSLANDER Philip, « La performance en direct dans une culture médiatisée », *L'Annuaire théâtral*, n° 29, 2001.
- BERNARD Anaïs et Andrieu Bernard, « Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible », *Corps*, n° 13, 2015.
- BOUKO Catherine, « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », *Tangence*, n° 108, 2015.
- BOUDREAULT Françoise, « Le cirque parlant des 7 doigts de la main », *Jeu*, n° 145, 2012.
- BOUDREAULT Julie, « Quelques rapports entre le théâtre et le cirque au Québec », *L'Annuaire théâtral*, n° 32, 2002.
- COMETTI Jean-Pierre, *La nouvelle aura. Économies de l'art et de la culture*, Paris, Questions théoriques, 2016.
- FÉRAL Josette (dir.), *Corps en scène. L'acteur face aux écrans*, Paris, L'Entretemps, 2018.

1. Pour les approches différentielles et de simulation de présence, Lesage analyse respectivement les travaux du Wooster Group et de Denis MERLEAU.

2. Marie-Christine LESAGE, « Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes », *op. cit.*

- JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1991), traduction de l'américain par Florence Nevoltry, Paris, Beaux-Arts de Paris (éd.), 2007.
- LESAGE Marie-Christine, « Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes », *Communications*, vol. 83, n° 2, 2008.
- MARTINEZ Ariane, « La dramaturgie du cirque contemporain français : quelques pistes théâtrales », *L'Annuaire théâtral*, n° 32, 2002.
- MEKAS Jonas, *Ciné-journal. Un nouveau cinéma américain (1959-1971)*, Paris, Éditions Paris expérimental, 1992.
- MÜLLER Jürgen E., « *Top Hat* et l'intermédialité de la comédie musicale », *Cinémas*, vol. 5, n° 12, Montréal, 1994.
- PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998.
- PINE II B.J. et GILMORE J.H., « Welcome to the Experience Economy », *Harvard Business Review*, n° 76 (4), 1998.
- ROJAS Amador Paula, *Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique, Thèse recherche-crédation, dir. Luis Thenon, Université Laval, 2018.

II — Reconfiguration des figures circassiennes

Dynamiques interdisciplinaires dans *My color is rich*

Parcours de vidéographies vibratoires, 2018

Caroline OBIN

Artiste Clown / Associée au Rirra21

Fig. 1 — Obin Caroline, *La Blanche, la Rouge, la Noire*.



Série photographique issue de *My color is rich, parcours vidéographique vibratoire*, 2018.
© Caroline Obin.

La série *My color is rich — parcours de vidéographies vibratoires* a été créée au début d'un second mouvement de recherche sur le clown que j'ai engagé dans le champ des arts plastiques en 2018. Lors d'un premier mouvement, la reconsidération du clown et de mes travaux antérieurs (spectaculaires, performatifs et plastiques) sous le régime de visibilité des arts plastiques¹, m'a permis de repenser le clown comme être plastique : c'est-à-dire d'en dégager la plasticité constitutive et de l'éprouver *via* la création de formes et de nouveaux champs d'actions pour la clown Proserpine, personnage que j'incarne depuis vingt-cinq ans. C'est cette relation entre le personnage Proserpine en tant que référence et son utilisation dans des contextes variés (champs artistiques et milieu humain) et/ou

1. Dans le cadre d'un master 2 création — théorie — médiation en arts plastiques à l'université Jean-Jaurès Toulouse sous la direction de Christine BUIGNET en 2016.

sous des dimensions choisies (iconique, comportementale, processuelle.) mais encore son analyse à travers divers régimes de visibilité qui ont fait de la figure du clown, dans ma démarche personnelle, un dispositif et un être plastique.

C'est lors de la conclusion de ce premier mouvement de recherche que j'ai pu identifier, particulièrement dans mes expériences interdisciplinaires, les qualités médiumniques du clown, notamment pour ses propriétés pensantes et agissantes, en tant qu'œuvre vivante et dynamique. Ainsi, j'ai pu évaluer sa capacité à « réintroduire de la plasticité dans le monde¹ » dans les milieux où il est introduit, et dans les médias investis. L'intermédialité est devenue centrale dans ma recherche et ma démarche de création, l'œuvre-clown devenant alors l'artiste-créateur et le médium entre les divers champs confrontés. La figure du chaman est ainsi apparue comme métaphore pour nommer les pouvoirs qu'a le clown de révéler des dimensions invisibles de notre monde, de déstabiliser, transgresser les espaces et les règles pour remettre en question les équilibres présumés ou institutionnalisés tant dans le corps social que dans les champs artistiques investis.

Comment définir ce clown « chaman artistique » et comment créer de nouveaux dispositifs artistiques dont le but serait, à l'instar de la figure du chaman, de questionner ou de prendre soin artistiquement du monde ? J'écrivais, en préambule à cette recherche :

Il semble urgent de créer une brèche, de défricher un passage vers les profondeurs de notre être, pour accéder à ce noyau d'immortalité qui nous habite et de soigner ce monde qui gît au fond de chacun de nous. Farcir ce monde d'imaginaire pour créer des possibles. Prendre soin artistiquement de notre « monde intérieur » est notre rôle de chamans artistiques, d'EnchantReurs². C'est dans cette posture de clown chaman prosaïque et poétique, que je me suis mise en recherche d'une matière artistique abstraite et vibratoire pour renouer avec l'être mystérieux qui gît en chacun de nous, gardien de la clef d'un « usage visionnaire de l'imagination³ ».

C'est donc dans une logique radicante, en m'aventurant sur le territoire du chaman et à partir de mes *a priori* naïfs et assumés de « maître ignorant »,

1. Yves CUSSET, « Un clown et un philosophe. Théâtre de l'étonnement philosophique de Démocrite à Desproges », *Sens Public* (en ligne), 12 novembre 2009. En ligne, consulté le 10 décembre 2013 : www.sens-public.org/spip.php?article717.

2. Les EnchantReurs est un collectif pluridisciplinaire d'art performatif en milieu humain. Fondé en 2018 par Caroline Obin (clown, artiste plasticienne, metteur en scène) Harry Holtzman (clown, artiste transdisciplinaire) et Vincent Granger (musicien, poète). Il naît de leur désir partagé de pratiquer l'art comme un service à la personne et de réfléchir artistiquement le monde en le pratiquant mais également de leur conviction qu'il est urgent de prendre soin du monde artistiquement par la réintroduction de l'imaginaire dans la vie quotidienne.

3. Emmanuel MOUNIER, *Traité du caractère*, Paris, Éditions du Seuil, 1946.

autrement dit de clown, que je me suis mise au travail. Je me suis mise à l'œuvre pour réfléchir de manière sensible à l'art du chaman en travaillant sur le rituel et en développant une forme expressive abstraite et vibratoire du clown. En écho à cette démarche, m'accompagnait la définition de Jean Starobinski :

[Aux clowns] il faut accorder la licence de n'être rien de plus qu'un jeu insensé. La gratuité, l'absence de signification est si je puis dire, leur air natal. C'est seulement au prix de cette vacance, de ce vide premier qu'ils peuvent passer à la signification que nous leur avons découverte. Ils ont besoin d'une immense réserve de non-sens pour pouvoir passer au sens [...]. L'entrée du clown fait alors craquer quelques mailles du réseau, et dans la plénitude étouffante des significations acceptées, il ouvre une brèche par où pourra courir un vent d'inquiétude et de vie. Le non-sens dont le clown est porteur prend alors, en un second temps, valeur de mise en question, c'est un défi porté au sérieux de nos certitudes. Cette bouffée de gratuité oblige à reconsidérer tout ce qui passait pour nécessaire. Ainsi parce qu'il est d'abord absence de signification, le clown accède à la très haute signification de contradicteur : il nie tous les systèmes d'affirmation préexistants, il introduit dans la cohérence massive de l'ordre établi, le vide grâce auquel le spectateur, enfin séparé de lui-même, peut rire de sa propre lourdeur¹.

Modalités de l'expérience

Pour ce travail, il était fondamental de documenter la recherche et son évolution historique. C'est ainsi que j'en suis venue à utiliser la vidéographie, pour garder la trace de mes expérimentations autour de la figure de la clown-chaman sur une forme expressive « abstraite et vibratoire ». Ainsi la rencontre triangulaire, vouée à la pure recherche, entre art clownesque, vidéographie et chamanisme a créé une dynamique qui a finalement permis de produire un objet artistique. Ce sont les différentes transactions entre ces trois polarités et particulièrement celles liées à ce recours à la vidéographie, ainsi que les déplacements que cela a entraîné dans le dispositif clown et les innovations engendrées dans le processus habituel de création clownesque que je mets à jour dans cet article.

On pourra reconnaître une démarche intermédiaire qui réunit clown et chaman avec la vidéographie comme support d'inscription. Ainsi, j'ai appréhendé les trois axes clown-chaman-vidéographie en tant que dispositif susceptible d'accueillir toutes formes de contamination du clown au chaman, de la vidéo à l'art de la performance, chacun imposant ses manières, ses codes de traduction du monde et de transaction avec ce dernier. Ainsi, la mise en forme plastique du clown en chaman ou la construction de

1. Jean STAROBINSKI, *Portait de l'artiste en saltimbanque*, Paris, Gallimard, coll. « art et artistes », 2004, p. 137.

Fig. 2 — Proserpine joue à la performeuse.



Photographie documentaire des 777 à Evry en 2015.
© Caroline Obin.

« déguisements » de chaman pour le clown a offert à Proserpine (au même titre que le personnage offre une opportunité à la personne que je suis) d'apparaître sous un nouveau jour.

Dans cet esprit, j'ai cherché à créer des costumes en capacité de nourrir Proserpine par la plasticité qu'ils pouvaient produire sur elle. Si habituellement le maquillage est un équilibre délicat entre les trois couleurs primitives (le rouge, le noir et le blanc), j'ai choisi dans ce travail sur ces couleurs primitives de créer trois costumes monochromes pour permettre à Proserpine de partir à l'aventure radicale de chacune de ces couleurs, d'aller puiser à leur source et de trouver un langage pour les traduire en mouvement. C'est à partir de cette transformation de Proserpine clown en Proserpine clown chaman que j'ai démarré les expérimentations.

De la documentation au regard extérieur : la dynamique de la vidéographie sur le dispositif clown

C'est dans l'énergie vibratoire des trois couleurs noir, rouge, blanc, et sous le regard de la caméra que des révolutions se sont produites. En effet, lors de l'avancée de mes essais, l'inscription de mes actions sur un support extérieur, *via* les prises de vue vidéographiques, a permis, outre la documentation de mes travaux, de me dégager de la dimension intérieure de mes improvisations en prenant une distance spatiale et temporelle vis-à-vis de mon action performative et clownesque. La vidéographie devenant ainsi un outil d'observation, elle a acté la séparation des rôles d'interprète et de créatrice en donnant une place tangible et extérieure à l'artiste habituel-

Fig. 3 — Caroline Obin, Proserpine chaman, la blanche.



Capture d'écran issue de la vidéographie *Putting on your winter coat ritual* de la série *My color is rich*, 2018.

© Caroline Obin.

lement « cachée » sous les costumes de clown de Proserpine. C'est cette double activité, d'artiste et de clown, habituellement endossée simultanément dans le dispositif de création, qui crée une situation de négociation constante entre l'artiste, habitée par sa volonté, confrontée à son jugement et en proie au doute, et la clown par nature aventurière, intrépide et transgressive.

Au moment de l'acte performatif, l'artiste doit ainsi se mettre en sourdine pour laisser la clown agir. Elle ne peut finalement que soumettre ses demandes à Proserpine qui reste maîtresse. Le fait d'avoir, *via* la vidéo-témoin, différé le regard de l'artiste sur l'action, a provoqué plusieurs changements importants. Cela a tout d'abord permis une véritable émancipation de la clown au moment de l'action, lui donnant toute liberté d'agir à sa façon. Dans un premier temps cette nouvelle indépendance fut déstabilisante et a généré des matières très inégales : Proserpine était lâchée sans brides, sans la tension sous-jacente habituellement induite par l'artiste volontaire. De même, le déplacement de l'artiste vers la place habituellement occupée par le spectateur, mais sans interaction possible avec la clown, a démuni l'artiste, la destituant de son pouvoir d'action sur son personnage. Elle s'est retrouvée assignée à une place d'observatrice passive. Si l'alchimie féconde entre l'artiste et la clown a été ébranlée par ce nouveau dispositif, celui-ci a permis de faire évoluer une forme développée à partir de l'expérience du clown mais aussi du regard extérieur de l'artiste, de l'expression jusqu'à la réception.

C'est à partir de cette matière nouvelle, produite grâce au dispositif et au déplacement de la place de l'artiste que j'ai démarré un travail de recherche chorégraphique *via* l'outil vidéographique. Ainsi la vidéo utilisée en tant que technique documentaire a instauré de nouvelles pratiques

pour mon travail d'artiste, suggérant une nouvelle organisation du dispositif de création.

De la recherche chorégraphique à la matière à sculpter

Dans l'optique de chercher une forme plus que de produire une œuvre, j'ai commencé à faire un travail de découpage-montage dans les rushes des différentes étapes d'expérimentation pour d'une part comprendre ce qui me semblait se rapprocher de ce que je cherchais, et d'autre part pour expérimenter des formes d'écriture. J'ai choisi et extrait des éléments d'action de Proserpine pour leur « qualité vibratoire » vécue pendant l'action par la clown et validés ensuite par le regard de l'artiste, les ajustant au montage pour en faire des modules chorégraphiques. Les matières ainsi produites, libérées de l'habituel contrôle du jugement de l'artiste, me sont apparues insolites et particulièrement intéressantes sur le plan esthétique. En effet, la posture particulière de la clown, devenue molle, débarrassée de l'artiste ont fait émerger une étoffe particulière. L'incertitude, le tâtonnement de Proserpine, puis de l'artiste, toutes deux sorties de leur contexte habituel et ne maîtrisant plus ni le langage ni la forme, ont fait surgir de nouvelles qualités expressives. Dans ce cadre, la matière produite et fixée *via* la vidéographie, m'a semblé exploitable au-delà de son aspect documentaire, comme une « esquisse animée » pouvant servir à l'élaboration d'un projet d'écriture du mouvement plus abstraite et comme matière à réflexion, dans la recherche ultérieure de forme. Cette matière *en devenir*, imparfaite et incomplète laissait suffisamment de place à l'artiste pour la modeler, voire l'incitait à agir afin de parfaire le geste incomplet de la clown. C'est à cet endroit de la recherche que j'ai trouvé un nouveau rapport artiste/clown dans le dispositif de création, en utilisant les actes performatifs du personnage comme une matière à remodeler *via* le montage. Dans ce nouveau processus de création, et pour la première fois, l'artiste que je suis a entièrement pris le pas sur la clown, qui, après avoir été maîtresse des improvisations filmées, est redevenue juste une matière à sculpter. *Via* le montage, l'artiste a pris le dessus sur Proserpine. Ce qui n'était qu'esquisse est devenu la base d'une nouvelle écriture.

« Jouer à » ou le maître ignorant comme outil d'intermédialité

Si le doute est primordial dans la recherche de nouvelles formes, idées, inventions..., la posture de « maître ignorant » dont parle Jacques Rancière

Fig. 4 — Proserpine chaman, la noire.



Capture d'écran issue de la vidéographie *Hugging your shadow ritual* de la série *My color is rich*, 2018.

© Caroline Obin.

à propos du rapport qu'entretient l'artiste avec le spectateur, peut être également appliquée à l'artiste-clown face à une nouvelle discipline : « [t]oute distance est une distance factuelle, et chaque acte intellectuel est un chemin tracé entre une ignorance et un savoir, un chemin qui sans cesse abolit, avec leurs frontières, toute fixité et toute hiérarchie des positions¹. » Le clown est un ignorant par excellence, et traverser le monde en clown sous-entend de retrouver une certaine naïveté. Engendré par ce double statut symbolique d'idiot et d'aventurier que la figure du clown arbore dans nos représentations, cette posture d'ignorance peut devenir une attitude relationnelle vis-à-vis du monde. Ainsi le clown peut devenir une métaphore de l'artiste, voire jouer à l'artiste en incarnant son ignorance désinhibée comme méthode, voire comme esthétique. Ainsi c'est grâce à cette posture dynamique que le clown se met en mouvement, à partir des multiples *a priori* dont nous sommes constitués mais qui, pour le clown, ne valent que comme prétextes à se mettre en action dans le monde.

Ainsi le clown artiste, quand il prend les rênes de la création, peut s'emparer de toutes les techniques abordables sans intermédiaire et les appréhender sans mode d'emploi ni apprentissage préalable. Cette faculté du clown qui m'a été révélée dans mes pérégrinations en milieu humain, est aussi une technique féconde dans le travail interdisciplinaire. Cette démarche de re-découvrir les pratiques sous le régime de visibilité de l'idiot, pourrait être vue comme une pratique du « bricoleur amateur » : un art brut du bricolage. Le personnage du clown devient alors une clef de l'intermédialité : le clown en tant que métaphore de l'artiste, pouvant lui-même être artiste mais transcédé, libéré de la pesanteur du savoir

1. Jacques RANCIÈRE, *Le spectateur émancipé*, Paris, La fabrique, 2008, p. 17.

intrinsèque aux disciplines. En bref, l'artiste indiscipliné qui ne se soumet pas au savoir « déjà donné » et pose ainsi les conditions favorables à la découverte et à l'innovation. À ce sujet, je nommerai le travail de Jean-Yves Jouannais qui a mis en avant cette esthétique de la débandade, qui n'est en rien péjorative et serait, selon l'auteur « la seule véritable subversion », car « elle sacrifie l'amour propre et l'héroïsme de l'artiste à la force du sarcasme¹ ».

Ainsi dans cette seconde partie du travail consistant au montage à partir des matières extraites des improvisations filmées, les modalités esthético-techniques de la série *My color is rich* ont été trouvées grâce à cette attitude de « bricoleur-amateur » ou « d'art brut du bricolage », si représentative de l'art clownesque ; c'est-à-dire pouvant symboliquement être réalisées par le clown, le clown-artiste, par celui qui, « joue à », et en l'occurrence « joue au monteur », à la manière du clown lui-même, autrement dit, instigateur d'un geste désinhibé, profane, naïf, distrait et maladroit. Pratiquer « l'art brut du bricolage », c'est aussi faire avec les moyens du bord, faire à partir de la réalité, comme encore sur la piste au sein de laquelle il n'y a ni perspective théâtrale, ni fiction. Cette manière de fabriquer « avec des bouts de ficelles », est à l'image des chamans mais aussi des clowns qui construisent eux-mêmes leurs costumes rituels avec des matériaux chargés de sens, d'affects et de secrets. Ainsi, si j'ai réalisé le premier montage avec les moyens du bord, en l'occurrence avec le logiciel amateur Imovie, c'était dans l'idée d'expérimenter la mise en forme de la matière première que j'avais filmée, en pratiquant, en tâtonnant et sans intermédiaire, autrement dit sans « me soumettre au savoir déjà donné », en utilisant l'esprit clown, autrement dit, empiriquement et sans l'aide d'un technicien.

Dans cet esprit, j'ai cherché à trouver le même rapport à l'acte de monter qu'à l'acte d'incarner les couleurs, dans un geste vibratoire. Ou plutôt dans l'idée de continuer le geste de faire vibrer les couleurs sur cette étape du montage : comment la manière de faire récit était-elle une fois encore un moyen de faire vibrer ? Ainsi, c'est en découpant des motifs que j'ai créé un vocabulaire-alphabet de syllabes gestuelles et de phrases chorégraphiques pouvant être réorganisées par allitérations, inversement, accélérations et ralentissements pour créer à partir de la matière incarnée par Proserpine une écriture chorégraphique rythmico-poétique en deçà du sens, allant vers la mise en forme de rituels vibratoires. Le clown, encore une fois, sème le trouble et transgresse les places en devenant, *via* la qualité clownesque du montage, artiste-clown à la place de l'artiste mais également maître ignorant de la discipline foulée, la vidéographie.

1. Jean-Yves JOUANNAIS, *L'idiotie — art, vie, politique — méthode*, Paris, Beaux-arts magazine-livres, 2003.

Une esthétique clown entre indisciplinarité et sérendipité

Ces choix esthétiques de montage sont également dus au hasard. Sur le plan sonore, ils ont engendré, bien qu'involontairement, un aspect essentiel de la série. En effet, j'ai fait le premier montage de nuit, mon enfant fiévreux dormant à côté de moi, et sans casque à disposition. J'ai donc choisi de couper le son pour me préoccuper dans un premier temps seulement des images. Le lendemain, quand j'ai enfin repris mon travail avec le son, j'ai découvert tout l'intérêt que les effets opérés sur les modules d'images — de coupe, d'accélération, de ralentissement et d'inversement — avaient opéré dans un même geste, sur la matière sonore créant par cela une écriture abstraite poético-sonore. Ce processus de montage de la matière filmée de Proserpine incarnant les énergies des trois couleurs primitives a également transformé et augmenté la voix de Proserpine, vers de nouveaux territoires de l'être que je n'avais pas soupçonnés et tout à fait en accord avec l'incarnation chamanique. Il m'est apparu que le jeu du chaman artistique, c'est-à-dire le jeu du chaman dans le domaine artistique développé par l'art clownesque dans le champ de la vidéographie et après que les transactions interdisciplinaires sont opérées, m'avait donné accès à des dimensions invisibles de Proserpine. Ces tessitures de la voix de la clown transformée par la main de l'artiste, parfois monstrueuses, cristallines, émotionnellement violentes ou sorties de zones inconnues, semblaient être la continuité d'un geste lancé par Proserpine elle-même. De plus, ce résultat hasardeux a été directement dû au contournement d'un empêchement. Cette démarche de travail est un déplacement direct de la qualité symbolique de la bêtise transgressive du clown face à l'empêchement, vers une posture de création optimiste et pugnace. Cette posture joviale et dynamique face à l'empêchement, développant le contournement par la créativité, permet de sortir des sentiers battus, prévus des voies de la raison et ouvre des voies insoupçonnées hors « des systèmes d'affirmation préexistants ». Si elle est productrice des meilleures trouvailles grâce à l'émergence du hasard, cette posture renvoie également à la dynamique que le passage par l'état de « vacance » du clown dont nous parle Jean Starobinski et qui a valeur de mise en question, de « défi porté au sérieux de nos certitudes¹ » provoque pour espérer un jour « accéder à la très haute signification de contradicteur² ».

1. Jean STAROBINSKI, *op. cit.*, p. 112.

2. *Idem.*

Fig. 5 — Caroline Obin, Proserpine chaman, la rouge.



Capture d'écran issue de la vidéographie *Hugging your shadow ritual* de la série *My color is rich*, 2018.

© Caroline Obin.

La dynamique du chaman dans le dispositif clown/vidéo

Si l'art du chaman artistique est de donner accès à des zones invisibles comme à la poésie du monde ou à sa dimension vibratoire pour ouvrir nos esprits et nos corps à de nouveaux possibles, alors il est toujours question de « libérer la vie là où elle est prisonnière ». Et si la figure du chaman n'est que le sujet ou la muse de ce projet, son caractère omniscient diffuse son esprit déstabilisateur à tous les niveaux du dispositif. Ainsi, déplacer les objets artistiques vers de nouveaux territoires, à l'instar du chaman, est une manière de remettre du mouvement, de dévier notre regard figé par les habitudes et mettre en lumière des zones d'ombres.

Le déplacement du genre clown dans le domaine des arts plastiques *via* son inscription sur un support vidéographique engendre une inspiration guidée mais génère aussi des attentes spécifiques du public, liées au champ artistique dans lequel le clown s'est introduit. De nouvelles sources d'inspiration pour le clown créent de nouvelles attentes du public donnant accès à des zones *a priori* insoupçonnées. Déjà, en raison de sa nature, la figure du clown implique des attentes particulières de la part du public. En effet, le clown, s'il est vu en piste, dans un concert de rock, dans un musée d'art contemporain ou encore dans un anniversaire n'induit pas les mêmes attentes. Le déplacement du clown dans de nouveaux champs disciplinaires est donc l'opportunité de développer de nouveaux territoires. Si le dispositif *My color is rich* est un déplacement du clown vers le médium vidéographique, c'est aussi un déplacement du clown dans le champ de l'art contemporain. Les potentialités qu'apportent ce déplacement sont

Fig. 6 — Caroline Obin, Proserpine chaman, la blanche.



Capture d'écran issue de la vidéographie *Hugging your shadow ritual* de la série *My color is rich*, 2018.

© Caroline Obin.

considérables. Pour marquer ce fait, j'ai choisi de nommer la série et les vidéographies en anglais, comme un clin d'œil satirique au folklore des titres des œuvres d'art contemporain parfois grotesques. Ce jeu de la citation me permet de me positionner dans le champ de l'art contemporain, mais aussi de signifier le terrain de jeu que cela représente pour moi, en tant que clown. L'art contemporain cherche à se libérer des conventions et a pour ambition de questionner, de critiquer, de révéler autrement le réel, ses contradictions et ses crises. Cela pourrait aussi définir le clown, pourtant, les autorisations ne sont pas les mêmes : la « case » art contemporain autorise des libertés qui ne coïncident pas avec nos représentations du clown. Les énergies radicales proposées dans les vidéographies avec leurs effets physiques et émotionnels provoquants sont tout à fait acceptables dans le cadre de ce nouveau champ pour le clown, voire espérées. De plus, l'abstraction du mode d'expression mais aussi la forme structurelle du récit est autorisée par le champ de l'art contemporain. Ce mode d'expression abstrait n'est pourtant absolument pas étranger au clown dans sa nature, il en est même l'essence. En effet je l'utilise dans ma démarche de clown comme méthode d'appréhension du monde : c'est sa mise en forme corporelle, dans le but de le réfléchir sensiblement et charnellement, qui est la source d'une expression clownesque en amont d'une analyse mentale, en deçà du sens. Si dans le champ du clown cette méthode est une étape du travail réceptif, comme l'expression corporelle de la réception est source d'inspiration pouvant alimenter le récit, il est, dans ce nouveau cadre, accepté, voire attendu, comme langage poétique et pictural, chaotique et brut, voire brutal, performatif, comme langage en soi. Il est plus que jamais ce temps de « vacance » dont nous parle Jean Starobinski. De plus, par rapprochement avec la forme relationnelle *du chaman avec*

Fig. 7 — Caroline Obin, Proserpine chaman, la noire.



Capture d'écran issue de la vidéographie *Hugging your shadow ritual* de la série *My color is rich*, 2018.

© Caroline Obin.

ses patients, il quitte la forme spectaculaire pour entrer dans une forme expérientielle et rituelle. Ce saut de Proserpine *via* la vidéographie dans le champ de l'art contemporain ajoutée à la question posée par la figure du chaman embarquant le clown vers une forme rituelle et abstraite, lui fait renouer avec ses valeurs traditionnelles, et on peut l'imaginer, ancestrales.

L'espace de la monstration comme terrain de jeu et prétexte à un ultime déplacement

Les vidéos de la série sont habituellement proposées dans le contexte d'une performance de Proserpine. Elles sont alors administrées par celle-ci qui joue à la chaman avec les spectateurs qu'elle invite à entrer dans son jeu, leur proposant même des séances de consultation individuelles. Les vidéographies sont ainsi réactivées dans l'ordre thérapeutique du « soin chamanique », invitant le spectateur à se mettre dans une posture de réception donnant la part belle à l'inconscient. En effet, Proserpine propose de visionner ses vidéographies comme des soins artistiques de colorothérapie, « sans aucun engagement de résultat », autrement dit, en suggérant au public de ne pas prendre la proposition trop au sérieux. Par cette approche satirique et ambivalente, elle pose la question de la valeur de l'art comme soin. De plus, l'artiste que je suis propose ainsi d'appréhender ses vidéographies non pas comme des « œuvres » mais comme faisant partie d'un jeu, comme on jouerait au docteur ou à l'art et dans le cadre de ce jeu, comme des « traitements » à expérimenter, débarrassés « du sérieux de nos certitudes ». Au même titre que durant le processus de

Fig. 8 — Caroline Obin, Proserpine chaman, la rouge.



Capture d'écran issue de la vidéographie *Hugging your shadow ritual* de la série *My color is rich*, 2018.

© Caroline Obin.

recherche création, Proserpine a cherché un mode d'expression vibratoire et abstrait que l'artiste vidéaste-monteuse a voulu amplifier au montage par la qualité de son geste brut et chorégraphique, lors de leur monstration, Proserpine propose de vivre les vidéographies pour la qualité des états vibratoires qu'elles provoquent. Les spectateurs sont alors considérés comme des patients, avec la disponibilité réceptive que cela suppose. La vidéographie devient ainsi un objet recyclé dans le champ du clown et/ou du chaman. Sortie de son contexte habituel, elle vient solliciter le public par une dimension inattendue. À cet endroit, c'est l'expérience même du spectateur qui se trouve modifiée.

Pour conclure, comme nous l'avons vu, cette recherche et la rencontre entre les trois disciplines clown-chaman-vidéographie a été l'occasion d'opérer de nombreux décentrement et mouvements dans le dispositif clown, ce qui m'a offert de nombreuses ouvertures tant pour Proserpine qu'en tant qu'artiste. La série *My color is rich* propose ainsi une expérience du clown activée par une nouvelle posture, dans un mode d'appréhension du monde en deçà du sens. La série, *via* l'épreuve physique et émotionnelle qu'elle constitue, suppose une nouvelle forme de réception qui, je l'espère,

permet d'accéder à des territoires inattendus du clown mais encore de l'être. Elle constitue également une nouvelle étape d'une méthodologie de recherche et de création. En effet, les déplacements entre les dispositifs que sont les médias investis et les champs artistiques visités ont été l'occasion de défricher grâce à cette posture d'idiote décomplexé intrinsèque au clown, de nouveaux territoires artistiques libérés des codes liés au disciplinaire. *My Color is rich* m'encourage de fait à poursuivre ce cheminement qui consiste à naviguer entre les champs disciplinaires où « semer le trouble ». Ainsi, j'en viens à développer le clown comme esthétique queer qui met en doute les systèmes d'intelligibilité, et tend à déjouer les pouvoirs dominants qui s'exercent aussi dans le domaine de l'art.

Bibliographie

CUSSET Yves, « Un clown et un philosophe. Théâtre de l'étonnement philosophique de Démocrite à Desproges », *Sens Public* (en ligne), 12 novembre 2009.

JOUANNAIS Jean-Yves, *L'idiote – art, vie, politique – méthode*, Paris, éd. Beaux-arts magazine-livres, 2003.

MOUNIER Emmanuel, *Traité du caractère*, Paris, Éditions du Seuil, 1946.

RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris, éd. La fabrique, 2008.

STAROBINSKI Jean, *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, Paris, Gallimard, coll. « art et artistes », Paris, 2004.

Art numérique, art du cirque et art forain

*De l'expérience artistique et pédagogique
à la recherche/création autour des problématiques
d'interactions en art numérique*

Cédric PLESSIET

Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, INReV

Les arts numériques et les arts du cirque entretiennent des rapports qui semblent limités les uns avec les autres. Si les arts du cirque utilisent, comme d'autres arts vivants, les technologies numériques, il existe relativement peu d'artistes d'arts numériques qui ont fait des arts du cirque ou des arts forains une source d'inspiration. Dans cet article, nous étudierons plusieurs exemples d'approche conjointe entre le numérique, le cirque et les arts forains. Comment les artistes de ces différents horizons intègrent-ils les éléments technologiques ou esthétiques dans leurs propres créations ? Comment ces approches fondamentalement différentes s'interconnectent-elles ? Et pouvons-nous réellement parler d'interconnexion ?

Nous étudierons plus précisément les travaux des membres de l'équipe Image numérique et réalité virtuelle (INReV EA4010 AIAC) de l'université Paris 8 qui ont plusieurs fois emprunté des éléments de l'univers du cirque dans leur propre travail. Pourquoi se sont-ils intéressés à cet univers, comment ont-ils intégré ces éléments dans leurs œuvres, et pour quel apport dans leur future recherche/création ?

Plus personnellement, en tant qu'enseignant au département ATI Paris 8 et chercheur, je me suis inspiré de l'univers circassien et des arts forains dans mon travail. Tout d'abord, avec les étudiants de licence de la formation ATI, puis par la suite dans mes propres créations, ceci à la fois pour des raisons artistiques et techniques. Ces incursions dans l'esthétique du cirque m'ont permis de définir une nouvelle approche des arts numériques où la technologie ne devient plus le moteur de la pratique artistique,

mais se met au service d'une certaine forme de cohérence narrative pour appuyer la plausibilité de l'œuvre. Pouvons-nous alors parler d'une forme d'hybridation entre arts numériques et arts forains ? Il existe un certain nombre de pistes qui nous permettent de réellement l'envisager.

Arts numériques et arts du cirque, deux univers aux interactions limitées

À première vue les points communs entre arts du cirque — ou plus largement les arts forains — et les arts numériques sont limités. Mais, comme pour d'autres formes d'arts vivants comme le théâtre ou la danse, les nouvelles technologies y sont parfois employées, sans pour autant changer fondamentalement l'approche de la matière originale. Ainsi pouvons-nous trouver un certain nombre de films à 360 degrés réalisés autour des arts du cirque. Un film 360 est un film réalisé en utilisant des caméras capables d'enregistrer avec un angle de vue de 360 degrés et rediffusé dans un environnement immersif, comme un casque de réalité virtuelle ou une salle d'immersion CAVE¹. Le spectateur se retrouve donc immergé dans l'œuvre et est libre de choisir le point de vue qu'il désire avoir indépendamment du déroulement du film. Il est ici important de souligner que, pour un grand nombre de spécialistes, il ne faut pas confondre réalité virtuelle et film 360, abusivement appelé film VR. En effet, même si dans le cadre du film 360, nous sommes bien en présence d'une véritable immersion, les interactions sont limitées généralement au choix du point de vue que nous aurons de l'œuvre filmée². Toutefois, nous pouvons voir ici une première forme de rapprochement entre réalité virtuelle et art du cirque.

En 2014, le Cirque du Soleil propose le film 360 *Inside the box of Kurios*, visible sur le casque de réalité virtuelle Samsung Gear. Ce film VR a été commandé au studio de création d'expériences en réalité virtuelle Félix&Paul Studios par André Lauzon, alors chef du studio numérique du Cirque du Soleil Média³. La compagnie Fheel Concepts, créée par Corinne Linder, a également développé en 2018 un film en 360 degrés *Hold on* offrant aux spectateurs d'expérimenter les disciplines aériennes par l'in-

1. Un CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) est un espace de réalité virtuelle dont les murs, le sol et le plafond sont des surfaces de projection géantes ou des écrans stéréoscopiques. Ceci crée pour l'utilisateur un environnement immersif.

2. « Almost immediately after the new trend began, people started shopping 360° immersive video as VR. It is not. “Surround” movies are marketed as VR. They are not. “VR Storytelling” is a misnomer ; it is not structurally VR ». Brenda LAUREL, « What is virtual reality ? », *Medium*, 2016 : <https://medium.com/@blaurel/what-is-virtual-reality-77b876d829ba>.

3. Numa media, *Inside the box of Kurios, Cirque 360*, Numa, 2021. En ligne, consulté le 21 décembre 2021 : <https://numa.media/cirque-360/>.

termédiaire de casques de réalité virtuelle¹. À un autre niveau, le contexte sanitaire empêchant les représentations publiques, des compagnies ont utilisé ce type d'équipement pour diffuser leurs spectacles². Ces différents exemples constituent certes des expériences intéressantes d'immersion du spectateur, mais le film 360 y apparaît avant tout comme un outil de communication, voire de médiation, au même titre qu'une captation vidéo.

Plus proches des arts numériques, nous pouvons noter le projet *Elfe* réalisé par Jean-Paul Favand, le fondateur du musée des Arts Forains de Paris, et présenté en 2018 au festival Recto/VRso durant le Salon de la réalité virtuelle à Laval. Celui-ci a construit un dispositif numérique qui lui permet de projeter un morceau de bois des landes dans lequel il croit avoir décelé le profil d'un elfe³. Le spectateur et le manipulateur peuvent agir sur le dispositif pour explorer les volumes de cette surface et la magie de la matière. Cependant s'il semble que nous ayons affaire ici à une œuvre d'art numérique, il s'agit en réalité davantage d'une évolution des techniques de projection, à partir du *pepper ghost*⁴ ou de la lanterne magique⁵. Dans le même esprit, un certain nombre de cirques ont intégré dans leurs numéros des projections holographiques, à l'instar du cirque Roncalli qui a décidé de remplacer les numéros de dressage par la projection d'hologrammes d'éléphants, de lions et même de poissons, ou encore le Cirque du Soleil avec les projections spatiales développées pour son spectacle *Dream* en 2016.

Ces techniques d'illusion sont d'ailleurs très souvent utilisées par les prestidigitateurs, il est donc logique de voir plusieurs d'entre eux utiliser les nouvelles technologies pour prolonger, tout en la renouvelant leur pratique. Ainsi le spectacle *Que du bonheur* de la Compagnie La phalène repose sur l'utilisation des technologies numériques (les smartphones, l'internet⁶). Son magicien, Thierry Collet, interroge (et dénonce aussi) les NTIC en utilisant à la fois les arts numériques et la prestidigitation, dans une démarche qu'il avait déjà commencée cinq ans plus tôt avec son spectacle *Je clique donc je suis*.

Si l'on s'en tient aux notions d'immersion et d'interaction, telles que développées par Philippe Fuchs, c'est-à-dire si l'on se réfère à des dispositifs qui permettent une véritable activité sensorimotrice et cognitive

1. Cf. Entretien avec Corinne Linder, p. 101.

2. Comme par exemple, le programme des arts du cirque de la Polyvalente de *Disraeli*, en 2021.

3. Jean-Paul FAVAND, *Elfe*, 2013. En ligne, consulté le 24 août 2022 : <https://jeanpaulfavand.wordpress.com/portfolio/elfe/>.

4. Jim STEINMEYER, *The Science Behind the Ghost !*, Londres, Hahne, 2013.

5. Laurent MANNONI et Donata PESENTI CAMPAGNONI, *Lanterne magique et film peint : 400 ans de cinéma*, Paris, La Martinière, 2009.

6. Thierry COLLET, *Que du bonheur (Avec vos capteurs)*, La Phalène / Thierry Collet, 2019. En ligne, consulté le 24 août 2022 : www.lephalene.com/que-du-bonheur.

entre l'environnement simulé et l'interacteur¹, nous constatons que les exemples présentés précédemment ne correspondent que partiellement à cette définition. Le projet de Benoît Renaudin *Ghost House* semble lui pouvoir se rattacher plus directement à cette acception. Ce dernier crée en effet en 2017 une installation en réalité virtuelle qui s'avère une version inversée de l'attraction foraine de la maison hantée, où nous sommes invités, équipés d'un casque de réalité virtuelle, à tenir le rôle d'un fantôme évoluant dans le lieu. *Ghost House* repose sur une équipe de performeurs qui, manipulant un certain nombre d'accessoires (coton, chauffage mobile, etc.), se charge de stimuler les sens du spectateur immergé dans une expérience qui n'est pas sans nous rappeler les techniques « du magicien d'Oz » décrites par Alce dans le projet *WozARd*².

Arts numérique et arts du cirque, au sein de l'équipe INREV EA4010 AIAC

Au sein de l'équipe *INReV*, le cirque et les arts forains sont une source d'inspiration forte. Michel Bret et Marie Hélène Tramus, par exemple, ont développé en 2005 *La funambule*, une évolution de la danseuse virtuelle qu'ils avaient développée pour l'œuvre *Danse avec moi*³.

Dans cette œuvre, directement inspirée des numéros d'équilibristes propres au cirque, les participants sont équipés d'un balancier et mis en présence d'une funambule virtuelle qui essaie de conserver son équilibre sur son fil virtuel (fig. 1a). Au-delà de ce simple face-à-face entre un équilibriste virtuel et son manipulateur, cette œuvre numérique a servi de base à une collaboration avec le neurophysiologiste Alain Berthoz, pour interroger les mécanismes cognitifs mis en place dans les phénomènes d'empathie et de sympathie.

La funambule virtuelle est un acteur virtuel selon la classification MGAM (Marionnette/Golem/Acteur/Masque), c'est-à-dire une entité disposant d'un mécanisme décisionnel et un mécanisme moteur, ainsi que de capacités d'apprentissage⁴. Le mécanisme décisionnel repose sur un perceptron multicouche, c'est-à-dire un réseau de neurones artificiels qui apprend à

1. Philippe FUCHS, *Le traité de la Réalité virtuelle : Fondements et interfaces comportementales* (vol.1), Paris, Presses des Mines, 2003.

2. Günter ALCE, Mattias WALLERGÅRD, Klas HERMODSSON, « WozARd : A wizard of Oz method for wearable augmented reality interaction — A pilot study », *Advances in human-computer interaction*, 4, 2015.

3. Michel BRET, Marie-Hélène TRAMUS, *La funambule virtuelle*, 2000. En ligne, consulté le 24 août 2022 : www.anyflo.com/bret/art/2000/fun/fun.htm.

4. Cédric PLESSIET, Georges GAGNERÉ, Rémy SOHIER, « A Proposal for the Classification of Virtual Character », *HUCAPP-VISIGRAPP*, 2019. En ligne, consulté le 24 août 2022 : <https://doi.org/10.52220/0007569401680174>.

Fig. 1a — La funambule virtuelle œuvre d’art numérique.

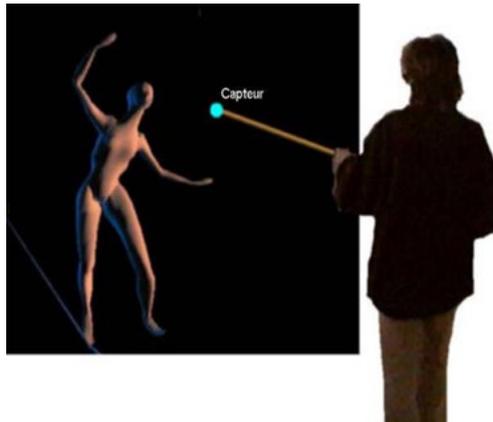
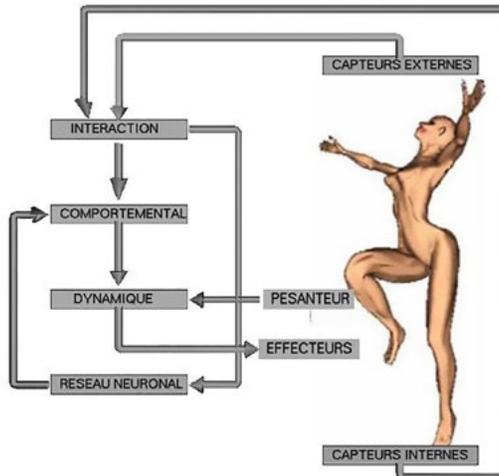


Fig. 1b — le mécanisme décisionnel de la danseuse virtuelle.



© Bret & Tramus, 2000.

l’entité à conserver son équilibre. Pour cela, elle perçoit des informations de sa structure interne, mais aussi des mouvements d’un balancier équipé d’un capteur et qu’un interacteur manipule. Ainsi la funambule met en place de nouvelles stratégies pour conserver son équilibre (fig. 1b).

Plus récemment Swann Martinez et Chu-Yen Chen ont développé avec la chorégraphe Kistou Dubois, le dispositif de réalité virtuelle *Être en apesanteur*, qui est issu du projet *Corps infini* dans le cadre du LABEX ART H2H¹. Kistou Dubois avait travaillé précédemment sur le corps et le mouvement

1. Swann MARTINEZ, Chu-Yin CHEN, « Être en apesanteur : Une approche diégétique en réalité virtuelle », *Entreclacs*, n° 17, 2020.

Fig. 2a — Image extraite du spectacle *Corps infini*.



© Labex ART H2H.

Fig. 2b — Dispositif *Être en apesanteur* installation de réalité virtuelle.



© Martinez & Chen, 2020.

en apesanteur, en collaborant avec le Centre national d'Études Spatiales, pour effectuer de nombreuses performances en vol parabolique.

Le projet *Corps infini* a été l'occasion pour sa compagnie, Ki-Production, l'Académie Fratellini, le laboratoire Musidance et l'équipe INReV de collaborer au spectacle *Corps infini* dans une approche au croisement des arts numériques, de la danse et du cirque (fig. 2a).

L'installation *Être en apesanteur*, présentée en parallèle du spectacle, est un dispositif de réalité virtuelle qui recrée les conditions de l'apesanteur. Installé sur une balancelle, l'interacteur est invité à explorer un environnement onirique et à effectuer un basculement de la perception de son corps et de l'environnement par son immersion dans un espace visuel et sonore virtuel. Pour réaliser l'œuvre, l'équipe a recueilli les expériences des circas-siens par entretiens d'élicitation afin de mieux comprendre les mécanismes

de perceptions-représentations ressentis par les acrobates pendant leur performance.

L'interacteur, placé sur une balancelle, est immergé dans un environnement onirique par retour haptique. Il peut ainsi toucher des éléments libérés de leur pesanteur, simulés par des algorithmes de modélisations physiques capables de recréer le comportement de matières solides, fluides ou gazeuses. Ainsi immergé, il perçoit autrement son corps virtuel, et se met en place une nouvelle conscience corporelle dans ce monde virtuel sans pesanteur, lui donnant par exemple l'occasion de ressentir, tel un embryon dans sa poche amniotique, sa propre expérience prénatale, ou encore l'impression de ne plus être sous l'emprise de la pesanteur terrestre (fig. 2b).

Une expérience pédagogique en recherche création « Le cirque ATI »

Je vais maintenant aborder deux œuvres plus personnelles. En effet plusieurs de mes travaux ont des liens avec le monde du cirque et les forains. C'est tout d'abord en visionnant le film *Le grand cirque de Calder*¹ sur l'œuvre cinétique *Le cirque* de Calder de 1927, que j'ai pris conscience du lien fort unissant mon travail à l'art cinétique. Mais c'est aussi en grande partie l'aspect ludique de l'œuvre qui m'a permis de comprendre le potentiel expressif contenu dans le mouvement et dans l'interaction.

Ainsi, c'est tout naturellement que j'ai proposé dans le cadre de mon cours sur les nouvelles interactivités² de réaliser un *Cirque ATI* dans la logique du cirque de Calder. Les étudiants, en petit groupe, devaient réfléchir à une interaction possible entre un périphérique réel et un numéro virtuel qui aurait pour univers le monde du cirque. Ainsi cinq numéros différents ont vu le jour. Le choix du cirque comme source d'inspiration permettait de garantir une cohérence dans les designs des numéros tout en offrant une grande liberté créatrice (fig. 3).

Les cinq numéros étaient :

- *Pauline la trampoline* qui proposait à une personne équipée d'un *bodypad* (c'est-à-dire un ensemble de contrôleurs placés sur les zones d'articulations de la personne) de faire effectuer à une acrobate virtuelle un saut acrobatique.
- *L'homme-orchestre* qui permettait à un joueur équipé d'un *bodypad* de produire des sons en fonction des mouvements de son corps et de son souffle.

1. Jean PAINLEVÉ, *Le Grand Cirque de Calder*. Les Documents cinématographiques, 1953.

2. Ce cours est à destination des étudiants de la licence 3 d'Arts plastiques, parcours Arts et Technologies de l'Image.

Fig. 3a, b, c, d — Différents numéros du *cirque d'ATI*.



Installation d'art numérique interactif et leurs interacteurs.
© Plessiet, 2007.

— *Le cracheur de feu*, un numéro qui présentait un personnage racontant une histoire qu'il illustre en crachant des flammes. À la fin de chaque phrase, le spectateur se voit proposer deux ou trois objets qu'il fait « choisir » et « saisir » par le cracheur de feu.

— *Le Magisinge* qui permettait, grâce à un mécanisme de détection de mouvement, à un manipulateur de contrôler un singe-magicien maladroit capable d'exécuter des tours de prestidigitation.

— *Le dompteur de puces*, où le manipulateur dressait des puces virtuelles à jouer les « hommes canons ».

Ces différents numéros étaient donc des créations à mi-chemin entre l'installation « purement artistique » et le jeu vidéo, offrant ainsi une approche originale de la participation ludique du spectateur dans les arts dans la continuité par exemple du G.R.A.V.¹ Elles étaient aussi pour nous l'occasion d'expérimenter des périphériques de faibles coûts autour de la notion d'interfaçage entre le spectateur et l'œuvre appréhendée comme environnement ludique.

Cette installation a été récompensée par le prix VRIC 2005 (prix remis lors du Salon international Laval Virtual par les organisateurs d'IVRC au Japon) ; puis nous avons concouru dans le cadre d'IVRC 2005 (The International collegiate Virtual Reality Contest) à Gifu (Japon) où nous avons obtenu une mention spéciale².

C'est donc par cette création que j'ai commencé à théoriser différentes formes d'interactivités et à conceptualiser plusieurs notions :

— la notion de « manipulation visible », c'est-à-dire une manipulation qui entraîne une réaction de l'environnement virtuel perceptible par le manipulateur, en opposition à la manipulation invisible, qui, elle, n'est pas perceptible par le manipulateur,

— la « manipulation contrôlée », où le manipulateur est conscient que le geste qu'il fait agit sur le système, la manipulation « involontaire » où le manipulateur n'a pas conscience qu'il manipule le système et la manipulation « apprivoisée » qui est la transition entre une manipulation involontaire et une manipulation contrôlée,

— le transfert de « mouvement d'interaction mimétique » où le geste, à l'instar du paradigme de la métaphore de Cooper³, fait correspondre le mouvement d'interaction avec l'interaction en elle-même, en opposition avec le « mouvement d'interaction idiosyncrasique » où il n'y a pas de rapport direct entre le geste d'interaction et l'interaction en elle-même.

1. Franck POPPER, *Art, Action, Participation*, Paris, Klincksiek, 1985, p. 214-216.

2. Cédric PLESSIET, « Artiste, ordinateur et spectateur : pour l'émergence d'une création interactive et autonome en art numérique, thèse de doctorat, université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis, 2007.

3. Alan COOPER, « The Myth of Metaphor », *Visual Basic Programmer's Journal*, 3, 1985, p. 3.

Art forain, personnage virtuel et doublure numérique

En tant qu'artiste, j'éprouve une fascination pour les personnages atypiques comme les forains et les circassiens, c'est pourquoi je n'ai pas hésité quand l'artiste numérique, chorégraphe et performeuse d'origine tzigane, Maflohé Passedouet, m'a proposé de la rejoindre sur un projet ayant pour sujet les Tziganes à l'ère du numérique. C'est ainsi que nous avons eu l'idée de travailler sur un double virtuel interactif de l'artiste en diseuse de bonne aventure. Par cette installation nous avons pris au pied de la lettre le concept de tzigane numérique, et nous avons créé l'œuvre *Between the lines* en collaboration avec sa compagnie Mobilis/Immobilis¹.

J'ai tout d'abord recréé un double numérique de Maflohé Passedouet, puis nous avons projeté ce personnage sur un tulle dans un espace intime, scénographié de manière à simuler le stand d'une diseuse de bonne aventure. Maflohé Passedouet, habillée de la même manière que son double numérique se promenait silencieusement dans la galerie et entraînait le spectateur vers la roulotte, pour effectuer quelques passes magiques sur une boule de cristal qui dissimulait un système de captation de mouvements. Une fois les passes magiques effectuées, sa doublure numérique s'animait et prononçait une prédiction en fonction des gestes que la performeuse avait fait au-dessus de la boule de cristal (fig. 4a).

Cette installation a une place particulière dans ma recherche-crédation, pour trois raisons : tout d'abord c'est la première de mes œuvres qui met en scène un double-autre. C'est-à-dire un double virtuel d'une personne existante qui grâce à son autonomie devient sa propre référence (fig. 4b). Ce concept sera approfondi par la suite dans la série de portraits interactifs les *Double-autres* où l'interaction avec le sujet représenté permet d'aller au-delà du simple portrait et d'offrir une relation personnelle entre le spectateur et le modèle peint, par la programmation des interactions évoquant quelques traits caractéristiques du modèle réel.

Mais aussi, elle a été pour moi l'occasion de réfléchir à la création d'une « bulle de plausibilité » autour d'une œuvre interactive. J'entends par « bulle de plausibilité », la création d'un ensemble structurel (à la fois narratif, mais aussi technique) cohérent capable de solidifier le temps de l'interaction, la suspension consentie de l'incrédulité pour reprendre Coleridge². Ceci marquera fortement mes travaux ultérieurs, puisque j'ai commencé à construire une scénographie autour de mes dispositifs afin de

1. Cédric PLESSIET, Maflohé PASSEDOUET, *Between the lines* ** Mobilis — Immobilis. Mobilis — Immobilis, 2019. En ligne, consulté le 24 août 2022 : <https://www.mobilisimmobilis.com/installation-comportementale>.

2. Samuel Taylor COLERIDGE, *La Balade du vieux marin et autres textes*, Paris, Gallimard, 2013.

Fig. 4a — Scénographie de *Between The Lines*.



Œuvre d'art numérique et performance artistique.

Fig. 4b — Détail du visage de la tzigane numérique.



© Plessiet & Passedouet, 2012.

cachez l'origine technologique de mes créations, et jouant sur une certaine forme de fantastique et merveilleux, pour détourner, à la manière d'un prestidigitateur, l'attention du spectateur de l'origine informatique de mes créations.

Ces méthodes sont très présentes dans mes différentes conférences-performances¹ et mon travail sur le brouillage entre réel et virtuel (fig. 5). En effet, dans *Between the lines*, plusieurs éléments accroissent l'illusion : tout d'abord la mise en scène sert à détourner l'attention du spectateur en

1. Cédric PLESSIET, Cou2Jarnac [Conférence performance], « Masque et Avatar-Creative Workshop numéro 2 », université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis, 2016. Cédric PLESSIET, Kelly Conférencière [Conférence performance]. Fédération Internationale de Recherche Théâtrale IFTR 2018, Belgrade (Serbie).

Fig. 5 — Première conférence-performance (2016).



Où j'échange en temps réel avec mon double-autre.

camouflant les différentes fenêtres de communication entre réel et numérique. Ainsi la caméra infrarouge est dissimulée dans la boule de cristal, les haut-parleurs sont invisibles et le tulle plongé dans la pénombre servant d'écran de projection fait apparaître le visage virtuel sous un aspect fantasmatique. Mais le trouble le plus marquant vient de la présence de l'artiste elle-même, habillée à l'identique comme une sorte de *dopplegänger* paradoxal, le virtuel est celui qui parle, le réel est celui qui se tait. Ce jeu d'illusion entre l'apparition fantasmatique active et parlante et de son « originale » silencieuse et passive, provoque ainsi une grande part de cette impression de magie qui se dégage de l'œuvre.

C'est aussi par ce travail que nous avons commencé à théoriser une forme d'inversion de l'interaction médiatisée¹. Dans l'interaction médiatisée, l'outil informatique sert de canal de communication entre des humains. Dans le cas décrit ci-dessus, les échanges sont très différents. En effet, si dans l'interaction médiatisée c'est l'outil informatique qui sert d'intermédiaire, dans *Between the lines*, c'est un être humain complice, l'artiste Maflohé Passedouet, qui est l'intermédiaire entre l'être humain et la machine² (fig. 6a et 6b).

C'est pourquoi nous avons appelé cette interaction MITMI, pour « Man In The Middle Interaction », en double clin d'œil à un type d'attaque informatique (« Man In The Middle Attack ») et le jeu de mots sur « rencontre-moi » (en anglais « *meet me* »). Ce type d'interaction entraîne bien sûr la notion d'interprétation du maillon intermédiaire, comme un élé-

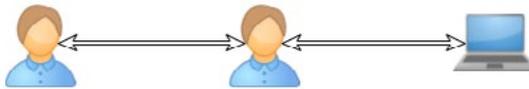
1. Irina Grebennikova KRASAUTSAVA, « L'interaction médiatisée à travers le chat comme dispositif sociotechnique », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1, 2008, p. 20-30.

2. Cédric PLESSIET, Jean-François JÉGO, « MITMI Man-In-The-Middle Interaction », *Virtual Reality International Conference VRIC Proceeding*, 2019, p. 33-38.

Fig. 6a — L'interaction médiatisée.



Fig. 6b — L'interaction MITMI.



© Plessiet & Jégo, 2019.

ment artistique à part entière. Ceci est d'ailleurs au cœur de la prestation du magicien Thierry Collet dans le spectacle *Que du Bonheur* évoqué précédemment qui agit comme un MITMI durant tout le spectacle.

Des univers qui évoluent en parallèle

C'est peut-être dans cette interaction MITMI que nous pouvons trouver le moyen de créer une véritable hybridation entre arts numériques et arts du cirque, car force est de constater que dans les exemples cités, nous assistons plutôt à une coprésence des arts du cirque, des arts forains et des arts numériques. Dans la grande majorité des œuvres présentées, nous sommes soit face à des performances circassiennes restituées par des dispositifs immersifs, soit face à des techniques de projection holographiques, soit face à des œuvres numériques qui empruntent à l'univers du cirque ou de la foire.

Ceci est aisément compréhensible si nous étudions de manière plus précise les spécificités de ces différentes formes d'arts. Ainsi les arts du cirque reposent sur une infrastructure lourde et spécifique et proposent des numéros exécutés par des athlètes extrêmement entraînés capables d'affronter avec sang-froid des situations particulièrement dangereuses devant un public récepteur. En parallèle, les arts numériques utilisent des technologies et un savoir-faire informatique spécifiques. De plus une œuvre d'art numérique repose sur une interaction privilégiée entre un nombre limité d'interacteurs et le dispositif interactif. Il semble donc difficile de concilier ces différentes spécificités.

Nous émettons l'hypothèse que le schéma MITMI pourrait être une piste de réponse qu'il nous faudrait explorer. Ainsi nous pourrions imaginer une « nouvelle forme de Monsieur Loyal » qui servirait d'intermédiaire entre l'environnement numérique et l'environnement scénique de la

même manière que nous l'avons abordé dans nos travaux pour le théâtre¹, par exemple, dans le cadre du projet *Avatar Staging*². Nous avons alors théorisé de nouveaux rôles d'interacteurs spécifiques, le « mocapteur » et le « datacteur », des artistes équipés de dispositifs techniques et capables de manipuler l'environnement virtuel en fonction des réactions du public, des acteurs et du scénario. Une telle approche nécessiterait de repenser les numéros avec un véritable travail de dialogue entre artistes numériques et circassiens.

Conclusion

Nous avons présenté quelques interactions entre arts du cirque, arts forains et arts numériques. Certaines compagnies de cirque ont compris que les technologies du numérique pouvaient être aussi bien un moyen de communication efficace, en ayant par exemple recours aux films 360, ou un support créatif en intégrant de nouvelles formes d'interactivités dans les pratiques circassiennes. En effet ces technologies permettent d'immerger le spectateur dans l'univers du cirque sans avoir à déployer une infrastructure lourde ou mobiliser les artistes. Mais à proprement parler, ceci peut être vu comme une simple évolution logique des modalités de diffusion audiovisuelle (émission de télévision, DVD...), car elle est dépourvue de principes d'interactions qu'offrent les arts numériques.

De leur côté, les artistes numériques empruntent parfois l'esthétique circassienne ou foraine, car elle offre un cadre pertinent pour l'étude du mouvement, l'immersion dans des états corporels inédits ou l'interrogation de nouveaux mécanismes ludiques. C'est dans cette optique que des artistes et chercheurs de l'équipe INReV ont développé certaines de leurs œuvres, comme *La funambule*, pour l'étude des mécanismes d'équilibre et d'empathie, ou *Être en apesanteur* qui interroge le corps quand il n'est pas soumis à la gravité.

Dans ma propre pratique, cette esthétique m'a servi de cadre d'étude, avec l'œuvre collective *Le cirque ATL*, pour les mécanismes interactifs entre le spectateur-acteur et l'œuvre, les rapports ludiques dans les installations artistiques numériques, et de nouvelles approches pédagogiques dans l'enseignement de l'interactivité. Par la suite, c'est l'imaginaire des arts forains qui m'a permis d'explorer les deux axes majeurs de mon travail de

1. Georges GAGNERÉ, Tim WHITE, Andy LAVANDER, Cédric PLESSIET, « Puppet, golem, autonomous avatar : A journey towards mixed reality stage », World congress Theatre and Migration — Theatre, Nation and Identity : Between Migration and Stasis, International Federation of Theater Research, Belgrade, 2018.

2. Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, « Experiencing avatar direction in low-cost theatrical mixed reality setup », *Moco*, 2018, p. 2-7.

recherches actuel, le « double-autre » et la création d'une certaine forme de « plausibilité sensible » en dissimulant l'usage des technologies derrière l'esthétique du merveilleux.

Mais paradoxalement, les liens entre artiste numérique et arts du cirque demeurent encore embryonnaires et nécessiteraient une véritable réflexion autour de deux approches. Comment pouvons-nous hybrider ces deux mondes ? C'est peut-être la figure du MITMI (Interaction par l'homme du Milieu) qui pourrait servir de point de croisement, en réfléchissant à une nouvelle forme de Monsieur Loyal servant de passage entre le spectateur-interacteur et les numéros de cirque. Ainsi par l'intermédiaire de « cet homme du milieu », pourrions-nous imaginer une nouvelle interaction technologique entre interacteur, œuvre numérique et arts du cirque.

Bibliographie

- ALCE Günter, WALLERGÅRD Mattias, HERMODSSON Klas, « WozARd : A wizard of Oz method for wearable augmented reality interaction — A pilot study », *Advances in human-computer interaction*, 4, 2015.
- BRET Michel, TRAMUS Marie-Hélène, BERTHOZ Alain, « Interacting with an intelligent dancing figure : Artistic experiments at the crossroads between Art and Cognitive Science », *Leonardo*, 38(1), 2005.
- COOPER Alan, « The Myth of Metaphor », *Visual Basic Programmer's Journal*, 3, 1985.
- FUCHS Philippe, *Le traité de la Réalité virtuelle : Fondements et interfaces comportementales* (vol. 1), Paris, Presses des Mines, 2003.
- GAGNERÉ Georges, PLESSIET Cédric, « Experiencing avatar direction in low-cost theatrical mixed reality setup », *Moco*, 2018.
- GAGNERÉ Georges, WHITE Tim, LAVANDER Andy, PLESSIET Cédric, « Puppet, golem, autonomous avatar : A journey towards mixed reality stage », *World congress Theatre and Migration — Theatre, Nation and Identity : Between Migration and Stasis*, International Federation of Theater Research, Belgrade, 2018.
- KRASAUTSAVA Irina Grebennikova, « L'interaction médiatisée à travers le chat comme dispositif sociotechnique », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1, 2008.
- MANNONI Laurent et PESENTI CAMPAGNON Donata, *Lanterne magique et film peint : 400 ans de cinéma*, Paris, La Martinière, 2009.
- MARTINEZ Swann, CHEN Chu-Yin, « Être en apesanteur : Une approche diégétique en réalité virtuelle », *Entrelacs*, n° 17, 2020.

PLESSIET Cédric, « Artiste, ordinateur et spectateur : Pour l'émergence d'une création interactive et autonome en art numérique », thèse de doctorat, Université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis, 2007.

PLESSIET Cédric, GAGNERÉ Georges, SOHIER Rémy, « A Proposal for the Classification of Virtual Character », *HUCAPP-VISIGRAPP*, 2019.

PLESSIET Cédric, JÉGO Jean-François, « MITMI Man-In-The-Middle Interaction », *Virtual Reality International Conference VRIC Proceeding*, 2019.

POPPER Franck, *Art, Action, Participation*, Paris, Klincksiek, 1985.

STEINMEYER Jim, *The Science Behind the Ghost !*, Londres, Hahne, 2013.

THIRIOUX Bérangère, JORLAND Gérard, BRET Michel, TRAMUS Marie-Hélène, BERTHOZ Alain, « Walking on a line : A motor paradigm using rotation and reflection symmetry to study mental body transformations », *Brain and Cognition*, 70 (2), 2009.

III — L'animal et son double

L'Adieu aux animaux : les usages circassiens du numérique face aux disciplines traditionnelles

Le cas des animaux holographiques de l'Écocirque

Gaëtan RIVIÈRE¹

Université d'Avignon. Laboratoire Culture et communication

L'Écocirque présente un spectacle qui appelle à la fin du domptage, dépassant même le strict cadre du cirque. Il s'inscrit dans une actualité, à la suite d'une longue histoire de remises de cause de la présence des animaux sur la piste. C'est aussi une réponse à l'actualité du projet de loi, porté en 2020, pour interdire les spectacles d'animaux sauvages, ainsi que les spectacles aquatiques, en France². Quant à l'art numérique, par le recours aux nouveaux médias, ainsi que par les potentialités qu'impliquent ces nouvelles pratiques, il donne les capacités à des établissements de cirque, entreprises reposant souvent sur un système de dynastie familiale, de rompre avec des pratiques qu'elles considèrent passéistes. Il faut ainsi considérer que la narration, dans laquelle s'intègre les animaux holographiques du spectacle proposé par l'Écocirque, dévoile aussi le discours marketing qu'entraîne cette nouveauté. L'analyse du spectacle phare de la saison 2021³, qui remplace l'animal vivant par son ectoplasme virtuel réinscrit dans une perspective historique et dans le temps long de l'histoire du domptage, permet d'interroger la mise en scène d'un « au revoir » aux animaux, de même que la rupture induite par cette évolution.

1. Je tiens à remercier Agathe Catel, photographe, dont les créations m'ont permis d'illustrer au mieux mes propos.

2. Déclaration de M^{me} Barbara Pompili, ministre de la transition écologique, sur une série de mesures en faveur du bien-être de la faune sauvage captive, à l'Assemblée nationale le 29 septembre 2020.

3. Dans un souci de cohérence, toutes les descriptions du spectacle sont tirées de la représentation du 27 novembre 2021.

Pour nous, c'est d'abord une démarche citoyenne [...] Le cirque traditionnel, ce n'est pas uniquement les tigres, les lions et les éléphants. Les clowns, les acrobates, les jongleurs et les autres artistes représentent tout de même une partie importante de nos spectacles. Il ne faut pas avoir peur de se réinventer¹.

Dans ce message posté sur Facebook le 21 mai 2017, André-Joseph Bouglione, directeur de l'Écocirque, ancre sa volonté de rupture face aux anciennes pratiques du cirque traditionnel. Le projet de l'Écocirque, qui prend ainsi forme, s'intègre dans un mouvement général d'évolution des établissements circassiens. Il interroge leur place dans la société contemporaine tout en s'engageant par le recours au préfixe « éco » dans le mouvement de défense des associations qui luttent contre la présence des animaux sauvages et exotiques dans les cirques². Cet engagement, public et médiatique, donne par là même à l'Écocirque un statut de promoteur des nouvelles pratiques circassiennes dans l'art du domptage, au regard d'une discipline lancée au début du XIX^e siècle³, et qui était devenue, sous la Troisième République, l'un des symboles forts de l'identité du spectacle de cirque. Par ce geste de rupture avec le passé, le promoteur de l'Écocirque s'inscrit néanmoins dans une histoire ; et son geste, *a contrario*, sert le propos des défenseurs du domptage en convoquant cette mémoire pour légitimer l'existence de cet art en piste.

Les animaux holographiques entrent en scène

Associations, politiques, mais aussi spectateurs s'interrogent aujourd'hui sur l'intérêt de la présence des animaux sauvages et exotiques dans les spectacles : dans un monde qui connaît la sixième crise d'extinction des espèces, leur présence heurte les sensibilités contemporaines. L'Écocirque participe à ce débat en remplaçant les animaux par des hologrammes. L'établissement n'est cependant pas à l'origine de l'intégration de cette technologie sous chapiteau, le cirque Roncalli ayant fait figure de précurseur dès 2019⁴ en tendant un tulle holographique autour de la piste pour y représenter des animaux⁵.

1. Cité dans André-Joseph BOUGLIONE, *Contre l'exploitation animale*, Paris, Éditions Tchou, 2018, p. 11.

2. « Cirque. André-Joseph Bouglione a mis ses fauves à la retraite », *Ouest France*, 05 décembre 2019.

3. Zeev GOURARIER, « Un grand dompteur : Gilbert Houcke », *Jours de cirque*, Monaco-Grimaldi forum et Arles-Actes Sud, 2002.

4. Cirque allemand apparu en 1976, le *Circus Roncalli* connaît une forte médiatisation dans la presse française en 2019 lors de sa tournée par l'usage de ces nouveaux médias, innovant par l'usage des animaux holographiques.

5. « Le cirque Roncalli innove pour des cirques sans animaux », *Cirques de France*. En ligne, consulté le 23/01/2022 : <https://www.cirques-de-france.fr/en-direct/le-cirque-roncalli-innove-pour-des-cirques-sans-animaux>.

L'espace scénique du cirque est transformé. L'Écocirque incarne l'idée d'une rupture dans la continuité en faisant le choix de transformer des symboles identitaires. La piste ronde qui marque la fondation du cirque moderne est présente, mais seulement comme une trace inscrite sur le sol. Le cercle de sciure inhérent aux spectacles équestres n'a plus de raison d'être. À cette piste, est ajoutée une scène frontale nécessaire aux hologrammes. Les contraintes techniques transfigurent l'espace traditionnel en y adjoignant un nouveau plateau à intégrer dans le spectacle, et à habiter. La volonté de conserver des éléments traditionnels du cirque (chapiteau, piste, gradins, forme ronde, etc.) s'adapte donc à celle de la rupture sémiologique, esthétique et technique de la représentation cinétique.

L'aspect visuel n'est pas négligé. Si certains spectacles de cirque contemporain figurent l'absence d'animaux par des cages vides (*Morsure* de Rasposo), ici le choix est inverse : la cage et les barreaux, symboles du domptage de cirque, sont absents de la mise en scène. Ce choix rappelle celui du dompteur Carl Hagenbeck qui retire les barreaux des cages pour donner à son zoo l'image d'un environnement plus naturel¹. Les cages sans barreaux² soulignent l'illusion de la liberté retrouvée de ces animaux, Hagenbeck allant jusqu'à laisser un hippopotame errer dans son parc zoologique, au milieu des visiteurs. La symbolique du barreau, image de l'emprisonnement, disparaît donc de la culture visuelle de l'Écocirque.

Dans le spectacle de l'Écocirque, les animaux holographiques occupent un statut particulier, leur apparition servant d'interlude entre les autres numéros. À trois reprises, le lion, l'éléphant et les animaux marins (béluga et baleine) perturbent le spectacle dans une mise en scène qui prend la forme d'un adieu aux animaux (fig. 1). Après une démonstration poétique durant laquelle un clown démiurge se fait créateur de planètes, interagissant avec des hologrammes, se dessine la constellation du lion, ce qui fait surgir le fauve sous les yeux de spectateurs. Le lion qui jaillit sur la scène (au lieu de la piste) souligne une rupture esthétique : le spectacle n'est pas réinscrit dans son espace traditionnel, mais dans celui institué à la fois par l'Écocirque et les contraintes techniques. Face à la bête sauvage, le clown Francesco se fait alors dompteur : il entame un spectacle de dressage dans lequel il tente de la maîtriser. Cependant, la créature holographique ne répond pas à l'appel et se rebelle d'un rugissement. Ahuri, le clown se retrouve impuissant face à un lion nonchalamment allongé qui refuse d'obtempérer et décide ensuite de sortir de scène d'un pas lent, à cour. Après un instant où les spectateurs ne voient plus l'hologramme, il

1. Gaëtan RIVIÈRE, « Carl Hagenbeck et les animaux : *Von Tieren und Menschen* (1908), entre mémoires et publicité d'un homme », *Allemagne d'aujourd'hui*, n° 230, oct-déc 2019, p. 103-115.

2. La traduction française du titre des mémoires de Carl Hagenbeck est, justement, « Cages sans barreaux ».

Fig. 1 — L'adieu à l'éléphant.



© Agathe Catel, 2021.

réapparaît, suivi par les artistes. Au son d'une percussion qui rythme le pas solennel de la marche, le lion quitte cette fois la scène côté jardin, sous les adieux des artistes et les applaudissements du public.

La même scène se déroule, quelques numéros plus loin, avec un éléphant qui quitte lui aussi le chapiteau. Ces adieux sont représentés par les animaux symboliques du cirque, à la seule exception que la dernière séquence présente des animaux issus du monde marin. Les numéros aquatiques se font plus rares dans les cirques traditionnels (otaries savantes chez Pinder, présentées dans la « piste nautique » dès 1933¹), le monde des cétacés apparaît désormais sous le chapiteau grâce aux procédés numériques². L'Écocirque décide ainsi d'intégrer la baleine et le béluga dans le spectacle afin de démontrer que son engagement politique envers l'écologie dépasse la seule question du cirque³ : l'arrêt des spectacles aquatiques est en effet une autre revendication des associations de protection des animaux⁴. Cette fois la mise en scène prend une forme différente et la poésie prend le pas sur le discours politique. Le dompteur est remplacé par la danseuse ou le musicien dans un ballet au caractère éthéré. La musicalité du chant des baleines, le rythme lent de la musique et la danse aérienne créent une expérience d'apaisement et de rêverie, soulignée par l'apparition d'aurores boréales qui servent de transition avec le spectacle qui suit.

1. Programme du cirque Pinder, 1933, p. 1.

2. Si les cirques nautiques apparaissent dès la fin du XIX^e siècle (Nouveau Cirque), et subsistent dans des formes contemporaines (Cirque du Soleil), la présentation des cétacés n'apparaît pas dans les sources.

3. *L'Écocirque*, « Un spectacle sans animaux, pour les animaux ». En ligne, consulté le 20/01/22 : <http://ecocirque.fr/index.php/un-cirque-sans-animaux-pour-les-animaux/>.

4. Se référer à *The Declaration of Rights for Cetaceans : Whales and Dolphins*, produite par le groupe Helsinki Groupe et soutenu par l'association One Voice.

Via les projections, la tradition est présente tout en s'opposant aux formes du cirque moderne : l'adieu aux animaux est aussi un adieu à la piste traditionnelle à la sciure caractéristique, remplacée par un cercle marqué au sol et par la confrontation à l'écran. Cette nouvelle configuration inscrit le public dans un nouveau régime spectatorial, où deux espaces se complètent et se confrontent, où les traditions visuelles (écran, scène et piste) s'entremêlent. La tradition est surtout symbolisée par les animaux présentés, représentatifs du domptage de cirque. Lions et éléphants, tout en étant les premiers animaux sauvages et exotiques à intégrer les spectacles de cirque, ont su s'imposer comme représentants canoniques de ces numéros. Mais ce sont surtout des discours qui doivent être perçus et appropriés, afin d'officialiser une rupture, qui se veut aussi entrée dans une nouvelle modernité.

Face aux pratiques anciennes et instituées, l'usage du dispositif holographique affecte le rythme même du spectacle. La musique rock et l'ambiance rythmée, la rapidité d'exécution des numéros ainsi que cette tension permanente propre au cirque sont interrompues par le rythme lent des animaux holographiques. Le pas flegmatique du lion et la marche pesante de l'éléphant s'opposent au reste du spectacle. La lenteur devient subversion et résistance face aux ordres imposés par les humains¹. La marche libre des animaux est révolutionnaire². Ce temps long rompt avec les formats brefs circassiens, marquant le statut singulier de ces moments qui sont consacrés à la réflexivité du spectateur.

Ici, les projections audiovisuelles se posent en rupture face aux anciennes pratiques. Elles n'ont pas pour dessein de souligner les qualités des dresseurs, comme ce fut le cas aux XIX^e et XX^e siècles, où l'animal se devait d'être le faire-valoir de dompteurs forts, courageux et adroits³. Le domptage anthropocentré est rejeté par l'absence même du dresseur, remplacé par un clown qui joue au dompteur, tournant en dérision la discipline. Les bêtes holographiques n'obéissent pas aux ordres du clown-dompteur, voire se révoltent⁴ (fig. 2).

La révolte des animaux est un motif récurrent dans les productions culturelles en faveur de l'interdiction des animaux de cirque⁵. Le dompteur,

1. Sur la marche, cf. : David LE BRETON, *Marcher. Eloge des chemins et de la lenteur*, Paris, Éditions Métailié, 2012.

2. Laurent VIDAL, *Les hommes lents. Résister à la modernité, xv^e-xx^e siècle*, Paris, Flammarion, 2020.

3. Gaëtan RIVIÈRE, « Le domptage au féminin : évolution iconographique de l'image de la dompteuse », *Circus Sciences*, n° 1, oct. 2020, p. 29-37.

4. Le clown-dresseur face à l'animal indomptable s'inscrit dans une tradition de spectacle d'animaux savants où l'homme est ridiculisé face à un animal qui lui désobéit. L'Homme n'est plus maître de la bête, comme le clown du Cirque Plume, dans « No Animo Mas Anima » (1990-1992), face à ce chien récalcitrant.

5. Françoise ARMENGAUD, « Enfants et animaux dans la littérature jeunesse », *L'école des parents*, 5, 2017. p. 187-208.

Fig. 2 — Le lion holographique n'obéit pas au dompteur.



© Agathe Catel, 2021.

incapable de soumettre la nature, produit un renversement de la hiérarchie dissymétrique entre les sujets. Il y a rupture du rapport de force, le clown prenant peur face aux rugissements du lion. Cette situation inversée amène le public à rire ; le rire avec l'animal étant une pratique que l'on retrouve dès le début du XIX^e siècle, dans les spectacles d'animaux savants où l'humain devient risible lorsqu'il est dupé par une bête plus intelligente que lui. L'animal résiste, son statut change : d'objet d'exposition, il devient acteur de son existence sur scène. Il instaure une relation nouvelle face au dompteur. Dans sa représentation holographique, il peut se rebeller, renégocier ou refuser son statut¹. Dans son refus d'obtempérer aux ordres, comme dans sa marche libre, l'animal rompt la relation avec l'humain, alors que celle-ci est l'essence même du spectacle de domptage.

Ce retournement rompt la communication entre le dompteur et l'animal. Le domptage présume un dialogue entre l'humain et la bête qui s'inscrit dans une relation hiérarchique ou symétrique. La fin de cette situation dénonce l'artificialité de cette rencontre sur la piste, ainsi que l'absurdité de cette relation de soumission parfois prônée. Surfant sur le courant écocritique, l'Écocirque replace l'animal comme un sujet-actant qui n'a pas sa place sous le chapiteau. Les limites techniques du média holographique² renforcent le discours : l'hologramme devant être projeté sur un tulle holographique, l'animal virtuel ne pouvant entrer en piste, doit rester en arrière-plan. Cet aspect induit l'idée de non-intégration de l'animal

1. Julien BONDAZ, « Animaux et objets marrons. Résistances à la mise en exposition dans les parcs zoologiques et les musées d'Afrique de l'Ouest », *Civilisation*, 2012/2, p. 121-136.

2. La matérialité de l'hologramme, ses contraintes, et les transformations techniques causées sont des pistes à explorer. Si le tulle holographique tend à s'effacer pour des raisons esthétiques, il reste un problème technique pour les cirques qui décident de s'aventurer dans les spectacles numériques.

holographique dans le processus de spectacularisation inhérent à la création artistique circassienne.

La présence de l'animal sous le chapiteau ne revêtant plus sa forme traditionnelle, il en revient à freiner le rythme du spectacle. C'est un adieu aux animaux qui n'est autre finalement qu'une mise en procès. Tout au long du spectacle, une constellation de signes annonciateurs viennent corroborer ce discours qui doit être perçu par les spectateurs. L'usage de la technologie holographique, outre son aspect marketing, permet, selon diverses modalités, de communiquer l'idéologie des fondateurs de l'Écocirque. Pour eux, la modernisation du cirque doit ainsi passer par l'abandon de certaines disciplines qui ont pu être au centre de son histoire. Les Bouglione revendiquent ainsi un processus de modernisation « caressant dans le sens du poil » les sensibilités contemporaines. Le discours est donc au centre de la narration artistique, souligné par l'absence du caractère spectaculaire auquel les circassiens ont habitué le public. Pas de tension, ni de danger pour le dompteur ou pour la bête¹ ; pas de prouesse physique, mais une performance technique. Si cette prouesse technologique intègre une poésie ou une esthétique dans le cadre de l'adieu marin, les adieux au lion et à l'éléphant restent épurés. Le discours prédomine sur la forme spectaculaire : ce n'est pas un domptage numérique. L'animal ne rentre pas en piste, il sort du chapiteau et s'en retourne ainsi dans les pratiques du passé².

Les médias numériques : une modernité à réinscrire dans l'histoire du cirque

Il faut faire un retour en arrière pour replacer le projet de l'Écocirque dans l'histoire longue du cirque, et inscrire le choix de l'intégration des animaux holographiques dans le spectacle au regard d'une histoire de la critique de la présence des animaux dans les cirques. Tout au long du XIX^e siècle, les sensibilités des Français quant aux traitements infligés aux animaux évoluent³. Si les premières critiques se font entendre, les lois (la loi Grammont de 1850 par exemple) et les premières associations de

1. Philippe GOUDARD, *Le cirque entre l'élan et la chute. Une esthétique du risque*, Saint-Gély-du-Fesc, Éditions espaces, 2010, p. 40.

2. Monsieur Loyal est un des rares à pouvoir interpeller les spectateurs. Il étend l'espace scénique jusqu'aux spectateurs qui sont ainsi engagés dans une communication directe. Il joue ainsi des fonctions phatiques et conatives du langage, créant le lien nécessaire à l'engagement actif du public, cf. Roman JAKOBSON, *Essais de linguistique générale*, Paris, Éditions de Minuit, 1963.

3. Valérie CHANSIGAUD, *L'Homme et la nature, une histoire mouvementée*, Paris, Delachaux et Niestlé, 2013 ; Valérie CHANSIGAUD, *Les Français et la nature. Pourquoi si peu d'amour ?*, Arles, Actes Sud, 2017.

défense des animaux ne portent pas leur regard vers les cirques. La publication de l'ouvrage de Jack London, *Michael, chien de cirque* (1917), et l'apparition des Jack London Club, associations internationales de défense des droits des animaux, soulèvent la question de la présence des animaux dans les cirques. Critiquant publiquement les conditions de détention et de domptage, ces associations portent le débat dans l'espace médiatique au travers de tribunes, ainsi que dans l'espace public en manifestant ouvertement leurs revendications, appelant à l'action¹. Si les résultats ne sont pas à la hauteur des revendications d'abolition des Jack London Club, le débat reste ouvert tout au long du xx^e siècle. Au début du xxi^e siècle, des associations, comme One Voice ou L214, portent ce vieux débat sur le devant de la scène, lui donnant une nouvelle actualité. Articles, éditoriaux, lettres ouvertes, manifestations, les actions se multiplient en France et ailleurs. Commencent alors à être appliquées des lois et arrêtés interdisant la venue de cirque avec animaux sauvages dans certaines régions².

Historiquement, les dompteurs ont répondu de diverses manières à ces remises en cause de leur métier. Dans l'espace public, médiatique, mais aussi par leurs pratiques artistiques, ils rejettent, combattent ou s'approprient les critiques émises et s'adaptent ainsi au goût et aux nouvelles attentes du public. C'est cette stratégie que déploie l'Écocirque, en diffusant son discours dans les médias comme sur la piste. Au-delà d'un spectacle où tout est déjà discours, la communication de l'Écocirque, tourne autour du slogan « 100 % humain », un message répété et amplifié par les médias, et décliné sur différents supports de diffusion : affiches, programmes, etc. Aucun animal, ni sauvage, ni exotique, ni même domestique³, n'est présent sur la piste. Ce discours médiatique corrobore les idées énoncées dans l'ouvrage-manifeste *Contre l'exploitation animale* publié par André-Joseph Bouglione en 2018. Dévoilant ce qu'il dit être les coulisses du domptage⁴, André-Joseph Bouglione y publicise son projet de cirque sans animaux. Cette prise de position publique répond aux critiques émises contre le domptage en se positionnant clairement en leur faveur. Il dit ouvertement sa volonté de rupture avec des pratiques passéistes et d'évolution vers les nouvelles technologies, s'opposant ainsi frontalement aux tenants du discours inverse. Appelant à une « refondation du cirque

1. Claude ANDRÉ, « Le Pont-aux-Dames des animaux de cirque », *Nouveauté*, 26 mars 1939, p. 7-9.

2. 28 pays interdisent la présence d'animaux, sauvages ou non, dans les cirques, quand plusieurs communes françaises s'opposent à leur venue.

3. *L'Écocirque*, « Un spectacle sans animaux, pour les animaux », *op. cit.*

4. Le dévoilement des coulisses du cirque est un motif récurrent dans l'édition d'ouvrage autour du cirque. Si les romans font des coulisses le lieu des intrigues et des pratiques circassiennes, les historiographes du cirque cherchent à lever le voile, le rideau, de ce lieu où sont cachés les artistes qui se préparent à leur entrée. Joseph-André Bouglione lève le voile pour dénoncer des pratiques contre lesquelles il s'insurge publiquement.

Fig. 3 — La parade des artistes de l'écocirque.



© Agathe Catel, 2021.

traditionnel¹ » l'Écocirque fait le pari d'une nouvelle modernité du cirque sans animaux² (fig. 3).

Les animaux holographiques s'inscrivent dans un imaginaire qui soutient ce discours. Ce discours sur l'avènement d'une nouvelle modernité doit être reçu et compris par les spectateurs, d'où la nécessité de le consolider par d'autres éléments servant de cadre de lecture du spectacle. Dans cette évolution, l'hologramme représente le dépassement de la nature. Produit de la civilisation, il substitue à l'animal sa représentation technique et technologique. Cette opposition tranchée entre virtuel et naturel s'intègre dans une communication qui met l'humain, la civilisation moderne, au centre de cet univers technologique. En se qualifiant de 100 % humain, par des humains pour leurs congénères, est inscrite l'absence des éléments qui ne sont pas produits par la culture. Cette idée est amplifiée à l'Écocirque par l'ambiance qui réhausse le spectacle d'une atmosphère industrielle et artificielle qui relève de l'esthétique *steampunk* ; une convocation qui s'intègre au discours pro-technologie qui remplace la nature, à l'instar des animaux mécaniques qui essaient dans les œuvres³. Le *steampunk* est un genre de recyclage qui permet la rencontre entre le passé et les technologies du futur⁴, ce que l'Écocirque s'applique à mettre en scène. L'univers visuel est aussi soutenu par l'univers sonore. Conservant les éléments traditionnels de la musique de cirque (percussion, cuivres, etc.), le choix est d'intégrer des sonorités rock au spectacle, modernisant le répertoire classique du cirque dit traditionnel. Cette séparation n'implique cependant

1. André-Joseph BOUGLIONE, *op. cit.*, p. 77

2. *Ibid.*, p. 81.

3. Jean-Jacques GIRARDOT, Fabrice MERESTE « Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé », *Cycnos*, vol. 22, n° 1, 2006.

4. *Id.*

pas une hiérarchisation entre la nature absente de la piste et la civilisation démiurge capable de la réinventer. Si le dualisme nature/culture est historiquement convoqué pour souligner la supériorité de l'homme sur la nature¹, le spectacle véhicule néanmoins un discours positif sur la possibilité pour l'humain de laisser la nature en paix. Cette révolution hiérarchique donne d'ailleurs le droit aux animaux domestiques à rejoindre les rangs du public² : l'animal reste une altérité, mais il intègre une communauté qui transcende les espèces, celle des spectateurs.

Cette idée de communauté est répercutée également dans l'éco-village qui entoure le chapiteau. L'Écocirque ne porte pas qu'un discours pour l'interdiction des animaux dans les cirques, mais entend donner à son propos un écho écologique plus général. Cet espace de l'éco-village dans lequel on peut déambuler avec son animal domestique, propose des stands où peuvent être achetés différents objets sur lesquels sont imprimés des slogans pro-végétariens, antispécistes, etc. Les jeunes publics sont invités à « dessine[r] un animal heureux », à s'approprier un discours sur le bonheur animal. Outre le nom du cirque, qui use du préfixe « éco » habituel dans les néologismes environnementaux, cette inscription de l'établissement dans l'écologie passe aussi concrètement par des accords de partenariat économique avec des entreprises inscrites dans les énergies renouvelables, comme cela est explicité par Bouglione lui-même durant le spectacle (fig. 4).

Le choix de l'hologramme, de ce nouveau média, exprime en lui-même un message³. Porteur de représentations, l'hologramme symbolise l'évolution technologique, l'avancée vers le futur. Motif véhiculé par la science-fiction⁴, l'hologramme n'est qu'une image, une imitation, de ce qu'il représente. L'animal holographique est une figuration, un répliquant et non une incarnation de la bête. Le caractère numérique n'est pas tu⁵, il n'y a pas de volonté de tromper le spectateur : la technologie étant le symbole de la modernité telle qu'elle se pense depuis le cirque traditionnel. Et la nouvelle poétique, passe pour Bouglione par l'hologramme et les technologies numériques intégrées. L'authenticité, autre élément essentiel aux arts du cirque⁶, est revendiqué par la reconnaissance de l'artifice : l'animal holographique ne remplace pas l'animal vivant, il engendre un nouveau type de numéro.

Montrer l'animal holographique permet d'explicitier cette transition. L'absence du lion ou de l'éléphant est figurée, et leur départ mis en scène.

1. Philippe DESCOLA [2005], *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, 2017, p. 11-13.

2. *L'Écocirque*, « Un spectacle sans animaux, pour les animaux », *op. cit.*

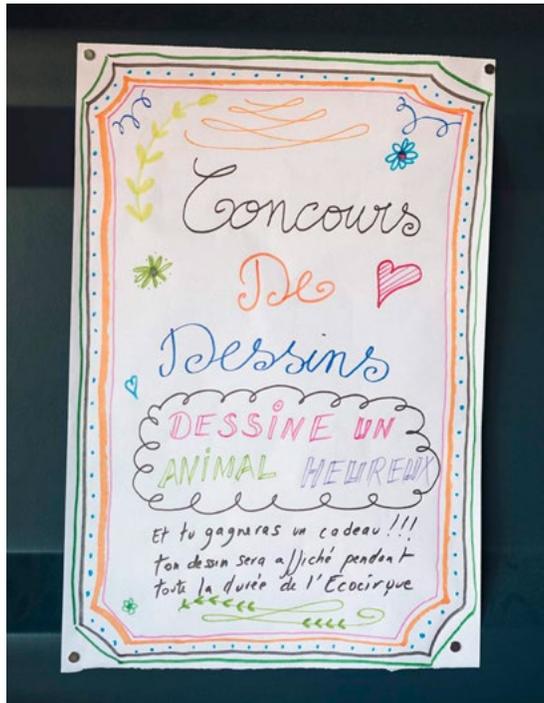
3. Marshall MCLUAN [1964], *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 1977.

4. Jacques BAUDOU, *La science-fiction*, Paris, Presses universitaires de France, 2003.

5. *L'Écocirque* « Le spectacle ». En ligne, consulté le 20/01/12 : <http://ecocirque.fr/index.php/le-spectacle/>.

6. Philippe GOUDARD, *op. cit.*, p. 87.

Fig. 4 — Affiche présentant le concours de dessin d'un animal heureux.



© Agathe Catel, 2021.

Sans recourir à l'animal vivant, on scénarise l'adieu. La présence du vivant n'est plus nécessaire, la technologie explicite le remplacement. Si l'animal holographique n'est pas une réalité tangible, il est intégré dans le spectacle par une nouvelle narration, une nouvelle poésie. Le numérique ne permet pas seulement de porter un discours écologique, mais ouvre de nouvelles potentialités artistiques pour les artistes circassiens. Dans un temps économique compliqué pour les artistes de la tradition, penser l'avenir des arts du cirque est une nécessité. Et de telles expérimentations permettent de réfléchir sur leur avenir, sur la manière dont ils peuvent entrer dans une nouvelle phase.

Bibliographie

- ANDRÉ Claude, « Le Pont-aux-Dames des animaux de cirque », *Nouveauté*, 26 mars 1939, p. 7-9.
- ARMENGAUD Françoise, « Enfants et animaux dans la littérature jeunesse », *L'école des parents*, 5, 2017, p. 187-208.

- BAUDOU Jacques, *La science-fiction*, Paris, Presses universitaires de France, 2003.
- BONDAZ Julien, « Animaux et objets marrons. Résistances à la mise en exposition dans les parcs zoologiques et les musées d'Afrique de l'Ouest », *Civilisation*, 2012/2, p. 121-136.
- BOUGLIONE André-Joseph, *Contre l'exploitation animale*, Paris, Éditions Tchou, 2018.
- CHANSIGAUD Valérie, *L'Homme et la nature, une histoire mouvementée*, Paris, Delachaux et Niestlé, 2013.
- CHANSIGAUD Valérie, *Les Français et la nature. Pourquoi si peu d'amour ?*, Arles, Actes Sud, 2017.
- DESCOLA Philippe, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, 2017 (2005).
- GIRARDOT Jean-Jacques, MERESTE Fabrice, « Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé », *Cycnos*, vol. 22, n° 1, 2006.
- GOUDARD Philippe, *Le cirque entre l'élan et la chute. Une esthétique du risque*, Saint-Gély-du-Fesc, Éditions espaces, 2010.
- GOURARIER Zeev, « Un grand dompteur : Gilbert Houcke », *Jours de cirque*, Monaco-Grimaldi forum et Arles-Actes Sud, 2002.
- LE BRETON David, *Marcher. Éloge des chemins et de la lenteur*, Paris, Éditions Métailie, 2012.
- RIVIÈRE Gaëtan, « Carl Hagenbeck et les animaux : Von Tieren und Menschen (1908), entre mémoires et publicité d'un homme », *Allemagne d'aujourd'hui*, n° 230, oct.-déc. 2019, p. 103-115.
- RIVIÈRE Gaëtan, « Le domptage au féminin : évolution iconographique de l'image de la dompteuse », *Circus Sciences*, n° 1, oct. 2020, p. 29-37.
- VIDAL Laurent, *Les hommes lents. Résister à la modernité, xv^e-xx^e siècle*, Paris, Flammarion, 2020.

De l'animal à l'artefact : penser le vivant au-delà du divertissement

Cirque et scénographie interactive pour une polysémie des langages inter-espèces

Charlène DRAY

Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, Scènes du monde

Ma formation de scénographe et mon intérêt pour la présence des chevaux dans le processus de création m'a conduit à employer les outils numériques non pas comme des substituts du vivant, mais au contraire comme mise en abîme du dressage au cirque et dans l'objectif d'une augmentation de la présence animale. Du son à la lumière en passant par la vidéo, c'est en associant la notion d'aléas — et pour moi de surprise face au comportement équin — avec celle de la composition en temps réel, que j'ai développé une série de dispositifs numériques interactifs comme des interrupteurs, capteurs que les chevaux peuvent s'approprier et utiliser. De là, l'observation concrète des comportements des chevaux face aux objets m'a amené à modifier, repenser, adapter ces outils, aux caractéristiques physiologiques et morphologiques des animaux, mais aussi à leurs sensibilités sonores ou lumineuses. De 2015 à aujourd'hui, j'ai développé une série d'objets interactifs que j'ai rassemblés dans ce que je nomme un « agrès virtuel ». Cette terminologie convoque d'une part la matérialité des corps animaux ou humains qui habitent l'espace scénique et d'autre part, la nature immatérielle induite par les dispositifs numériques. En m'appuyant sur un état de l'art et sur la réalisation d'expériences concrètes, je me propose d'observer en quoi l'utilisation de dispositifs numériques peuvent conduire non pas une mise à distance de l'animal au profit d'artefacts, mais à l'apparition de formes de communication inter-espèces.

État de l'art et de la vie

Dans les abattoirs, des animaux sont mis à mort. Dans les laboratoires, nous en soumettons d'autres à des expérimentations pour mesurer leur capacité à s'adapter, à se transformer au risque qu'ils n'y survivent pas. A *contrario* de ces procédés où les animaux sont des acteurs invisibles¹, le spectacle vivant met en scène les animaux et les donne à voir. Au cirque, leur présence est amplifiée par la spectacularisation des figures², la configuration de la piste circulaire et leur proximité avec les hommes qui les accompagnent. Au travers de numéros, comme nulle part ailleurs, les artistes et leurs animaux montrent les prouesses qu'ils sont capables de réaliser ensemble, collaboration qui implique une connaissance mutuelle. En effet, quand ils entrent en piste, chacun sait ce qu'il doit faire. Depuis plusieurs générations les savoir-faire acquis par les familles de cirque et leurs animaux, leur ont permis de parfaire leurs relations allant jusqu'à produire des situations improbables ou contre-nature comme un ours sur une bicyclette, un tigre chevauchant un rhinocéros ou encore un cheval sur un ballon dirigeable. Pendant que les tabourets sont mis en place, les éléphants se préparent pour les équilibres qu'ils vont effectuer. Face à la force de ces images, les questions éthiques soulevées par les défenseurs de la cause animale dénoncent ce qu'il est acceptable de montrer. En effet, comment regarder un tigre sauter dans un cercle de feu alors que nous traversons une « crise du vivant » ? Du point de vue de la création, comment les artistes s'emparent-ils des développements technologiques pour renouveler leurs offres culturelles ? Quelles pistes peut-on envisager pour un devenir de l'animal en spectacle face aux nouvelles technologies ?

En nous appuyant sur les réflexions théoriques issues des *animal performances studies*³, il s'agira d'observer les métamorphoses des usages et représentations de l'animal dans le cirque contemporain. Car, c'est en élargissant notre champ d'études des arts performatifs aux sciences du vivant que nous observerons certains cas où les technologies numériques laissent entrevoir une alliance inédite entre les hommes, les animaux et les machines. En m'appuyant sur des expérimentations concrètes réalisées avec Joseph Larralde⁴ et mes deux chevaux, je présenterai différents

1. Voir à ce sujet le colloque « Les invisibles du travail », organisé par Animal's Lab, INRAE, mai 2021.

2. Caroline HODAK, *Du théâtre équestre au cirque. Le cheval au cœur des savoirs et des loisirs 1760-1860*, Paris, Belin, 2018.

3. Una CHAUDHURI, *The Stage Lives of Animals. Zooësis and performance*, Londres, Routledge, 2017.

4. Joseph Larralde est artiste sonore et développeur. Il contribue à mon projet depuis 2014, comme assistant technique au SCRIME (Studio de création et de recherche en informatique et musiques expérimentales) puis ingénieur de recherche à l'IRCAM (Institut de recherche et coordination Acoustique/musique).

dispositifs numériques où la scénographie et l'interactivité participent à l'élaboration de langages polysémiques et interespèces.

L'artefact animal : un argument au service de *l'entertainment*

Depuis la création du Cirque du Soleil en 1980, et dix ans plus tard du Cirque Plume avec leur spectacle *No animo mas anima*, on voit apparaître une césure dans les arts du cirque entre les compagnies avec et sans animaux. Aujourd'hui, sous couvert d'un progrès civilisationnel, le cirque est pris dans un processus d'exclusion par le capitalisme numérique qui tend à remplacer la vie par la virtualité¹ entraînant progressivement la disparition des animaux en spectacle dans l'indifférence générale. Face aux lois promulguées contre la maltraitance animale², certains cirques abandonnent faute de financements pour les entretenir, d'autres annulent leurs tournées et transforment leurs ménageries en zoos écoresponsables³. En France, Sandrine et André-Joseph Bouglione ont ainsi choisi d'affirmer leur soutien à cet élan abolitionniste en annonçant la modernisation de leur cirque désormais écologique et sans animaux⁴. Répondant de manière littérale aux désirs d'un public complaisant, ils créent un spectacle dans lequel les animaux tiennent encore la tête d'affiche, mais sous forme numérique. Leurs campagnes publicitaires annoncent : « plus qu'un cirque : l'Écocirque : un cirque 100 % humain . [...] un nouvel univers artistique qui réunit toute la quintessence du cirque traditionnel et de la haute technologie⁵. » Sous ces airs de modernité, on peut émettre l'hypothèse que la présence virtuelle du vivant soit effectivement le reflet des attentes sociétales en matière d'éthique animale. Cependant, la présentation holographique d'un ours en tutu qui danse ne semble pas résoudre les problèmes moraux de la représentation animale humanisée. En effet, l'ours est virtuel, mais sa modélisation et le dispositif de projection utilisé le rendent presque réel, ou du moins produisent un effet de présence⁶ qui

1. Jocelyne PORCHER, *Cause animale, cause du capital*, Lormont, Le Bord de l'Eau, 2019.

2. Loi n° 2021-1539 du 30 novembre 2021 visant à lutter contre la maltraitance animale et conforter le lien entre les animaux et les hommes.

3. Voir à ce sujet le zoo-refuge de Patrick Violas : <https://lataniere-zoorefuge.fr/>. En ligne, consulté le 2 juin 2022).

4. Pour plus de détails sur ce spectacle, voir l'article de Gaëtan Rivière dans ce même numéro de revue.

5. « Cirque : quand les hologrammes remplacent les animaux » vidéo diffusée par France 24, le 9 février 2021. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=j23luickRuw&t=1s> (consulté le 2 juin 2022).

6. Renée BOURASSA, « De la présence aux effets de présence : entre l'apparaître et l'apparence », dans Josette Féral et Edwige Perot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies, les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

nous invite à le considérer en regard de l'image médiatique qu'il véhicule. Répondant au désir d'une opinion publique qui se préoccupe de bien-être animal, cet ours continue néanmoins de se pavaner interprétant le rôle de Monsieur Loyal avec sa canne et son chapeau. En manipulant les images d'espèces sauvages-virtuelles-humanisées, l'Écocirque génère des contresens, renvoyant à ce que le sémioticien du cirque Paul Bouissac désigne comme du travestissement interspécifique¹. Le cirque doit-il donc se résoudre à substituer le virtuel au vivant ? Quelles pistes de réflexion peut-on envisager pour un avenir incarné avec les animaux en spectacle ?

Parallèlement à ces démarches qui stérilisent les approches collaboratives avec les animaux, à la frontière entre biologie et biotechnologies, les artistes du bioart — ou art biotech — formulent des propositions où la cohabitation entre humains, animaux et machines les conduirait à des mutations intrinsèques à leur nature, allant même parfois jusqu'à les combiner pour en former de nouvelles². C'est par exemple le cas de l'artiste intermédia slovène Maja Smrekar. Son spectacle *Requiem for the future*³ présenté en 2016 au festival Ars Electronica invite le public à penser une société contrôlée dans laquelle les chiens tiennent une part active. Drones, casques, opérateurs, écrans et fausse pelouse participent à la surenchère technologique pour dévoiler une vision d'un monde de demain où l'homme, l'animal et la machine forment ensemble une communauté connectée et interdépendante.

Si arts et sciences ont depuis toujours opéré une fertilisation croisée des savoirs, l'évolution du cirque est également liée aux développements techniques et technologiques. Comme le dit Philippe Goudard dans une fiction datée de 2052⁴, il n'est pas impossible d'envisager un cirque où la prouesse physique se dévoilerait au travers d'acrobaties sur champs électromagnétiques. En effet, on observe depuis une vingtaine d'années un essor de la programmation informatique et des outils numériques qui participent du renouvellement de disciplines : dans le jonglage ou la magie nouvelle⁵. Dans le cas du dressage pour les numéros traditionnels, l'approche instrumentologique s'est faite au travers d'agrès tels que tabourets, cerceaux ou ballons qui mettaient en avant les capacités d'équilibre

1. Paul BOUISSAC, « Perspectives ethnozoologiques : le statut symbolique de l'animal au cirque et au zoo », *Revue d'ethnologie française*, II, 3-4, 1973.

2. Donna HARAWAY, *Manifeste des espèces de compagnies. Chiens, humains et autres partenaires*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2010.

3. Teaser en ligne : <https://vimeo.com/189236110>. En ligne, consulté le 12 octobre 2022.

4. Philippe GOUDARD, « Être auteure de cirque en 2052 », SACD, 2013. En ligne, consulté le 2 juin 2022 : http://philippegoudard.net/wp-content/uploads/2014/05/E%CC%82tre-auteure-de-cirque-en-2052_1.pdf.

5. Julie BORDENAVE (dir.), « Magie nouvelle, un art contemporain », *Stradda*, n° 16, 04-2010. En ligne, consulté le 2 juin 2022 : https://www.cnac.fr/media/documents/Stradda_magie.pdf.

des animaux en piste. Ses objets étant restés les mêmes, la discipline du dressage n'a pas évolué, les actions faites par les animaux sont restées les mêmes. Or, dans les laboratoires, les animaux ont vu leurs pratiques se modifier par l'apparition de dispositifs interactifs. Dans le champ du design, l'Animal-Computer Interactions lab créé en 2011¹, a eu notamment pour principal objet d'étude la conception de dispositifs technologiques et le design d'interfaces adaptées à l'ergonomie physique et cognitive des animaux. Par le biais de boutons, d'interrupteurs et de tablettes connectées, les chiens qui travaillaient dans le champ biomédical ont pu développer leurs capacités de détection des maladies par l'odorat. Au Japon, c'est via des écrans tactiles que des expériences autour du langage ont pu être réalisées avec des primates². En stimulant leurs capacités cognitives, ces dispositifs sont semblables aux numéros d'animaux savants du début du XX^e siècle. Effectivement, Hans le Malin, le cheval qui savait compter³ et les autres chevaux calculateurs n'auraient pas pu dévoiler leurs aptitudes extraordinaires sans la présence des objets qu'ils utilisaient comme des plaquettes de lettres ou des tableaux d'écriture.

Dans le cas du cirque, on peut alors se demander quelles pratiques innovantes pourraient émerger si, plutôt que de remplacer les animaux par des machines, ceux-ci les utilisaient comme des agrès ? L'observation des figures réalisées sur un trapèze, un mât chinois ou une corde lisse, nous invite à penser que l'agrès de cirque possède une puissance d'agir induite par la mécanique de l'objet lui-même. Ici, la notion d'agrès virtuel considère le programme informatique comme un élément qui structure, contient et engage les formes d'échanges cheval-spectateur-machine. C'est ainsi que dans une démarche de recherche et de création dans les domaines respectifs du dressage et de la scénographie, j'ai invité mes deux chevaux de randonnée Listan et Luzio à devenir mes partenaires artistiques⁴. En m'inspirant des numéros d'animaux savants et en m'appuyant sur des publications scientifiques en éthologie cognitive, nous avons débuté (les chevaux et moi), nos expérimentations, ouvrant ainsi la pratique de l'art équestre aux AST (Arts Sciences et Technologies).

1. Clara MANCINI, « Animal-Computer Interaction (ACI) : a manifesto », *Interactions*, 18 (4), 2011, p. 69-73.

2. Ewen CALLAWAY, « Chimp beats students at computer game », *Nature*, 2007.

3. Vinciane DESPRET, *Hans, le cheval qui savait compter*, 2004.

4. Ma démarche est présentée dans l'article : Charlène DRAY, « Du cheval exécutant au cheval actant. Réinventer les relations inter-espèces au travers d'une pratique artistique expérimentale », *Circus Sciences*, n° 1, octobre 2020, p. 45-52. En ligne, consulté le 2 juin 2022 : <https://www.pulm.fr/media/wysiwyg/documents/RevueCircusSciences1-2.pdf>.

La *technozoosémiotique* : une synesthésie programmable

Cette discipline considère le vivant comme une matière « expressive » à part entière et s'inscrit au cœur des disciplines artistiques expérimentales qui hybrident, à partir du vivant, des langages logiques et formels à des signaux kinésiques et paralinguistiques¹.

L'une des principales caractéristiques du numérique est qu'il permet de traiter des informations de diverses natures en temps réel pour les changer en d'autres. On peut donc aisément envisager qu'il soit effectivement un moyen de traduire des échanges inter-espèces. C'est ce qu'a fait le biologiste et artiste Louis Bec² pour une installation nommée *En attendant Turing*³. Son dispositif consistait à récupérer le signal électrique émis par un poisson-éléphant en France, à l'envoyer par internet, puis à le retranscrire au travers de machines en signal électrique à un autre poisson-éléphant situé à Prague. Sans chercher à véritablement traduire leur système communicationnel, le spectateur est invité à s'asseoir sur un fauteuil face à l'aquarium, et à imaginer ce que ces deux poissons pourraient bien se raconter. Dans un entretien⁴, Louis Bec expliquait que grâce à la technologie, les signaux émis par les espèces animales pourraient leur donner la possibilité d'accéder à une forme de réseau dépassant les limites de la communication humaine.

C'est en 1975 qu'il a initié la théorie de la *technozoosémiotique*, associant ainsi l'ensemble des domaines et sous-domaines qui constituent la technologie, l'art et la biologie. Dans la continuité de son traité, j'ai conçu une première installation performative intitulée « Machinerie sonore⁵ ». Filmant des poissons dans un aquarium, l'image envoyée à l'ordinateur

1. Louis BEC, *Petit traité de technozoosémiotique*, manifeste en ligne publié par l'auteur, 1975, p. 2.

2. Artiste-chercheur, Louis Bec a réalisé des études de biologie avancées avant de devenir dans les années 1980 en France, inspecteur de la Délégation aux arts plastiques du ministère de la Culture puis chargé des technologies au conseil de l'Europe. Dans sa pratique artistique, il se nomme président de son propre Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste (ISRP) situé au deuxième étage de sa maison. En 1989, il rencontre le fondateur de la vie artificielle Chris Langton et participe activement aux événements artistiques liés au bio-art. Ses recherches hybrides élaborent des relations entre les domaines artistiques, scientifiques et biotechnologiques pour questionner le vivant, le redéfinir sous plusieurs formes et chercher ce qui relie les êtres, qu'ils soient humains, animaux et/ou artificiels.

3. Louis BEC, « Création artistique, Découverte scientifique », *École d'Art de Marseille*, Verba Volant n° 1, 1989.

4. « La vie artificielle du zoosystémicien Louis Bec », entretien par Marie RENOUÉ, Vol. 2—n° 2/2013. En ligne, consulté le 2 juin 2022 : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/1822>.

5. Les images de ce dispositif sont disponibles en ligne : www.charlenedray.com/experimentations-149.html.

permet au programme de détecter la position de chaque poisson dans l'espace et d'en déduire des coordonnées. En transformant les valeurs X en vitesse sonore et la valeur Y en vélocité, ce dispositif génère une forme musicale issue des déplacements des animaux en temps réel. Une fois le programme réalisé, quelles musiques ou sons peuvent être joués ? Dans le langage informatique, ce dilemme de la création face à la programmation se désigne par le *mapping*, opération qui consiste dans le cas de ce programme informatique à transformer un mouvement en sons. Je l'emploie ici comme une forme de synesthésie programmable qui accorde au logiciel la capacité de compiler des informations du réel pour les renvoyer sous une forme médiatique.

L'agrès virtuel, vers un art équestre 2.0 ?

Pour appréhender sur le plan esthétique, les créations qui pourraient émerger de ce *mapping*, j'ai opéré une sélection de données que le cheval pourrait produire par sa présence et qu'il semblait pertinent de traiter en temps réel : son souffle ou encore sa position dans l'espace. À en croire des publications relatant des travaux scientifiques récents, la récupération de données physiologiques comme la variabilité de la fréquence cardiaque¹ permettraient de développer des algorithmes capables d'interpréter les fluctuations émotionnelles de l'animal. Ce genre de dispositif pourrait donc être pensé comme un *monitoring* qui produirait un *feedback* des réactions du cheval sur scène en lien direct avec son environnement. L'illustration ci-après expose un schéma de principe que Joseph Larralde et moi avons développé dans le cadre d'une résidence de recherche (fig. 1).

Dans cette expérimentation, le cheval équipé de capteurs peut, à l'aide d'une interface, produire lui-même des événements sonores selon ses déplacements. Il module ainsi son espace scénique. Pour les spectateurs, l'analyse des données générées en temps réel est diffusée sur un écran de contrôle et l'écoute du résultat sonore se fait par des haut-parleurs. Une fois encore la question du *mapping* se pose. Quels sons le cheval va-t-il déclencher ? Pour dire quoi ? Peut-on laisser au cheval les commandes de l'ordinateur ? (fig. 2).

1. Projet ANR 2022 sur la diminution de la variabilité de la fréquence cardiaque chez les microcèbes âgés (Lémuriens). Collaboration « arts/sciences » sur phase expérimentale variabilité de la fréquence cardiaque des microcèbes et tonalités musicales. Projet déposé par Angelo G. Torrente (Chercheur titulaire CNRS (CRCN), Institut for Functional Genomics (IGF)CNRS UMR 5203 - INSERM U1191 — UM).

Fig. 1 — Biosuit pour le cheval de spectacle.

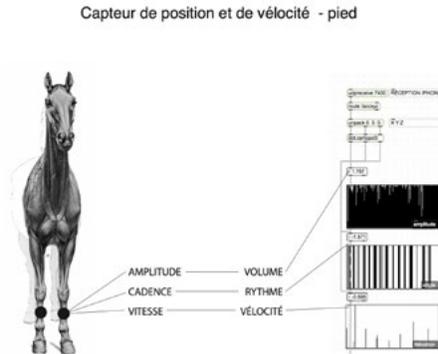
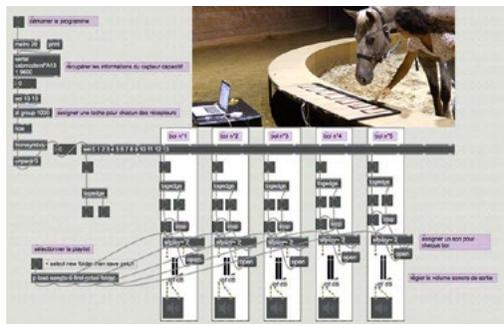


Schéma de principe pour la sélection et la position de capteurs. Archives personnelles, 2016.

Fig. 2 — Un piano pour Luzio



Capture d'écran du programme pour le fonctionnement du dispositif interactif capable de récupérer les actions du cheval et les transformer en déclenchement de pistes audio. Archives personnelles, 2020.

De là, l'observation concrète des comportements des chevaux face aux objets m'a amené à modifier, repenser, adapter ces outils, aux caractéristiques physiologiques et morphologiques des animaux, mais aussi à leurs sensibilités sonores ou lumineuses. De 2015 à aujourd'hui, j'ai développé une série d'objets interactifs que j'ai rassemblé dans ce que je nomme un « agrès virtuel ». Cette terminologie convoque d'une part la matérialité des corps animaux ou humains qui habitent l'espace scénique et d'autre part, la nature immatérielle induite par les dispositifs numériques. En observant les figures produites sur un trapèze, un mât chinois ou une corde lisse, il apparaît que l'agrès de cirque possède une puissance d'agir induite par la mécanique de l'objet lui-même. Ici, la notion d'agrès virtuel considère le programme informatique comme un élément qui structure, contient et engage les formes d'échanges cheval-spectateur-machine.

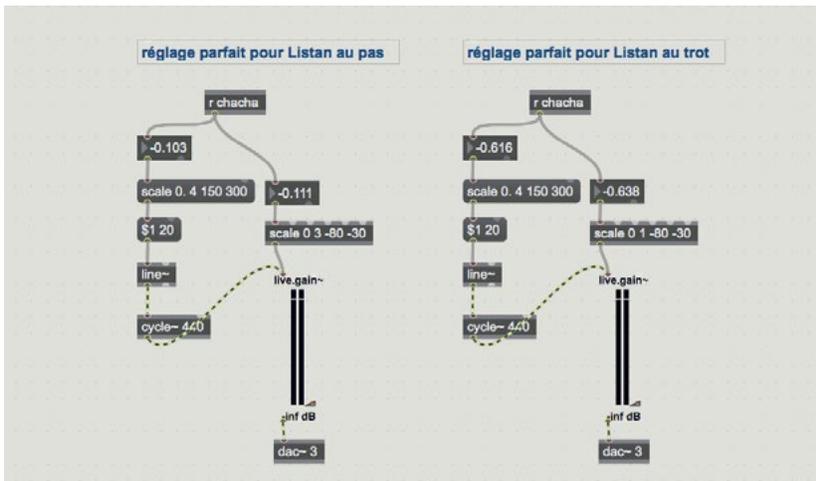
Intermédialité et scénographie : de la synesthésie au langage polysémique

Dans un ouvrage consacré aux images interactives, Jean-Paul Fourmentraux¹ analyse les modalités opératoires et performatives des technologies numériques dans certains processus de création. En s'appuyant sur les réalisations de plusieurs artistes, il observe comment la technologie peut, dans certains cas, modifier la relation artiste-œuvre-spectateurs. Convoquer les recherches scientifiques et l'utilisation de techniques de représentation innovantes pour l'animal implique de repenser la temporalité et les modes de production des œuvres circassiennes autour de la question du vivant, aussi instable soit-il. Par cette approche, il est possible d'envisager un renouveau du cirque qui tendrait vers une vision actuelle et actualisée de la présence animale. En adoptant une posture de platicienne, la méthode d'investigation décrite ci-dessus se présente comme un processus qui ne tend pas nécessairement à œuvrer dans le but d'une découverte scientifique ou du succès d'un spectacle, mais consiste à se demander quelles formes esthétiques pourraient émerger de la relation triangulaire entre le cheval, un médiateur humain et d'un espace scénographié. Si le cheval de spectacle pratique l'environnement humain, ce n'est pas pour autant qu'il communique avec lui. Équipés de capteurs mes chevaux interagissent avec l'environnement sonore qui les entoure. Dans le cadre de cette étude, ces expérimentations scéniques sont encore inclassables, difficilement commercialisables et se positionnent en contrepoint des développements artistiques actuels d'un animal hologramme ou d'une dramaturgie circassienne qui relèverait d'un rapport dialogique. Néanmoins, cette recherche a démontré que l'utilisation de dispositifs technologiques et numériques permet de renouveler les modes de représentation de l'animal en spectacle. Lors des présentations publiques, le public venu assister à un spectacle équestre a accueilli ces formes sans dressage, sans prouesse physique particulière, mais dans lesquelles les chevaux ont joué un rôle (fig. 4). Celui du cheval domestique, qui s'investit pour œuvrer, communiquer et engager une forme médiatique de rencontre inter-espèce.

Si autrefois les secrets de dressage étaient bien gardés, l'apparition des techniques numériques pour le spectacle ont elles aussi produit des connaissances spécifiques qu'il est parfois difficile d'acquérir. L'apprentissage du langage de programmation et les différentes logiques qui lui sont associées demandent de s'engager dans une formation qui peut s'avérer longue et fastidieuse. De plus, les évolutions des logiciels et des machines sont rapides et accumulent des savoirs qui s'actualisent en permanence. Comme les dresseurs, les programmeurs ont chacun une sensibilité qui

1. Jean-Paul FOURMENTRAUX (dir.), *Images interactives. Art contemporain, recherche et création numérique*, Liège, La Lettre Volée, 2016.

Fig. 4 — Listan et Luzio en jeu.



Générale de la performance Hippo-néguentropie, Laboratoire, Pôle national cirque Jules Verne, Amiens, 2017.

© Photographie Charlène Dray.

peut les conduire de manière inconsciente à écrire des lignes de codes qui vont conférer des signes distinctifs à leurs programmes. Par exemple, lisser les données en les arrondissant, augmenter les contrastes, faire des flous, inclure des algorithmes aléatoires... Comme le montre l'illustration suivante pour le réglage des capteurs aux allures de Listan, si les artistes de cirque envisagent le numérique pour présenter la singularité de leurs animaux et le lien particulier qui les unit, ils vont donc devoir se passer des entreprises de créations audiovisuelles et apprendre à programmer eux-mêmes ! (fig. 5).

Dans son article intitulé *L'art est vivant*¹, Louis Bec rappelle l'importance pour les pratiques artistiques de se situer en regard des mutations déterminantes qui traversent nos sociétés, de se demander, en tant qu'artiste et/ou chercheur quel rôle on souhaite jouer dans le contexte de l'anthropocène où les médias et les lois du marché invitent à la prolifération de la culture, mais aussi, parfois, à son appauvrissement. Ce positionnement poétique et politique en dehors de toute forme de rendement, c'est également ce que préconise Konrad Lorenz à propos des animaux en conclusion de son ouvrage *Les fondements de l'éthologie*². En prenant pour exemple l'histoire des sciences, il développe l'idée selon laquelle la découverte survient lorsque les comportements de l'animal ne sont pas orientés dans un but précis comme se nourrir, se reproduire ou se protéger, mais dans ce qu'il

1. *Op. cit.*

2. Konrad LORENZ, *Les fondements de l'éthologie*, Paris, Flammarion, « Champs libres », 2009.

Fig. 5 — Allures numériques de Listan.



Capture d'écran patch Max/Msp pour captation geste et diffusion de signal sonore, 2016. Archives personnelles, 2016.

nomme : la curiosité et l'activité ludique qui selon lui n'apparaît pas dans les conditions expérimentales des laboratoires d'éthologie, mais bien dans le jeu non orienté, celui de la recherche de l'art. C'est donc un exercice d'équilibre risqué que les artistes de cirque doivent maintenant réaliser de manière virtuose. Celui d'utiliser le son, la lumière, la vidéo, les systèmes embarqués, l'image de synthèse et tous les modes de représentation pour mettre en piste leurs animaux qui vont se montrer sans s'exhiber, se surpasser sans transpirer, surprendre sans faire peur, mais aussi pourquoi pas rugir, dormir, jouer, manger pour montrer qu'ils existent, qu'ils ont un monde à eux et surtout, qu'ils sont vivants.

Bibliographie

BEC Louis, « L'art est le vivant » dans BOURGINE Paul (éd.), *Déterminismes et complexités : du physique à l'éthique*, Paris, La Découverte, 2008, p. 195-205.

BEC Louis, *Petit traité de technozoosémiotique*, manifeste en ligne publié par l'auteur, 1975.

BOUISSAC Paul, « Perspectives ethnozoologiques : le statut symbolique de l'animal au cirque et au zoo », *Revue d'ethnologie française*, II, 3-4, 1973.

BOURASSA Renée, « De la présence aux effets de présence : entre l'apparaître à l'apparence » dans FERAL Josette (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

- BORDENAVE Julie (dir), « Magie nouvelle, un art contemporain », *Stradda*, n° 16, 04-2010.
- CHAUDHURI Una, *The Stage Lives of Animals. Zooësis and performance*, Routledge, 2017.
- DE BARROS Manuela, *Magie et technologie*, Paris, Supernova, 2015.
- DESPRET Vinciane, *Hans, le cheval qui savait compter*, Paris, Les empêcheurs de tourner en rond, 2004.
- FOURMENTRAUX Jean-Paul (dir.), *Images interactives. Art contemporain, recherche et création numérique*, Liège, La Lettre Volée, 2016.
- GOUDARD Philippe, « Être auteure de cirque en 2052 », interview en ligne, SACD, 2013.
- GRANT Teresa, RAMOS-GAY Ignacio & ALONSO RECARTE Claudia, *Real Animals on Stage*, Londres, Routledge, 2020.
- HARAWAY Donna [2003], *Manifeste des espèces de compagnies. Chiens, humains et autres partenaires* (trad. J. Hansen), Paris, l'Éclat, 2010.
- HEDIGER Heini, *Psychologie des animaux au zoo et au cirque* (trad. Vincent), Paris, Julliard, 1955.
- HODAK Caroline, *Du théâtre équestre au cirque. Le cheval au cœur des savoirs et des loisirs 1760-1860*, Paris, Belin, 2018.
- LARTIGAUD David-Olivier (dir.), *Art + +*, Édition HYX, 2011.
- LORENZ Konrad [1978], *Les fondements de l'éthologie*, Paris, Flammarion, 2009.
- MANCINI Clara, « Animal-Computer Interaction (ACI) : a manifesto », *Interactions*, 18 (4), 2011.
- PLUTTA Izabella & LOSCO-LENA Mireille (Dir.), « Théâtres laboratoires. Recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », *Ligeia*, n° 137-140, 2015.
- PORCHER Jocelyne, *Cause animale, cause du capital*, Lormont, Le Bord de l'Eau, 2019.

IV — Entretiens

« Dans le ciel... à la recherche des sens »

Entretien avec Corinne Linder

Propos recueillis et mis en forme par Claire Chatelet

Corinne LINDER & Claire CHATELET

C^{ie} Fheel Concepts

Université Paul-Valéry Montpellier 3, RiRRa21

« J'ai choisi le tissu [aérien] parce que j'ai choisi le ciel¹ », explique Corinne Linder à l'issue de *The Ordinary Circus Girl*, un spectacle immersif remarquable où le public expérimente, dans un espace singulier mêlant réel et virtuel, une scénographie aux multiples enjeux esthétiques, esthétiques, narratifs, philosophiques... Le ciel donc, comme scène propice à la création et à l'imaginaire, mais vouloir s'y élancer n'est pas sans risque : après une chute survenue lors de son numéro, l'artiste finlandaise décide de créer sa propre compagnie de cirque, *Fheel Concepts*². Elle y explore différentes techniques afin de rendre les formes du cirque contemporain plus participatives. « Même si je ne joue plus, précise-t-elle, je vis la vie d'une artiste de cirque. Une vie d'apprentissage et de partage. Cette fois-ci, je suis la créatrice de ma propre scène³. » Et s'il ne s'agit plus pour elle de mettre le sien en danger en travaillant à grande hauteur, le corps demeure au centre de son travail, car dans les spectacles de Corinne Linder, il est d'abord question d'une mise à l'épreuve des sens. Elle contredit en cela le discours sur les phénomènes de dématérialisation, de désincarnation, voire de déréalisation, induits par les technologies numériques. Les formes hybrides que nous propose l'artiste, à l'instar d'Adrien M. et Claire B. interrogés dans ce même numéro, concrétisent ainsi les principaux enjeux des

1. Propos extraits de la lettre distribuée au public lors du spectacle *The Ordinary Circus Girl*.

2. Site de la C^{ie} en ligne, consulté le 18 octobre 2022 : <https://www.fheelconcepts.com/>.

3. *Ibid.*

technologies contemporaines, qui, selon Annick Bureau, nous invitent d'abord à « nous faire prendre conscience de notre corps, [à] nous amener à réfléchir sur nos modes de perception, [à] nous interroger sur la nature de l'espace dans lequel nous sommes, bref, [à] nous redéfinir en tant qu'humain¹ ».

Claire Chatelet : Pourrais-tu nous expliquer pourquoi tu as choisi les arts du cirque et quel a été ton parcours avant de fonder ta propre compagnie ?

Corinne Linder : J'ai commencé le cirque en Finlande à l'âge de sept ans, je n'ai pas arrêté de pratiquer jusqu'à mes 18 ans. Je suis ensuite allée à Montréal au Cirque du Soleil pour suivre un programme post-bac dans mes deux spécialités, le trampoline et le tissu aérien, mais c'était trop physique, j'ai eu peur de me blesser et je n'ai pas continué. Je suis revenue en Finlande pour faire des études d'économie et c'est là que j'ai vu un spectacle du Cirque Plume qui a changé ma vie. J'ai découvert une autre manière de faire du cirque, où l'on n'utilisait pas seulement son corps mais où l'aspect visuel, presque cinématographique, était essentiel, et surtout où la dimension humaine transparaissait fortement. Alors j'ai demandé à l'une des artistes quelle école elle avait faite, elle m'a parlé du Lido à Toulouse, de leur approche de la dramaturgie, du jeu, du théâtre et ça m'a tout de suite captivée. J'ai donc décidé d'y postuler, j'ai été sélectionnée en 2011 en spécialité tissu aérien. J'ai travaillé ensuite comme interprète dans différentes compagnies de cirque et dans plusieurs spectacles de cabaret, jusqu'au jour où j'ai eu un accident. Je suis tombée de 6 mètres... j'ai voulu reprendre, et j'ai fait encore un spectacle au CIRCa à Auch mais j'avais des douleurs atroces aux hanches. Les médecins ont trouvé que j'avais une rupture de cartilage et m'ont alerté sur le fait que si je continuais, il faudrait qu'on me mette une prothèse de hanches d'ici moins de cinq ans.

C. C. : Comment as-tu appréhendé cette annonce, qui d'une certaine manière signifiait te priver de ton outil de travail, à savoir ton corps ? Est-ce cet événement dramatique qui t'a conduit à intégrer les technologies numériques dans ta pratique circassienne ?

C. L. : Tout a été remis en question à partir de là : je n'avais plus de corps donc plus de travail. Ça a été une période très difficile, mais heureusement, j'ai pu intégrer une licence en production arts du spectacle à l'Université Jean-Jaurès qui m'a donné l'opportunité de faire un stage de trois mois à New-York chez Emilie Baltz, une artiste designeuse.

1. Annick BUREAUD, « Pour une typologies des interfaces artistiques », in Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques. Interfaces et sensorialité*, Montréal, Presses universitaires du Québec, 2003, p. 39.

Elle faisait alors du « *storytelling* sensoriel » avec de la nourriture et cela m'a énormément inspiré. C'est elle aussi qui m'a initié aux nouvelles technologies, car elle les utilisait déjà dans ses projets expérimentiels. Elle a eu l'idée dès 2016 de faire une collaboration avec une grande compagnie de cirque et un musée pour réaliser plusieurs films en réalité virtuelle sur le rapport à la nourriture selon les époques. Grâce à ce projet, j'ai pu aller dans différents festivals, comme celui de Tribeca où j'ai découvert notamment l'expérience VR *Notes on Blindness*¹ et *The Click Effect*, un film documentaire sur les dauphins réalisé sous l'eau. Cette sensation d'immersion que provoque le casque VR m'a littéralement happée. J'avais à la fois peur et je ressentais des sensations physiques étonnantes.

C. C. : C'est ce phénomène d'immersion spectatorielle que tu as voulu travailler ensuite dans tes projets ?

C. L. : L'immersion est aussi une incarnation et je me suis demandée si je pouvais donner au spectateur ma place sur scène, le convoquer à l'endroit où j'avais été pendant vingt ans, et à cet endroit de la suspension en hauteur qui lui est inaccessible. Cette sensation vécue des agrès aériens, je voulais essayer de l'apporter au public. Pour moi l'univers aérien est un peu comme le monde subaquatique, tout à la fois attirant et inquiétant. Par exemple lorsqu'on est plusieurs dans les airs, c'est avec les respirations que l'on discute, le contact visuel étant plus difficile. C'est pour cela que le travail sur le son dans les films en VR me paraît vraiment essentiel par rapport à ces sensations d'immersion. C'est à partir de là que j'ai commencé à travailler sur le projet *Hold on*. J'ai créé ma compagnie, *Fheels Concepts* en 2017, puis j'ai rencontré Amaury Laburthe², qui avait travaillé sur *Notes on Blindness*, pour lui présenter le projet et il m'a dit : « on y va ! ». Depuis j'ai réalisé plusieurs projets avec lui.

C. C. : Comment envisageais-tu alors les relations entre cirque et nouveaux médias ?

C. L. : En fait à cette époque presque personne ne travaillait sur ces croisements, à part Adrien M et Claire B³. Je n'avais pas beaucoup de références. Mais ce qui est intéressant dans le cirque c'est que ça reste un domaine très ouvert et on peut y intégrer de nouvelles choses. La difficulté résidait surtout dans la manière de produire des projets hybrides

1. Ce film documentaire en VR a été réalisé par Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Peter Middleton et James Spinney, produit par Ex-Nihilo, AGAT Films & C^{ie} et ARTE (2016). Il propose une immersion à la fois sensorielle et intellectuelle dans l'expérience singulière de John Hull, un homme confronté à la perte progressive de la vue.

2. Directeur d'Audiogaming à Toulouse et réalisateur de plusieurs films en VR.

3. Cf. l'entretien d'Adrien M. et Claire B. dans ce numéro.

Fig. 1 — *Hold on*.



Image extraite de la présentation du film *Hold on* au centre Wangari Maathai, 2021.
© Centre Wangari Maathai.

qui n'entrent dans aucune catégorie. Où chercher des fonds pour des projets relativement coûteux, parce que nécessitant l'usage de technologies innovantes ? En discutant avec Amaury, nous avons décidé de répondre à l'appel à projet du Ministère de la culture et de la communication, « Services numériques innovants », et nous avons été parmi les sept lauréats en 2017. Ce fonds nous a permis de financer le projet *SonoToolKit Cirque*, un logiciel open source qui a été utilisé pour faire du son immersif sur les deux projets VR que nous avons développés ensuite, *Hold on*, un film VR de 15 minutes (fig. 1), et *The Ordinary Circus Girl*, un spectacle qui mêle performance et réalité virtuelle.

C. C. : Pourquoi avoir choisi de concevoir un outil spécifique dédié à la captation sonore ?

C. L. : Parce que c'est très compliqué d'enregistrer du son en VR. On ne peut rien cacher puisque la prise de vue est en 360° et il est par ailleurs difficile de mettre des micros embarqués sur les artistes car ils bougent trop. Or c'est très important pour moi de ressentir la scène, d'entendre leur souffle, de capter les bruits de frôlements entre les corps et les objets, ou des frottements. L'idée était donc de développer des micros adaptés aux différentes parties du corps, afin que l'on puisse les contrôler à distance (transformer les sons, les spatialiser, les amplifier, les programmer...). Souvent on pense au son après dans ce genre de spectacle, là on voulait faire un outil pour capter les sons en temps réel et jouer avec. On a ensuite fait tester gratuitement les micros par d'autres compagnies, à La Grainerie notamment.

Fig. 2 — *Hold on.*



Image extraite du film VR.
© Dimitri Sourzac.

C. C. : *C'est à partir de là donc que vous avez développé **Hold on** et **The Ordinary Circus Girl** ?*

C. L. : Oui. Il s'agissait au début de faire une production, comme une sorte de *teaser*, qui permette de trouver des financements pour *The Ordinary Circus Girl*. On a donc réalisé *Hold on*. C'est un court-métrage en 360° sur les artistes aériens, diffusé dans des casques VR (fig. 2). Il se trouve qu'il a très bien fonctionné de manière autonome, il est donc devenu un film à part entière. Ce film a été montré plus de 40 fois depuis 2019 dans différents événements et festivals, et nous avons jusqu'à 150 spectateurs par jour.

C. C. : *Il s'agit d'un projet narratif, peux-tu nous le décrire brièvement ?*

C. L. : Ce film place le spectateur au départ en coulisses, puis il se retrouve en scène, suspendu à dix mètres de hauteur. L'idée était de faire expérimenter les sensations aériennes. Avant de lancer l'expérience, je donne un texte à lire au public. Ce texte est très personnel puisqu'il parle de mon propre traumatisme lié à l'accident. Je voulais faire réfléchir à ce qu'est cet état de suspension, que j'appréhende finalement comme une métaphore de la vie : la constante recherche d'équilibre, la peur étant là davantage pour nous guider que pour nous empêcher. Dans le cirque, je crois que le risque est une sorte de philosophie de vie.

C. C. : *Avec **The Ordinary Circus Girl**, tu voulais aller plus loin dans l'utilisation de la réalité virtuelle en l'intégrant à un spectacle vivant, pour travailler la question de la porosité des espaces, réel et simulé, et pour impliquer physiquement les spectateurs.*

Peux-tu nous expliquer les enjeux de cette performance narrative et multi-sensorielle ?

C. L. : L'objectif de ce projet était de proposer un spectacle immersif qui bouscule les perceptions des spectateurs grâce à la technologie de la réalité virtuelle et offre un point de vue qui n'est pas accessible dans la réalité. Il m'importait également d'impliquer les participants, de les faire devenir acteurs et non pas simples spectateurs. J'ai donc pensé une scénographie où les spectateurs portent tantôt un casque VR pour voir des séquences filmées et tantôt l'enlèvent pour voir le spectacle en direct, avec les mêmes acteurs dans le film et dans le spectacle et en retrouvant les mêmes décors dans les deux espaces (fig. 3). Je voulais offrir aux spectateurs la possibilité de devenir eux-mêmes des circassiens grâce au casque, mais aussi grâce au spectacle vivant (fig. 4). Ce qui m'importait aussi c'était de proposer une expérience véritablement sensorielle, impliquant le toucher, l'odorat, le goût, la vue et l'ouïe. Il fallait créer une ambiance particulière *via* le décor et les sollicitations sensorielles pour entrer dans cette fiction. Je voulais vraiment faire ressentir ce que c'est que d'être un artiste de cirque, faire appréhender à la fois le risque et la force que ce risque peut procurer, mais aussi bousculer les repères entre réel et virtuel en mêlant le monde physique et le monde simulé. Du point de vue narratif, *The Ordinary Circus Girl* prend place dans un futur imaginaire où une compagnie de cirque utilise la réalité virtuelle pour réaliser des auditions. Les spectateurs sont donc équipés de casque pour certaines parties du spectacle comme s'ils étaient auditionnés, mais ils se retrouvent aussi face à des acteurs réels pour voir des actions de cirque ou de théâtre et pour être guidés tout au long de l'expérience.

C. C. : Il y a une scénographie très travaillée dans ce projet qui joue tout à la fois sur le brouillage des frontières entre réel et virtuel et sur la mise en abyme, peux-tu nous décrire ce que vivent les participants ?

C. L. : L'expérience dure une heure et quinze minutes. Le public est d'abord accueilli par deux personnages futuristes dans un espace blanc minimaliste. Les participants comprennent alors qu'ils sont là pour passer une audition en tant qu'artistes aériens. On leur donne des vêtements pour l'audition. Il était très important pour moi de les intégrer au spectacle comme des acteurs à part entière, de les mettre au cœur de l'action et de les faire évoluer dans un univers surréaliste et poétique. Ils suivent ensuite un personnage qui les amènent dans les coulisses, et *via* le film en réalité virtuelle les fait assister à une répétition générale, puis à un accident. Ils enlèvent ensuite leur casque et se retrouvent assis face à un miroir magique. Ils sont en fait face à une personne que l'on ne distingue pas au début, mais dont le visage

Fig. 3 — *The Ordinary Circus Girl*.



L'expérience VR au sein des décors réels qui sont redoublés dans l'espace virtuel.
© Fheel Concepts.

Fig. 4 — *The Ordinary Circus Girl*.



Les numéros de cirque vus par le public sans casque.
© Florian Jonasz.

apparaît progressivement par un jeu de lumière. Le visage des participants se mêle alors au visage d'un acteur, créant une sorte de « double hybride ». D'un autre côté de la scène, dos au public, il y a un clown, un danseur et un acrobate. Il y a alors dix minutes de discours sur le risque. Cette partie relie les deux films VR (celui de l'accident) et le suivant. Chaque spectateur comprend alors qu'il doit remplacer l'artiste qui a chuté. Il se retrouve alors virtuellement, comme dans *Hold on*, à dix mètres de haut devant un public. Il y a dans le film un personnage féminin étrange qui apparaît d'une manière un peu fantomatique.

Elle représente la peur et les risques que l'on prend dans la vie. Ce personnage donne une lettre aux participants à la fin (virtuellement et réellement) et ils repartent avec.

C. C. : Ce processus de redoublement m'apparaît très important pour créer des « effets de présence¹ », tout comme le sont les sollicitations sensorielles, parce qu'elles engagent le corps et l'appareil psychique des spectateurs dans l'espace de représentation et dans l'acte de narration. Peux-tu nous dire comment tu les as pensées ?

C. L. : Dans toute cette partie, j'ai voulu travailler sur les sensations et impliquer les sens des participants. Avec le casque, leur vue est totalement occultée, donc le rapport au corps est très différent. Ainsi lorsqu'ils ont le casque, on les touche, on les invite à danser, à bouger, des odeurs emplissent également l'espace. Par exemple, il y a un zèbre qui passe devant eux dans le film et on a voulu reproduire une odeur de zèbre. Et puis, pour leur faire perdre leurs repères lorsqu'ils sont virtuellement dans les airs, on a pensé à les asseoir sur des trapèzes. Les pieds des spectateurs ne touchent pas le sol et le trapèze bouge légèrement, ce qui leur fait ressentir cette sensation de hauteur (fig. 5).

C. C. : Et comment réagissent les gens qui expérimentent cette performance ?

C. L. : Ils ont la sensation d'une perte de contrôle. Ce qui m'intéresse c'est de toucher, par le cirque — parce que c'est un art populaire — des publics qui ne sont pas du tout habitués à la réalité virtuelle. Par exemple, on est allés présenter *Hold on*, il y a quelque temps en Laponie : c'était passionnant de voir les gens réagir.

C. C. : On voit beaucoup de formes hybrides actuellement qu'il est difficile de classer parmi l'audiovisuel, les arts numériques, la performance, parce qu'elles croisent précisément ces différentes disciplines. Qu'est-ce que ça change finalement selon toi les technologies numériques, en particulier la réalité virtuelle dans les pratiques du cirque ou dans ses formes ?

C. L. : L'intérêt des techniques en général, selon moi, c'est de pouvoir faire des choses qui n'existent pas dans le réel, de créer des univers (avec de la lumière, des images, du son) et concevoir des espaces avec lesquels on peut jouer. Mais ce qui change vraiment avec les nouvelles technologies, c'est la place et le statut du public. On passe à

1. Cf. : J. A. WATERWORTH, E. L. WATERWORTH, F. MANTOVANI, G. RIVA, "On feeling (the) present : An evolutionary account of the sense of presence in physical and electronically-mediated environments", *Journal of Consciousness Studies*, 17 (1-2), 2010. Olivier NANNIPERI, *Du réel au virtuel. Les paradoxes de la présence*, Paris, Harmattan, « Ouverture philosophique », 2017.

Fig. 5 — *The Ordinary Circus Girl*.



Le public équipé de casques VR sur les trapèzes.
© Alix Roques-Genez.

un public actif, pas seulement parce qu'il doit faire des choix, ou faire des mouvements, mais aussi parce qu'on peut par exemple capter sa respiration, ses battements de cœur pour les insérer dans un spectacle. Quand on parle de narration immersive, il me paraît essentiel d'impliquer physiquement le public, et cela change nécessairement l'écriture. Le plus grand défi pour moi, c'est comment préparer l'entrée dans le spectacle (*onboarding*) et ménager la sortie (*offboarding*). C'est aussi parce qu'il y a un manque d'habitude des publics. Au cinéma, au théâtre ou plus traditionnellement au cirque, le spectateur connaît les « codes » et sait ce qu'il vient y chercher. C'est plus difficile avec la VR. Dans mes spectacles, ce qui m'importe c'est comment mettre en scène pour donner des outils au spectateur afin qu'il ne se sente ni stupide ou ni perdu dans une expérience qui nécessite du travail de sa part. Pour que l'expérience soit « réussie », il faut l'accompagner en mettant en place une sorte de rituel avant et après. Pour moi, ça fait entièrement partie du spectacle et c'est même l'essentiel.

C. C. : Donc tu envisages l'apport des technologies immersives dans le cirque contemporain surtout du côté de la réception, mais qu'en est-il des pratiques et des processus de création ?

C. L. : Si on parle de la VR — car c'est ce que je connais le mieux — c'est assez peu utilisé dans le cirque, où l'on trouve davantage des techniques de mapping et d'holographie. La VR est beaucoup plus présente dans le champ chorégraphique, par exemple chez Gilles Jobin, Bianca Li, Yoann Bourgeois, et il me semble d'ailleurs qu'il est plus facile de financer des projets lorsqu'ils sont portés par des personnes connues. Il y a moins cette médiatisation dans le cirque. Il est donc compliqué de trouver de

l'argent pour développer des projets hybrides requérant des spécialistes pour gérer des techniques de pointe. En tout cas, dans mon travail de création, ce que les technologies immersives apportent, c'est plus de possibilités au niveau de la scénographie. Elles me permettent aussi de révéler l'invisible ou l'inaccessible et de proposer des formats hybrides innovants pour explorer de nouvelles formes du cirque contemporain.

C. C. : Quels sont alors les invariants du cirque en contexte numérique ? Est-ce que l'emploi de ces technologies modifie la relation à l'agrès ?

C. L. : Pour moi l'invariant, c'est le corps de l'artiste. Le corps, lui, ne change pas. Le numérique est un outil, il ne fait que reconfigurer le spectacle. S'agissant du rapport aux agrès, cela permet de proposer un autre point de vue au spectateur, de lui donner une autre place. encore cette idée de briser le quatrième mur ! Ce que m'a appris mon expérience auprès de Emilie Baltz, c'est l'importance de travailler avec les sens et sur la perception. Si tu altères un sens (la vue par exemple avec les casques VR), ta perception est transformée, à la fois dans ton rapport à l'espace et dans ton rapport à toi-même. Pour moi les technologies immersives ont un côté presque spirituel, elles permettent d'entrer dans une sorte de « trip » qui nous fait nous interroger sur notre relation à soi et aux autres.

C. C. : Il y a aussi, me semble-t-il, un rapport d'analogie entre ce qu'offre la VR (un environnement en 360°) et l'espace circulaire de la piste de cirque. Comment se rejoue cette question de l'espace ?

C. L. : Certes, l'espace du cirque est circulaire, mais le spectateur dans un cirque est à une place assignée qui lui donne un certain point de vue. Avec la VR on le met au centre de l'espace, et on lui offre une multiplicité de points de vue. En revanche, là où il y a une certaine analogie, c'est que les circassiens sont habitués à travailler avec un espace qui n'est pas frontal. Ils savent créer des points d'attention spécifiques pour le public, en fonction de leur performance. C'est justement le gros problème dans une narration virtuelle à 360°. Dans la mesure où les spectateurs peuvent regarder partout, il faut structurer l'environnement et créer des points de focalisation, pour qu'ils ne se sentent pas perdus ou qu'ils ne soient pas submergés par tout ce qu'il y a à voir. Il est nécessaire donc d'avoir une écriture très claire dans le *timing* de la gestuelle, parce que le temps du jeu n'est pas le même en VR. Comment crée-t-on des focus par rapport au point de vue central que l'on a au départ dans le visio-casque ? Cette mise en scène circulaire, les artistes du cirque l'ont déjà intégrée dans leur pratique, donc quand j'ai commencé à utiliser la VR dans mes spectacles, la question du focus m'a paru assez naturelle.

C. C. : Comment l'as-tu appréhendée précisément ?

C. L. : J'ai élaboré quatre catégories pour structurer la mise en scène : la première comprend le jeu, la gestuelle, le corps et la manière qu'ont les acteurs de regarder la caméra. Est-ce que la caméra est une sorte de fantôme et n'a pas vraiment de statut attribué, ou est-ce qu'elle incarne un personnage ? Cette prise en compte de la caméra est importante pour construire les points de focalisation, cela va permettre en effet de déterminer comment inciter le spectateur à regarder à gauche, à droite, etc. La deuxième catégorie correspond au son, la troisième aux mouvements de caméra, et la dernière à la lumière. L'expérience scénique, que ce soit au théâtre, en danse, au cirque, aide beaucoup à la création de films 360 degrés. Le travail sur le son, lui, vient davantage du cinéma.

C. C. : Mais avec *The Ordinary Circus Girl*, il y a un autre paramètre à gérer dans la mise en scène, ce sont les actions des participants et la manière de les intégrer physiquement au spectacle ?

C. L. : Oui c'est un travail important au niveau de l'écriture. Cette volonté de les intégrer réellement, c'est évidemment pour accentuer l'immersion, mais c'est aussi pour éviter les effets de *motion sickness* que l'on peut ressentir avec un casque VR. En sollicitant le corps, on compense la distorsion cognitive qu'il peut y avoir entre ce que l'on voit et ce que le corps fait réellement. Mais je cherche aussi à provoquer une sensation de lâcher prise. J'ai constaté de très grandes différences dans la réception entre le moment où les personnes regardent le film les bras croisés sans bouger, et celui où on les touche. Et la manière de les toucher est vraiment importante, car cela peut être très déstabilisant lorsqu'on a un casque sur la tête et que l'on est coupé de l'environnement réel. Nous avons établi avec les acteurs un protocole strict concernant la manière de toucher les gens : par exemple, on ne touche jamais directement la main, on passe d'abord par un toucher très léger sur l'épaule. Et il y a une progression dans l'implication corporelle des spectateurs : d'abord ils vont s'asseoir sur le trapèze, puis danser, etc. Je travaille avec des acteurs qui savent comment appréhender le corps de chacun. Si un acteur est stressé à l'idée de toucher une personne, la personne va le ressentir, donc je fais très attention à ça. Les participants doivent considérer les acteurs comme des « anges gardiens » pour qu'ils se sentent en sécurité. En fait à partir du moment où ils comprennent que nous sommes là pour les protéger, ils sont dans le lâcher-prise. Et au final si je fais un bilan des représentations passées, je m'aperçois qu'il y a peut-être une personne sur cent seulement qui ne bouge pas. Mais il faut aussi faire attention aux personnes qui se lâchent complètement car cela peut être dangereux, d'autant que nous ne sommes que quatre pour nous occuper de quatorze personnes en même temps.

- C. C. : Cela me permet de revenir à la question du corps et du risque et à la lettre que vous distribuez à la fin de *The Ordinary Circus Girl*. Il me semble qu'avec cette performance dans laquelle tu impliques virtuellement et physiquement le public, cette question, parce qu'elle est traitée d'une manière très singulière, ouvre à une réflexion plus générale ?**
- C. L. : L'idée derrière ce projet est de montrer que la vie est un spectacle. À fin de l'expérience, on ramène tous les spectateurs à l'endroit où l'on a commencé et on leur dit : « Tout ça c'était juste un échauffement, derrière cette porte, c'est le monde réel ». Implicitement cela signifie : « Osez prendre des risques... Et vivez ! »**

« Des opérations pour capter l'imperceptible »

*Entretien avec C^{ie} Adrien M. & Claire B.
Propos recueillis et mis en forme par Alix de Morant*

Adrien MONDOT, Claire BARDAINNE
C^{ie} Adrien M. & Claire B.
& Alix DE MORAN
Université Paul-Valéry Montpellier 3, RiRRa21

Avertir de la présence des choses... des corps qui gravitent autour de nous et dont nous captions l'existence. Et puis, il y en a d'autres, des présences moins perceptibles, dont nous ne nous occupons pas, mais qui néanmoins agissent et modulent notre perception en profondeur¹.

Jongleur par passion, chercheur informaticien de métier, Adrien Mondot a rencontré son associée et compagne la plasticienne Claire Bardainne à une table de travail, lors d'un workshop. Le binôme formé par ces deux artistes visuels² est connu pour ses environnements immersifs numériques, mais leur lien à l'univers du spectacle est tout aussi profond, et celui qui les rattache au vivant, viscéral. Si Adrien Mondot dit animer des photons comme on lance des balles de jonglage (art qu'il a pratiqué sur scène pendant près de 15 ans), pour Claire Bardainne, il s'agit de ménager des paliers dans l'expérience kinesthésique du spectateur, comme l'altitude ménage des seuils de progression à la grimpeuse ; car lorsque Claire se présente, elle dit être formée au design graphique et à la scénographie, mais se sentir un peu comme une guide de moyenne montagne. En mai 2022, les montpelliérains ont pu découvrir une rétrospective des travaux d'Adrien M. & Claire B., des plus anciens au plus récents, à la Halle Tropisme. Avec Claire Chatelet, co-autrice de ce dossier, nous avons été ensemble

1. Isabelle Choinière, dans : Isabelle CHOINIÈRE, Enrico PITOZZI, Andrea DAVIDSON, *Par le prisme des sens : médiation et nouvelles réalités du corps dans les arts performatifs*, Presses universitaires du Québec, 2019. Ce livre consacre un chapitre à la C^{ie} Adrien M. & Claire B.

2. Site en ligne, consulté le 18 octobre 2022 : <https://www.am-cb.net/>.

Fig. 1 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Mirages & Miracles*.



© Photo. Romain Etienne-item.

faire danser nos doubles écraniques. Nous aurons plongé en apnée avec la sirène d'*Aqua alta*, déclenché une tempête électromagnétique lors d'une séance de technomagie sous casque VR (*Mirages & Miracles*) ou encore nous nous sommes laissées essorer par le ressac de *Dernière Minute*, dans l'espace liminal d'un *dance-floor* inondé d'ondes lumineuses et secoué de vibrations sonores. Rencontre avec deux créateurs qui élargissent l'espace d'une spectatrice ou d'un spectateur convié-e à éprouver le sensible *via* la réalité virtuelle.

Alix de Morant : Adrien Mondot, Claire Bardainne, quel rapport entretenez-vous l'un et l'autre avec le cirque ?

Adrien : Avec Claire on adore la boîte noire, mais aussi le théâtre qui peut voyager dans une valise, à la manière du livre pop-up d'*Aqua Alta*¹. Nous nous intéressons au théâtre sans trop nous poser la question du disciplinaire et sans trop nous préoccuper des définitions, mais pour ce qu'il peut, en tant que médium, raconter aujourd'hui. En ce qui me concerne, mon école du spectacle comme jongleur s'est faite dans la rue, mais la rue induit une forme d'adresse très directe, alors que le théâtre est d'abord un espace de jeu mental. En tant qu'informaticien, je me suis donc demandé comment transposer des questions relatives au jonglage dans un univers plastique en cherchant aussi plus de fluidité entre les diverses formes de représentations : de l'installation au

1. *Aqua Alta* existe sous deux formes, une version scénique, et un livre pop-up aux animations 3D. Une extension pour casque VR permet également de plonger sous l'océan à la poursuite du personnage féminin.

livre, de l'image fixe au cinéma, du cirque au théâtre, de la danse à la marionnette (*Hakanai*) pour mettre en valeur des questions de physique élémentaire, celle des forces et des énergies qui animent le vivant. Pour cela, il fallait que je puisse faire appel à d'autres compétences que les miennes et c'est ainsi que j'ai rencontré Claire qui amenait sa pratique et connaissances en matière de sociologie de l'imaginaire, d'analyse de l'image, de graphisme et d'identité visuelle. Nos sources d'inspiration vont des travaux de Marey à Bachelard, mais si je dois vraiment indiquer une référence appartenant au cirque, ce serait celle du Cirque Plume, qui avait déjà proposé d'entrer dans l'illusion par le truchement d'un tulle holographique pour un numéro de jonglage avec une boule lumineuse¹. En ce qui me concerne, créer les conditions d'une apparition fantomatique avec un *Pepper's Ghost* est notre façon d'aborder la magie.

A. d. M. : Si l'on s'en tient à l'approche disciplinaire, au cirque et au jonglage, que tu pratiques, lancer des balles ou des quilles est une affaire de balistique avant que d'être ingénierie informatique. Comment travailles-tu la manipulation d'objets virtuels afin d'influer sur leur trajectoire ?

Adrien : Je dirais qu'il s'agit d'un principe de double distillation de l'expérience : pour faire jongler des mondes, il faut que les choses elles-mêmes bougent. Et pour qu'elles bougent, il faut qu'on les touche. Mon travail consiste donc comme informaticien à donner vie à des algorithmes. Je mets en mouvement des objets synthétiques, je leur donne forme en jouant avec une pluralité d'indices (la masse, le poids, la taille, le volume, le contraste), puis je les manipule et leur crée des trajets, ce qui équivaut à leur conférer de la réalité. Car si le mouvement n'est pas plausible, l'objet de synthèse n'existera pas comme tel. Pour que l'image virtuelle puisse s'incarner, il faut donc à la fois pouvoir mouvoir et émouvoir, concilier la mathématique du logiciel et la poésie de l'image, soit recréer tout le cheminement du chiffre à la matière, et de la matière au mouvement, en volume et dans l'espace.

Toutes les lois physiques, tous les phénomènes présents dans la nature sont transposables, et on peut les simuler numériquement comme l'ont démontré les recherches en modélisation de Claude Cadoz et Annie Luciani du laboratoire ACROE². Quant au jonglage, qu'est-il si ce n'est ce toucher qui se prolonge de la main à la balle ? Il n'y a aucun

1. *Récréations*, création du Cirque Plume, 2002.

2. L'animation par ordinateur a commencé à l'ACROE dès sa création en 1976. Dès cette date, le paradigme proposé par l'ACROE a été celui de la modélisation et de la simulation physique masses-interaction. Ce principe permet de produire tout mouvement visuel ou sonore et de supporter l'interaction gestuelle à retour d'effort.

Fig. 2 et 3 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Mirages & Miracles*.



© Photos. Adrien Mondot & Claire Bardainne.

trucage, juste de la dextérité. Mon travail de programmeur est donc un travail de traduction dans l'univers du virtuel de cette relation tactile qui préexiste de l'objet à la main, de la boule blanche en silicone à son abstraction. Dans le spectacle co-signé avec Mourad Merzouki (compagnie Käfig¹) dont nous avons créé avec Claire l'environnement interactif, les pieds des danseurs-acrobates jonglent avec des pixels, et chacun de leur geste a un impact précis qui aura des répercussions sur

1. *Pixel* (2014), Chorégraphie Mourad Merzouki, Cie Käfig, en partenariat avec la Cie Adrien M. & Claire B.

ces particules. Dans d'autres de nos installations, c'est le visiteur ou la visiteuse qui va générer les interactions, et par là même enrichir son aventure perceptive au contact de l'objet virtuel.

A. d. M. : Claire, comment intervienstu pour préciser les contours de ces objets de synthèse et leur donner l'apparence de la vie par tes propres choix esthétiques et graphiques ?

Claire : Avec Adrien, j'ai commencé par entrer dans un univers informatique qui était le sien, et qu'il avait développé pour son unique usage. Avant d'imaginer un territoire commun, il me fallait donc avancer pas à pas en terre inconnue. Pour m'approprier cet espace, et y introduire ma propre manière de voir, il me fallait comprendre la logique de son monde à lui. Comme je suis une marcheuse et que mon tempérament me pousse à m'enfoncer régulièrement dans la forêt, j'ai adopté l'observation comme méthode d'approche. Qui plus est, j'aime ce genre de surprises que me réserve la promenade en termes de transitions, d'orées, de seuils. Plusieurs fondamentaux se sont peu à peu imposés sur le plan graphique qui sont liés intimement à cette fréquentation de la nature. Rapidement, dans notre processus à la table, nous nommons les matières que nous allons retenir. Avant que de spéculer sur les interactions possibles, il faut déjà constituer un milieu.

Ensuite, il y a le choix du noir et blanc, qui m'appartenait aussi, et que l'on retrouve décliné dans les projets de *La neige n'a pas de sens*¹ à *Aqua alta*. Supprimer la couleur c'est donner une autre qualité au dessin. Le noir permet des densités, des nuances, de l'épaisseur ou de la finesse dans le trait pour moi, et pour Adrien le blanc ce sont les balles. Pour nous deux, le blanc, c'est également la lumière ou encore la page blanche. Leur combinaison permet de jouer des différentes qualités esthétiques du cinéma, de la peinture japonaise ou de la bande dessinée. Des sensations fortes, parfois de déstabilisation, de désorientation, d'explosion, viennent d'un minimalisme graphique, et naissent de quelque chose d'aussi simple qu'un point. Ce minimalisme radical permet d'entrer directement dans une dimension métaphorique qui exige également une forme d'engagement du spectateur ou de la spectatrice, car plus on va vers l'abstraction, plus on accède à des subtilités d'évocations. Une autre dimension de ma palette, c'est la lettre qui s'anime, le signe, comme en typographie. À la manière dont nous l'enseigne Tim Ingold dans *Une brève histoire des Lignes*, la marche, la danse, le geste et l'écriture sont à l'origine intimement liées.

1. *La neige n'a pas de sens*, est un livre monographique offrant une série de paysages (Pluie, Nuage, Onde, Tornade, Cocon, Herbes) à expérimenter en réalité augmentée grâce à une application téléchargeable sur le site de la compagnie.

Fig. 4, 5 et 6 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Mirages & Miracles*.



© Photos. Adrien Mondot & Claire Bardainne.

A. d. M. : Peux-tu m'expliquer comment on passe dans le travail du design informatique au dessin, et du dessin à la synesthésie, de l'espace matière à la corporéité ?

Claire : Nous sommes comme des accompagnateurs qui conduisent le spectateur en spectacle, le visiteur en installation, dans un cheminement perceptif qui est une traversée émouvante des paysages. C'est le mouvement du danseur ou du spectateur qui déclenche les images, mais la sensation est tout aussi importante que la matérialisation de l'image. C'est un geste simple, comme la marche qui fait basculer en 3D, mais durant cette progression il faut aussi que le souffle du vent soit présent dans sa façon de faire bruisser les feuilles, se coucher les herbes, ou de tracer des ridules à la surface d'un étang. Avec Adrien nous proposons une manière de lire le monde à l'aune de l'activité humaine et sous les auspices du mythe. Nous défendons une vision animiste selon laquelle il n'y a pas de hiérarchie entre humains et non-humains. Notre univers plastique s'enracine dans les savoirs de l'imaginaire¹, et se nourrit de la rêverie². Bachelard, Barthes, Baudrillard, Duvignaud, mais aussi Marielle Macé, Estelle Zhong Mengual, Vinciane Despret accompagnent nos pas et leur pensée nous amène à concevoir des parcours d'émerveillement. Par exemple liés aux éléments comme l'imaginaire de l'eau tel qu'il se déploie dans *Aqua alta*, de la vapeur à l'ondée, de la pluie diluvienne au vortex océanique et jusqu'aux algues qui agitent les fonds marins. Souvent nous allons jouer sur des polarités opposées comme la peur et l'apaisement, le rêche ou le doux pour procurer tout un nuancier de sensations. Adrien engendre le mouvement tandis que je m'attache à la matérialité, la forme, et aux caractéristiques de l'espace, comme à une manière très actuelle d'habiter le monde qui reposerait sur la sensorialité comme sur une gymnastique de l'attention³. Comment pouvons-nous, en tant qu'humains habiter la terre en 2022 ? C'est ce que veulent raconter nos histoires.

A. d. M. : Je peux en effet attester avoir vécu une expérience chorégraphique au travers de vos installations qui autorisent la

1. Cf. Claire Bardainne & Vincenzo Susca, *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*, Paris, CNRS Éditions, 2009.

2. « Le rêve n'est nullement réticent à prendre forme, à se laisser décrire avec délicatesse et à livrer son message, toujours simple, jamais sot, et parfois bouleversant. Le Rêveur en nous est un maître incomparable pour trouver, ou créer de toutes pièces, d'une occasion à l'autre, le langage le plus propre à circonvenir nos peurs, à secouer nos torpeurs, avec des moyens scéniques variant à l'infini, depuis l'absence de tout élément visuel ou sensoriel quel qu'il soit, aux mises en scène les plus époustouflantes. » Alexandre GROTHENDIECK, *Récoltes et semailles, réflexions et témoignage sur un passé de mathématicien*, version pdf, p. 137.

3. Cf. Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

visiteuse à se situer, à flâner comme à entrer physiquement au contact de l'image par le mouvement. J'ai été fascinée par cette expérience de dilatation du temps dans *Dernière minute* qui tend à recréer un entredeux transitoire, en un sas préliminaire à la naissance ou à la mort. Mais j'aimerais parvenir à comprendre avec vous comment cette esthésie du vivant peut véritablement émaner d'une relation à la machine.

Adrien : On peut dire qu'entre Claire et moi, de la lithographie au *motion capture*, le logiciel est le réceptacle de nos dialogues, mais nous sommes avant tout des expérimentateurs de la matière. Nos idées naissent de l'expérience avec elle, dans un aller-retour entre des opérations de programmation, de design, et un processus d'écriture qui va du storyboard au plateau. Le logiciel *eMotion* (2006), que j'ai développé suite à une collaboration avec la chorégraphe Stéphanie Aubin, avec son architecture de briques numériques, permet une qualité de mouvement très spéciale qui met en avant l'intention du geste. C'est devenu pour Claire et moi une forme de maison commune qui évolue au gré de nos projets et procède par sédimentations successives autant que par effacements. C'est avec lui que nous élaborons nos partitions. Lorsqu'on travaille en spectacle avec ce logiciel, l'exercice relève de la prouesse : l'erreur est totalement proscrite, *software*, *hardware*, interprétation, scénographie, lumières, il faut pouvoir tout mener de front. Tout repose sur la manière dont la vie de l'image va pouvoir coïncider avec celle au plateau, comment l'espace réel et virtuel vont pouvoir dialoguer entre surfaces de projection et présence en scène des acteurs. C'est un enchaînement de manipulations entre suspension, équilibre, respiration, ce qui oblige autant de jongler en régie qu'au plateau pour qu'il y ait une même aisance technique avec l'outil technologique, du technicien à l'interprète. Car si on travaille avec la technologie, c'est d'abord pour vivre une aventure humaine et rassembler des gens autour d'une expérience symboliquement forte. C'est pourquoi nous avons maintenant développé notre propre lieu de création¹ pour former une nouvelle génération d'interprètes capables de danser ensemble avec la machine, qu'il s'agisse de performeurs ou d'informaticiens.

Claire : La question de l'interaction propre au numérique est aussi liée à l'intentionnalité. Tous ces ordinateurs, toutes ces opérations computationnelles ne sont pas hors sol. À l'heure de l'intelligence artificielle, il est urgent de mettre nos intentions au service du vivant et d'insuffler de la poésie avec la machine.

1. Leur lieu de recherche et création, la Villa Aphéa, est installé à Crest dans la Drôme.

Varia

The Adult, the Artist and the Circus

A Mildly Philosophic Plea for the Performers, the Menagerie and the Freaks

*L'adulte, l'artiste et le cirque. Plaidoyer modérément
philosophique en faveur des Artistes de cirque,
de la Ménagerie et des Phénomènes de foire*

E. E. CUMMINGS
Jean-Pierre RICHARD
Traducteur

Décembre 2021, alors que nous travaillons sur la publication de son article intitulé : « Aspects du nu shakespearien », pour le dossier sur *Le nu en scène*, dans la revue *Corps* (Éd. CNRS¹), Jean-Pierre Richard m'écrit être « tombé par hasard sur cet article d'E. E. Cummings sur le cirque paru dans *Vanity Fair* en 1925 ([Jean-Pierre ajoute :] il est l'un de mes poètes états-uniens préféré : 40 ans avant le « non-sens » de Deleuze, sa poésie révolutionnaire joue déjà la dramaturgie du sens !) ». Poursuivant alors avec Philippe Goudard la co-direction de *Circus sciences*, je propose à Jean-Pierre de collaborer à la vie de cette jeune revue. Entre temps, Isabelle Alfandry, l'auteure d'un livre sur E. E. Cummings², lui répond qu'elle ne connaît pas de traduction française de cet article sur le cirque. Jean-Pierre nous propose donc une première contribution à *Circus sciences*, en traduisant spécialement : *The Adult, the Artist and the Circus. A Mildly Philosophic Plea for the Performers, the Menagerie and the Freaks* (1925). Nous sommes ravis d'accueillir Jean-Pierre Richard parmi les contributeurs à la revue *Circus sciences*. (P. Philippe-Meden pour la Rédaction)

N.D.E. : *Vous aimez le théâtre, vous aimez l'art, mais aimez-vous le cirque ? Êtes-vous allé au cirque cette année ? Et si oui, vous y êtes-vous bien amusé ? Si vous vous ennuyez au cirque ou que vous n'y alliez pas de peur de vous y ennuyer, lisez ce*

1. Jean-Pierre RICHARD, « Aspects du nu shakespearien », *Corps*, 2021/1, n° 19, p. 157-164. En ligne, consulté le 7 novembre 2022 : <https://www.cairn.info/revue-corps-2021-1-page-157.htm>.

2. Isabelle ALFANDRY, *E. E. Cummings ou la minuscule lyrique*, Paris, Belin, coll. « Voix américaines », 2002.

qu'un auteur et peintre « moderniste » a à dire sur le sujet — et alors, à la première occasion, allez au cirque et ennuyez-vous-y... si possible !

Quand quelque chose de joyeux, qui a fait le sel de notre enfance, ne nous enchante plus une fois adultes, on se met sereinement — en apparence — à regarder de haut le plaisir « dépassé ». À l'examen, toutefois, ce processus se révèle être rien moins que serein. Prenons, par exemple, notre dédain d'adultes envers le cirque. Ce qui a réellement lieu, entre le moment où nous arrive cet événement qu'est le cirque et le moment où nous le jugeons puéril, n'est rien moins qu'une BATAILLE.

Car, à la seule idée de « cirque », un essaim de désirs depuis longtemps captifs s'évade. Armée de beauté, réclamant la justice et nous menaçant en tous lieux de curiosité, de printemps et d'enfance, cette bande de souhaits oubliés se lance à l'assaut des bastions prétendument imprenables de notre Présent. Nous voilà pris au dépourvu — il nous faut trouver un moyen de nous défendre : nous ferons flèche de tout bois. Nous attrapons l'idée qu'un cirque n'est qu'un gros jouet coloré spécialement inventé pour l'amusement des esprits primaires ou naïfs. Forts de cette idée, et de celle que le théâtre constitue une forme éclairée de loisir digne de notre intelligence venue à maturité, nous attaquons sauvagement ; jusqu'à tant — après un valeureux combat — que batte en retraite la horde bariolée, abandonnant ses morts et ses blessés. Mais nous-mêmes n'en sortons pas indemnes : nos blessures ne nous laissent pas en paix ; il nous faut trouver le moyen de les oublier. Alors nous nous rendons au théâtre ou au cinéma. Et là, sous l'influence d'un puissant anesthésiant connu sous le nom de Faux Semblant, nous oublions non seulement le cirque mais aussi nos autres chagrins, y compris l'immortel aphorisme de cet inexorable philosophe qu'est Krazy Kat : *C'est ce qui est derrière moi qui est moi.*

Mais imaginons, à présent, que l'on tente une expérience stimulante. Pourquoi ne pas considérer le cirque directement ou comme un phénomène autonome indépendant du théâtre, du cinéma, de la radio et autres divertissements nobles ? Je n'envisage ici ni une analyse détaillée du cirque américain d'aujourd'hui, ni encore à ce jour un pompeux monologue sur le cirque à travers les âges ; j'ai seulement en tête quelques observations personnelles sur la ménagerie, les phénomènes de foire et le « grand spectacle » du Ringling Brothers and Barnum & Bailey Circus¹.

1. (Toutes les notes sont du traducteur, qui remercie de son aide Cyril Descours, à qui il dédie cette traduction.)

Les *Ringling Brothers* : cirque fondé en 1884 dans le Wisconsin p. 7 frères d'ascendance en partie allemande et alsacienne. En 1907 ils acquièrent le *Barnum & Bailey Circus* (avatar d'un cirque ayant lui-même été créé par Barnum en 1871), avec lequel ils fusionnent en 1919 : ainsi naît le *Ringling Bros. and Barnum & Bailey Circus*, qui, racheté en 1967 à la famille Ringling par Feld Entertainment, a fermé ses portes le 21 mai 2017, suite à des coûts de fonctionnement élevés et à une baisse de fréquentation liée à la défense de la cause animale.

Et, à propos de ménagerie, rien ne m'ôtera l'idée qu'une dose régulière et très concentrée de bêtes sauvages (éléphants, tigres, lions, léopards, jaguars, ours, loups, girafes, kangourous, zèbres, licornes, chameaux, hyènes, rhinocéros et au moins un hippopotame) est indispensable au bonheur de l'être humain adulte et civilisé. Si le Congrès votait une loi imposant à tout habitant majeur des États-Unis d'Amérique d'aller au cirque au moins deux fois par an, avec obligation pour chaque visiteur de passer (bon gré mal gré) au moins une demi-heure dans la ménagerie, je crois que cela entraînerait à travers tout le pays la fermeture des quatre cinquièmes des hôpitaux, des prisons et des asiles d'aliénés. J'ai l'intuition qu'une telle mesure législative, à elle seule, conduirait aussitôt des centaines d'infirmités (boiteux, estropiés, aveugles) à jeter leur handicap aux orties, des milliers de foyers maudits à entonner des péans de liesse... et des millions de psychanalystes à mettre la clé sous la porte.

À l'attention de tous les disciples de Freud susceptibles de lire ce qui précède, je susurre ici même que mon totem à moi, c'est l'éléphant. Aimable abonné de *Vanity Fair*, quel peut bien être votre totem à vous ? Au cas où vous hésiteriez ou penseriez ne pas en avoir, je vous conseille de prendre le premier train en partance pour la ville, quelle qu'elle soit, investie par le cirque (à moins que vous n'ayez la chance de l'avoir chez vous actuellement). Surtout, ne vous contentez pas d'une visite à un vulgaire zoo ; car les zoos — ces pauvres choses placides et incolores — ne possèdent strictement rien de cette scandaleuse intensité qui donne à la ménagerie de cirque sa vertu thérapeutique unique et, pour toutes les névroses, dote les citoyens d'un tel établissement d'une pertinence à quatre ou cinq dimensions.

À ce stade, sans aucun doute, mes estimables lecteurs m'auront moi-même catalogué comme membre salarié de cette branche du cirque regroupant « les gens bizarres ». Bien qu'il n'en soit rien (je ne suis ni un Mailon Manquant ni une Grosse Dame ni encore un Ambassadeur de Mars), j'avoue tenir pour un grand compliment le fait d'être pris à tort pour l'un de ces prodiges ou pour eux tous. Heureux (de mon point de vue), en effet, l'auteur qui, au cours de son existence, réussit à faire qu'une demi-douzaine de lecteurs réagissent à sa personnalité avec autant d'authenticité ou de vivacité que des millions de gens réagissent, année après année, à la personnalité magnétique de Zip-Kekcékça¹ ! Et je ne puis non plus

**The Guardian*, 15 janvier 2017, « After 146 years, the Ringling Bros. and Barnum & Bailey Circus is to close ».

*BBC News, 15 janvier 2017, « Ringling Bros. Circus to close "Greatest Show on Earth" after 146 years ».

*France Info, 16 janvier 2017, « Les associations de défense des animaux auront eu raison du Cirque Barnum ».

1. *Zip the Pinhead* ou *Zip the What-Is-It ?* : William Henry Johnson, né dans le New Jersey vers 1857, d'un couple d'anciens esclaves. Atteint de microcéphalie et engagé par un cirque local (van Emburgh Circus), il était exhibé dans une cage dont il frappait les barreaux en

m'empêcher, à cet instant, de saluer également le Géant, le Pygmée, la Tête-d'Épingle, le Squelette Humain¹ à l'indicible délicatesse et les autres membres distingués du cercle très choisi de Zip. Après quoi, j'épargnerai à mes lecteurs tout autre dithyrambe. En échange, je demande que tous ceux qui sont ouverts à une interprétation sensible de certaines curiosités mondialement connues, ainsi qu'aux origines de ce que nous appelons aujourd'hui le cirque américain, consultent sans plus tarder (si par malheur ils ne l'ont déjà fait) l'excellente et extrêmement divertissante biographie de M. R. Werner intitulée *Barnum*².

Ayant jeté de brefs coup d'œil à la ménagerie et aux phénomènes

hurlant ; nourri de viande crue, on le faisait passer pour un chaînon manquant entre le singe et l'homme, capturé en Afrique. Racheté par Barnum, qui le vêt d'une pelisse et le coiffe en pointe, il rejoint alors les « curiosités » et autres « phénomènes de foire » du Barnum Museum, aux côtés de ses amis Jim Tarver (« Texas Giant ») et Jack Earle (« The Tallest Man in the World »). Lors d'une visite à New York, Charles Dickens, voyant Zip, demanda à Barnum : « Qu'est-ce que c'est ? » (« *What is it ?* ») et Barnum répondit : « Vous avez trouvé son nom. C'est ainsi que je l'appellerai ! ». Lors de la tournée du cirque en Europe, *What is it ?* fut traduit par « Kekcékça ». En 67 ans de carrière, Zip se produisit devant plus de 100 millions de spectateurs. Une bronchite l'emporta en 1926.

*F. J. Mateen et C. J. Boes, « "Pinheads" : The Exhibition of Neurologic Disorders at "The Greatest Show On Earth" », *Neurology* 75. 22 (2010) 2028-32.

1. *The Human Skeleton* : Isaac W. Sprague, né le 21 mai 1841 dans le Massachusetts. À partir de 12 ans, il maigrit, à cause d'une atrophie musculaire progressive aiguë, à l'issue fatale. Quand il ne peut plus exercer son métier de cordonnier, puis d'épicier, il est engagé en 1865 par un cirque. L'année suivante, il rejoint le cirque Barnum. Payé 80 \$ par semaine, il participe à des tournées aux États-Unis, au Canada, en Angleterre. À 44 ans il pesait 19,5 kg pour 1,68m. De son épouse Tamar Moore, il eut 3 fils, sains de corps et d'esprit. Tombé dans la pauvreté, il est mort le 5 janvier 1887 à Chicago.

**New York Times*, 23 décembre 1883 : « "The Living Skeleton" ; He Agrees to Give His Body to Harvard Medical College ».

**New York Times*, 7 janvier 1887 : « Death of "Living Skeleton" ».

2. Warner R., *Barnum*. New York : Harcourt, Brace and Company, 1923, 381 p.

Né dans le Connecticut en 1810, Phineas T. Barnum est mort en 1891. Fils d'un aubergiste-tailleur-commerçant, il fut d'abord lui-même commerçant. Le *Barnum Museum* à New York, situé à l'angle de Broadway et d'Ann Street, fut inauguré dans les années 1840 : à la fois zoo, musée, salle de conférences, théâtre et lieu d'exhibition de phénomènes de foire, à son apogée il était ouvert 15 heures par jour et accueillait 400 000 visiteurs par an. Il brûla le 13 juillet 1865. En 1871 Barnum créa un cirque ambulancier, le *P. T. Barnum's Grand Traveling Museum, Menagerie, Caravan, and Circus*, qui fusionna en 1881 avec le cirque rival de James Anthony Bailey, lequel continuera à diriger l'affaire, de la mort de Barnum en 1891 jusqu'à la sienne en 1906, après quoi le cirque passa aux mains des Frères Ringling. À son apogée, le *Barnum and Bailey Circus*, qui présentait « *The Greatest Show On Earth* » sous son grand chapiteau à trois pistes, comptait quelque 800 animaux et employait 1600 personnes. L'arrivée du train Barnum dans une ville (3 locomotives, 80 wagons, 2 km de long...) était en soi un événement. Après le spectacle, on pouvait visiter la Galerie des Phénomènes (géants, nains, colosses, femmes à barbe, Zip-Kekcékça, etc.). En 1900, plus de 1 000 artistes et employés, 500 chevaux, 20 éléphants embarquent sur le paquebot *Massachusetts* pour deux ans de tournée européenne (Europe centrale, Hollande, Belgique, et finalement Paris, dans la Galerie des machines du Champs-de-Mars).

de foire, nous pénétrons sous « le grand chapiteau¹ » — au cœur du spectacle de cirque. On peut en parler comme d'un spectacle géant, *entouré de public*, comme l'étaient les tragédies d'Eschyle et les comédies d'Aristophane — à la différence de nos théâtres modernes où public et spectacle se font simplement face. Il est en soi, comme nous nous en avisons immédiatement, d'une énormité manifeste. J'entends par là que son énormité est intrinsèque — comme celle d'un éléphant ou d'un gratte-ciel — et non pas superficielle, comme pour un agrandissement photographique. Le caractère de cette énormité se révèle lorsque l'on s'aperçoit qu'elle n'est jamais, ne serait-ce qu'une fraction de seconde, immobile. Quiconque a regardé du trottoir d'en face le Woolworth Building² s'élever dans les airs telle la vrille d'une fusée, ou observé la structure irrévocablement, progressivement, mouvante d'un éléphant « au repos » —, quiconque a été témoin de ces miracles me comprendra quand je dis que l'énormité du spectacle de cirque est une *sorte de noblesse*. Le mouvement est l'étoffe même dont est fait ce rêve. On peut dire également que le mouvement est le contenu, la matière de ce spectacle, dont l'énormité serait la forme — à condition d'admettre qu'en l'occurrence (comme dans toute véritable « œuvre d'art ») le fond et la forme participent d'un tout homogène.

Devant ce grand spectacle, comme nulle part ailleurs, le spectateur adulte sait que des choses d'une adresse incroyable, d'une beauté inexorable et d'une dangerosité inimaginable ne cessent de se produire. Mais ce n'est pas tout : il a le sentiment qu'il s'en passe un peu trop à tout instant. Je tiens tout de suite à souligner que *c'est ainsi qu'il doit en être*. À l'objection selon laquelle le cirque à trois pistes « donne vraiment le tournis », je me permettrai de répondre ceci : « en matière de tournis, que dites-vous de la folle descente de vraies bonnes montagnes russes, ou du désir incomparable dont s'accompagne la balançoire à vapeur parisienne, sans parler de la visite solennelle d'un obus de 75 et de l'intimité frivole du shrapnel ? » Car c'est aux expériences exaltantes où se joue la vie ou la mort (j'y inclus certaines « œuvres d'art » authentiques) — ce qui n'a strictement *rien* à voir avec aller au cinéma ou faire sortir le chat — que ressortit le spectacle de cirque.

Sous le « grand chapiteau », comme nulle part ailleurs sur Terre, on se frotte au Réel. Les acteurs du spectacle vivant jouent avec le vivant. Là, il n'y a ni larmes produites par de l'huile d'oignon et *Le Rosaire* de

1. Long de 200 m, le grand chapiteau comptait 3 pistes et pouvait accueillir jusqu'à 16 000 spectateurs.

2. Conçu par l'architecte Cass Gilbert en style néo-gothique et inauguré en 1913, propriété de Frank Woolworth, patron d'une chaîne de grands magasins, ce gratte-ciel de 57 étages, haut de 241 mètres, construit à Manhattan sur Broadway, resta le plus haut gratte-ciel du monde jusqu'en 1930.

M. Nevin¹, ni taudis en carton-pâte ou palais en papier mâché, ni « Coupez ! », « Pas bonne ! », « On la refait ! » — et pas de rappels après le suicide. À chaque performance sans exception, la Mort Elle-Même se tapit, se glisse, se pavane. Respire. Est là. De peur qu'il y manque le moindre supplice, une troupe de clowns traverse et retraverse de leurs bruyantes cabrioles ce tissu de fatalité, d'une finesse inconcevable, dont la beauté semble mise en péril par le moindre battement de cœur, par le moindre murmure du spectateur. Quant aux incroyables et vivantes figures qu'y tissent dresseurs, écuyers et acrobates, elles sont immunisées contre l'oubli comme le sont certains tableaux, poèmes et compositions musicales. Bien que mes yeux n'aient eu qu'une fois — et il y a quelque vingt ans de cela — l'extraordinaire honneur de contempler un frêle jeune homme pré-nommé LE-DANGER-QUI-SE-MOQUE-DE-LA-MORT-DÉFIANT-DIAVOLO-LE CASSE-COU FAIT LA ROUE À BICYCLETTE (son nom de famille étant, si je ne m'abuse, Porthos : FRANCHIT-D'UN-SAUT-CINQ-ÉLÉPHANTS), je n'ai pas oublié cette personne ni ne l'oublierai jamais, pour la simple raison que c'était un grand artiste — qui, tel Paul Cézanne, a connu la plus fortunée et la plus glorieuse des morts : il est mort du *motif*, et en pleine exécution de son art.

Et donc, *peu* aimable lecteur, (si vous et moi sommes attachés à ce que nous devrions rougir — après avoir été témoins au cirque de quelques petits prodiges — d'appeler notre « vie ») ne nous laissons jamais abuser par qui voudrait nous faire prendre au sérieux cette distinction parfaitement superficielle couramment établie entre le spectacle de cirque et « l'art » ou « les arts ». N'oublions pas que toute « œuvre d'art » authentique est foncièrement vivante et que, quelle que soit la différence entre les arts, ils ont pour fonction d'exprimer ce suprême degré de vie connu sous le nom de « beauté ». Alors oui ! notre cirque à trois pistes est de l'art — car il est aussi puéril de prétendre que son spectacle n'est pas une authentique manifestation du « beau » qu'il est stupide de rejeter le cirque au motif que c'est « puéril ».

En conclusion, l'auteur de ces lignes déclare

- 1 qu'il existe un rapport des plus intimes entre le saut périlleux avant de Con Colleano² (sur un fil suspendu) et l'*Odysée* d'Homère

1. *The Rosary*, chanson sentimentale du pianiste et compositeur états-unien Ethelbert Nevin (1862-1901), écrite sur des paroles de Robert Cameron Rodgers et publiée en 1898.

2. Con Colleano, de son vrai nom Cornelius Sullivan (né le 26 décembre 1899 à Lismore en Australie) : considéré en son temps comme le plus grand fildefériste ayant jamais existé. Troisième fils d'une fratrie de dix enfants, il a pour mère une métisse aborigène et pour père un Antillais d'origine irlandaise, qui, au départ, organisait des combats de boxe en plein air. En 1918 la famille crée le *Colleano's All Star Circus*, qui finira par sillonner l'Australie à bord de son propre train. Winnie Trevail (1900-1986), une artiste de variétés que Con épouse en 1922, lui apprend des pas de danses espagnoles et des jeux de cape de torero. Ayant été le premier au monde à exécuter un saut périlleux avant sur un fil suspendu (dont la vue

- 2 que pour être sûr de comprendre cet édifice contrapontique qu'est *Le sacre du printemps* d'Igor Stravinsky, il suffit d'étudier la volumineuse précision et le subtil art de la fugue des « Pesants Pachydermes » de Mr. Ringling « sous la baguette du plus grand de tous les dompteurs »
- 3 que Le Greco, en peinture, et « Ernest Clark, dans son triple saut à double vrille et ses vols aériens à reculons¹ » constituent des numéros d'une frappante similitude et
- 4 que la fluide technique des phoques et des otaries incorpore certains idiotismes intraduisibles, certaines flexions innées, qui rappellent de manière stupéfiante l'essence spirituelle de la poésie.

October 1925, E. E. CUMMINGS

(Traduit de l'anglais — États-Unis — par Jean-Pierre RICHARD)



The Adult, the Artist and the Circus. A Mildly Philosophic Plea for the Performers, the Menagerie and the Freaks

EDITOR'S NOTE: *You enjoy the theatre and you enjoy art, but do you enjoy the circus? Did you go to the circus this year? And if so, did you have a really good time? If you are bored at the circus, or if you don't go for fear of being bored, read what a "modernistic" writer and painter has to say on this subject—then, at the very next opportunity, visit the circus and be bored—if you can be !*

WHEN something joyous, which made our childhood particularly worth while, fails to delight us as adults, we go through the apparently serene process of assuming a lofty attitude toward the "outgrown" pleasure. Upon close inspection, however, this process proves to be far from serene. Take our grown-up disdain of the circus, for instance. What actually happens,

échappe dangereusement au sauteur jusqu'au bout), Con se produit à Johannesburg, puis en 1924 à New York, avant d'être engagé par les Ringling Brothers pour leur cirque, dont il devient la vedette, payé jusqu'à 1000 \$ par semaine à la fin des années 1930, et qu'il suit, l'hiver, en Europe. On l'appelait « le Magicien du Fil » (*the Wizard of the Wire*) ou « le Torero du Fil » (*the Toreador of the Wire*), son numéro consistant à jouer les toreros et à danser sur le fil, où il effectuait pour finir son saut périlleux avant. En 1966 il est élu au Hall of Fame du Cirque des États-Unis, dont il était devenu citoyen seize ans plus tôt. Handicapé par la cataracte, il donne sa dernière performance à Honolulu en 1960. Il est mort d'une crise cardiaque dans sa maison de Miami le 12 novembre 1973.

*Mark St Leon, *The Wizard of the Wire : The Story of Con Colleano*, Canberra, Aboriginal Studies Press, 1993.

1. Ernest Clark : né en Angleterre, il fut la première personne au monde à exécuter, au trapèze volant, un triple saut complet à double vrille, comme le proclamait une affiche du *Ringling Bros. World's Greatest Show* : "*Astounding Feat of Ernest Clark : Triple Twisting Somersault in mid-air never before accomplished by man*". Sa fille, Ernestine Laura Clarke (*sic*), née en 1921 à New York, fut-elle aussi trapéziste.

from the moment when the circus first occurs to us until the moment when we dismiss it as childish, is nothing less than a BATTLE.

For, at the very thought of “circus”, a swarm of long—imprisoned desires breaks jail. Armed with beauty and demanding justice and everywhere threatening us with curiosity and Spring and childhood, this mob of forgotten wishes begins to storm the supposedly impregnable fortifications of our Present. We are caught off our guard—we must defend ourselves somehow: any weapon will do. We seize the idea that a circus is nothing but a big and colorful toy especially invented for the amusement of undeveloped or naïf minds. With this idea and the idea that the theatre is an enlightened form of entertainment worthy of our mature intelligences, we lay about us wildly; until—after a brave struggle—the motley horde retreats, abandoning its dead and wounded. But we ourselves are not unscathed: our wounds give us no peace; we must somehow forget them. Accordingly we betake ourselves to a theatre or to the movies. There, under the influence of a powerful anaesthetic known as Pretend, we forget not only the circus but all our other sorrows, including the immortal dictum of that inexorable philosopher Krazy Kat:

It's what's behind, me that I am.

But suppose, now, that an exciting experiment is attempted.

Why not try to consider the circus directly, or as a self-sufficient phenomenon independent of the theatre, movies, radio and similar lofty amusements? I have in mind neither a detailed analysis of the American circus of today, nor yet a pompous monologue on the circus throughout the ages, but merely a few personal remarks anent the menagerie, the freaks, and the “big show” of the Ringling Brothers and Barnum & Bailey circus.

And speaking of the menagerie, nothing can shake my conviction that a periodic and highly concentrated dose of wild animals—elephants, tigers, lions, leopards, jaguars, bears, wolves, giraffes, kangaroo, zebras, horned horses, camels, hyenas, rhinoceri and at least one hippopotamus—is indispensable to the happiness of all mature civilized human beings. Were Congress to pass a bill compelling every adult inhabitant of the United States of America to visit the circus at least twice a year, with the stipulation that each visitor must spend (willy-nilly) not less than half an hour in the menagerie, I believe that, throughout the entire country, four out of five hospitals, jails and insane-asylums would close down. It is my hunch that, as an immediate result of this simple legislation, hundreds of cripples—lame, halt and blind—would toss their infirmities to the winds, thousands of ill-starred homes would break into paeons of rejoicing—and millions of psychoanalysts would be thrown out of employment.

FOR the benefit of any disciple of Freud who may chance to peruse the above statement, I hereby whisper that my own totem is the elephant. And what, gentle subscriber to *Vanity Fair*, may your totem be? In case you

aren't sure, or think you haven't any, I counsel you to take the very next train for whatever city the circus may happen to occupy (unless you are so fortunate as to have it with you at the moment). Above all, don't be satisfied with a trip to some mere zoo; for zoos—poor, placid, colourless things that they are—completely lack that outrageous intensity which makes the circus menagerie unique as a curative institution and endows the denizens of that institution with a fourth or fifth-dimensional significance for the neuroses.

By this time, surely, my worthy readers have doubtless decided that I myself am a salaried member of that branch of the circus which comprises “the strange people”. Although this is an error—although I am neither a Missing Link nor a Fat Lady nor yet an Ambassador from Mars—I may mention that I feel highly complimented at being mistaken for one or all of these prodigies. For (in my opinion) happy is that writer, who, in the course of his lifetime, succeeds in making a dozen persons react to his personality as genuinely or vividly as millions react, each and every year, to the magnetic personality of Zip, the What-Is-It! Nor can I refrain, at this point, from saluting also the Giant, the Pygmy, the Pin-Head, the unutterably refined Human Skeleton and the other distinguished members of Zip's very select society. Having done this, I shall spare my readers further rhapsody. In return for the favor, I ask that all who are interested in a sensitive interpretation of certain world-famous oddities, as well as in the origin of what we now call the American circus, will hasten to consult (if by mischance they have not already done so) M. R. Werner's excellent and extremely entertaining biography : *Barnum*.

Having cast rapid glances at the menagerie and the freaks, we enter “the big top”—where dwells the really-truly circus-show. This may be described as a gigantic spectacle, *which is surrounded by an audience*, as were the tragedies of Aeschylus and the comedies of Aristophanes—in contrast to our modern theatres, where an audience and a spectacle merely confront each other. The show itself, we immediately notice, has a definite kind of bigness. By “definite kind”, I mean that the bigness of the circus-show is intrinsic—like the bigness of an elephant or of a skyscraper—not superficial, as in the case of an enlarged snapshot. The nature of this bigness becomes apparent when we perceive that it is never, for so much as the fraction of an instant, motionless. Anyone who has stood just across the street from the Woolworth Building and has watched it wriggle upward like a skyrocket, or who has observed the irrevocably, gradually moving structure of an elephant which is “standing still”—anyone who has beheld these miracles, will understand me when I say that the bigness of the circus-show is *a kind of nobility*. Movement is the very stuff out of which this dream is made. Or we may say that movement is the content, the subject-matter, of the circus-show, while bigness is its form ; provided we

realise that here (as in all true “works of art”) content and form are aspects of a homogeneous whole.

At this great spectacle, as nowhere else, the adult onlooker knows that unbelievably skilful and inexorably beautiful and unimaginably dangerous things are continually happening. But this is not all: he feels that there is a little too much going on at any given moment. Here and now, I desire to point out that *this is as it should be*. To the objection that the three ring circus “creates such a confused impression”, I beg to reply: “Speaking of confused impressions—how about the downrush of a first-rate roller-coaster or the incomparable yearning of the Parisian *balançoirs a vapeur*, not to mention the solemn visit of a seventy-five centimetre projectile and the frivolous propinquity of shrapnel?” For it is with thrilling experiences of a life-or-death order (including certain authentic “works of art”.—and most emphatically *not* with going to the movies or putting out the cat—that the circus-show entirely belongs.

Within “the big top”, as nowhere else on earth, is to be found Actuality. Living players play with living. There are no tears produced by onion-oil and Mr. Nevin’s Rosary, no pasteboard hovels and *papier-mache* palaces, no “cuts”, “retakes”, or “N.G.’s”—and no curtain-calls after suicide. At positively every performance Death Himself lurks, glides, struts, breathes, is. Lest any agony be missing, a mob of clowns tumbles loudly in and out of that inconceivably sheer fabric of doom, whose beauty seems endangered by the spectator’s least heart-beat or whisper. As for the incredible and living designs, woven in this fabric by animal-trainers, equestrians, acrobats—they are immune to forgetfulness in the same way that certain paintings, poems and musical compositions are immune. Although it was only once, and twenty-odd years ago, that my eyes had the extraordinary honour to behold a slight young man whose first name was DANGER DERIDING DEATH DEFYING DESPERATE DARE-DEVIL DIAVOLO LOOPS THE LOOP ON A BICYCLE (his last name being, if I am not mistaken, Porthos: LEAPS THE GAP OVER FIVE ELEPHANTS), I have not forgotten this person and shall never forget him, simply because he was a great artist—who, like Paul Cezanne, died the most fortunate and illustrious of deaths: died from the *motif*, and in the execution of his art.

So, ungentle reader, (as you and I value what we should be ashamed—after witnessing a few minor circusmarvels—to call our “lives”) let us never be fooled into taking seriously that perfectly superficial distinction which is vulgarly drawn between the circus-show and “art” or “the arts”. Let us not forget that every authentic “work of art” is in and of itself alive and that, however “the arts” may differ among themselves, their common function is the expression of that supreme alive-ness which is known as “beauty”. This being so, our three ring circus is art—for to contend that the spectacle in question is not an authentic manifestation

of “beauty” is as childish, as to dismiss the circus on the ground that it is “childish” is idiotic.

In closing, the present writer wishes to state (1) that an extremely intimate connection exists between Con Colleano’s forward somersault (from and to a wire in mid-air) and Homer’s *Odyssey* (2) that a sure method of understanding Igor Stravinsky’s contrapuntal edifice, *Le Sacré de Printemps*, is to study the voluminous precision and fugal delicacy of Mr. Ringling’s “Ponderous pachyderms under the direction of the greatest of all animal trainers” (3) that El Greco, in painting, and “Ernest Clark, in his triple somersaulting doubletwisting and reverse flights through space” give strikingly similar performances, and (4) that the fluent technique of seals and of sea-lions comprises certain untranslatable idioms, certain innate flexions, which astonishingly resemble the spiritual essence of poetry.

Auteurs

Claire CHATELET est maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'université Paul-Valéry Montpellier 3, membre du RIRRA 21. Sa recherche porte sur les écritures audiovisuelles connectées et sur les enjeux esthétiques/esthésiques des nouveaux dispositifs de diffusion (réseaux sociaux, web, environnements de réalité virtuelle et réalité mixte.). Elle a dirigé plusieurs numéros de revues, dont « Les dispositifs immersifs : vers de nouvelles expériences de l'image et du son ? », *Cahier Louis-Lumière*, n° 13, septembre 2020 ; « Webdocumentaire, documentaire interactif, idoc, jeu documentaire. Les enjeux des "nouvelles" formes audiovisuelles documentaires », *Entrelacs*, n° 12, 2016 et a co-dirigé notamment *La Femis Présente : La réalité virtuelle, une question d'immersion ?* (Éditions Rouge profond, 2019), *Formes audiovisuelles connectées : Pratiques de création et expériences spectatoriennes* (Presses universitaires de Provence, collection « Digitales », 2018). Elle est également photographe et conceptrice de projets interactifs.

Charlène DRAY est maître de conférences en études théâtrales à l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Membre de l'unité de recherche Scènes du monde (EA1573) et enseignante au département théâtre, ses recherches portent sur le vivant et l'artefact numérique. Elle est également performeuse et scénographe de la C^{ie} Horsystemes, chercheuse associée à Animal's Lab (UMR innovation, INRAE) et membre du SHA2Cirque (Société d'Histoire et Anthropologie des Arts du Cirque).

Jean-Paul FOURMENTRAUX, sociologue et critique d'art, est professeur à l'université Aix-Marseille, directeur de recherche (HDR Sorbonne) à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS) au Centre Norbert-Elias (UMR-CNRS 8562) et directeur du programme Art-Science-Société de l'Institut méditerranéen d'Études avancées (IMéRA, RFIEA). Ses recherches interdisciplinaires (sociologie, esthétique, communication) portent sur les relations entre les arts contemporains et les sciences, les humanités et cultures numériques et l'émancipation sociale. Il est l'auteur des ouvrages : *Art et internet* (CNRS, 2010), *Artistes*

de laboratoire (Hermann, 2011), *L'Œuvre commune* (Presses du réel, 2012), *L'Œuvre virale* (La Lettre Volée, 2013) et a dirigé les ouvrages *L'Ère Post-media* (Hermann, 2012), *Art et Science* (CNRS, 2012), *Identités numériques* (CNRS, 2015), *Digital Stories* (Hermann, 2016).

Alix de MORANT est maître de conférences habilitée à diriger des recherches en esthétiques chorégraphiques et théâtrales à l'université Paul-Valéry Montpellier 3. Membre du RIRRA 21, responsable scientifique avec Philippe Goudard du Fonds Arts du Cirque, collection CollEx de la Bibliothèque Interuniversitaire Raimon Llull, elle consacre tout un pan de sa recherche à l'histoire et à la valorisation du patrimoine en cirque, tant sur le plan éditorial que sur celui de la coordination de manifestations, dont en 2016 le colloque « Le cirque du cinéma aux nouveaux médias ». Elle est l'auteure avec Sylvie Clidière d'*Extérieur Danse* (Montpellier, L'Entretiens 2009) et avec Éliane Beaufile de *Scènes en partage* (Deuxième époque, 2018). Plus récemment, elle a co-dirigé les ouvrages *John Cassavetes, Imaginaire des corps entre la scène et l'écran* (Presses Universitaires de Provence, 2021), *Narrativity & Intermédiality in Contemporary Theatre* (Peter Lang, 2021). Outre son intérêt pour les démarches chorégraphiques *in situ* et les expériences participatives en espace public, ses recherches portent sur la performance, l'intermédialité, et la danse dans sa relation aux autres arts.

Caroline OBIN — Titulaire d'un DEUG d'études théâtrales, du Diplôme du Centre national des arts du cirque et d'un Master 2 d'arts plastiques — création, théorie, médiation, Caroline Obin défie les frontières disciplinaires. Elle place son personnage, Proserpine, qu'elle incarne depuis 20 ans, au centre de son travail, comme un axe lui permettant d'élargir sa recherche sur le clown à une réflexion philosophique sur l'identité et le corps social mais également sur les pouvoirs médiumniques du clown tant sur le monde qu'il traverse que sur les médiums qu'il investit.

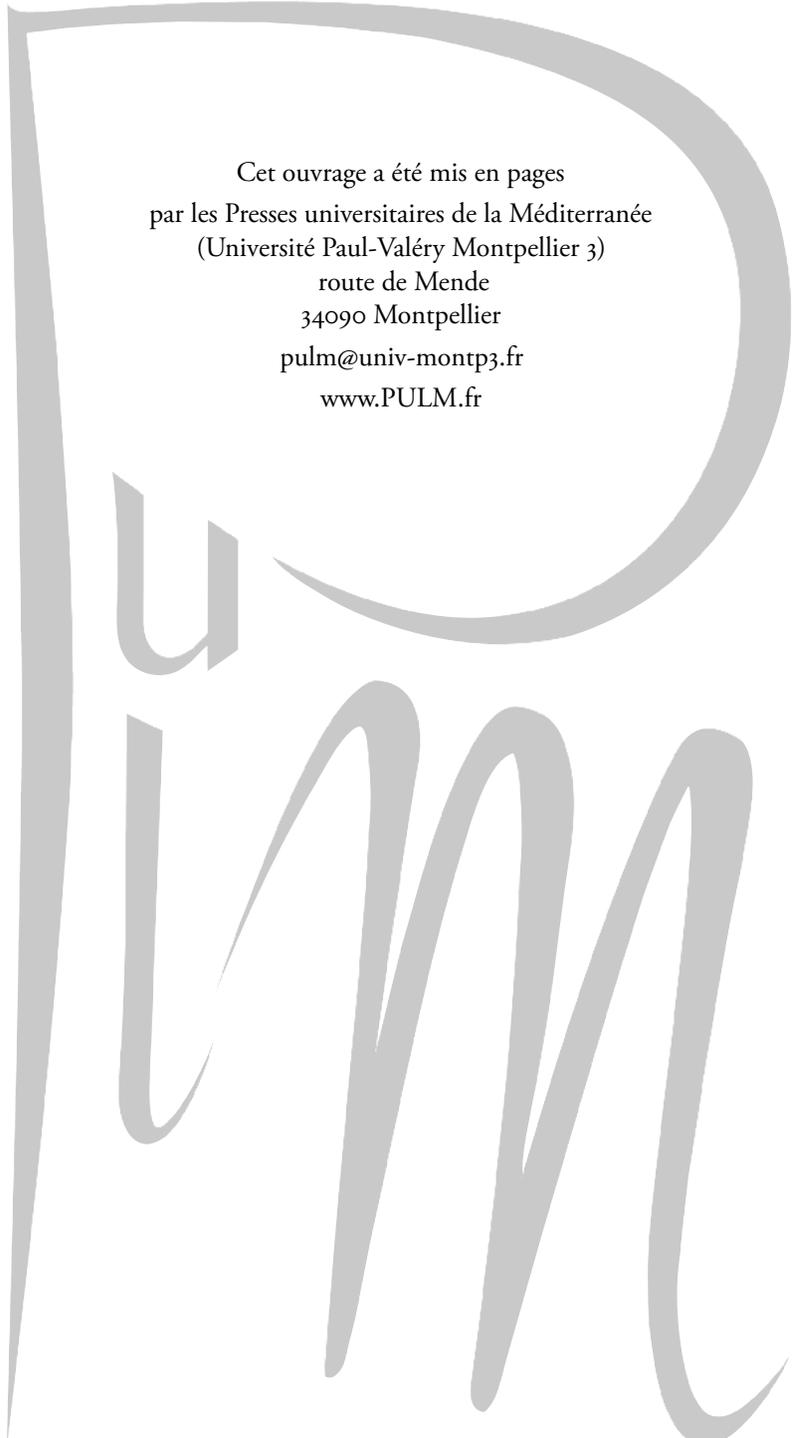
Cédric PLESSIET est maître de conférences H.D.R. dans l'équipe Images numériques et réalité virtuelle (INReV) EA410 AIAC à l'université Paris 8 dont il est le responsable. Il mène actuellement des recherches sur la prévisualisation *on-set* pour le cinéma, le théâtre, les acteurs virtuels semi-autonomes et les doublures numériques, ce qui le conduit à travailler autour de multiples champs comme la capture de mouvement, les moteurs temps-réel et la réalité virtuelle. À la fois artiste numérique et programmeur, il développe ses propres outils qu'il mobilise pour des créations artistiques, qu'il présente dans plusieurs festivals internationaux.

Gaëtan RIVIÈRE est ATER en Sciences de l'information et de la communication et doctorant en Histoire au sein d'Avignon Université. Membre

du laboratoire Culture et communication, sa thèse porte sur l'origine et les développements du domptage de cirque, croisant des questionnements en histoire, sciences de l'information et de la communication, et arts du spectacle vivant.

Jean-Pierre RICHARD — Ancien élève de l'École normale supérieure et maître de conférences, Jean-Pierre Richard a dirigé le Master professionnel de Traduction littéraire de l'université Paris VII. Il a traduit ou co-traduit sept pièces de Shakespeare pour l'édition bilingue de ses *Œuvres complètes*, en huit volumes (2002-2022), dans la « Bibliothèque de la Pléiade ». En 2020, il a obtenu le Grand Prix national de Traduction. Son essai, *Shakespeare pornographe. Un théâtre à double fond*, a paru en 2019 aux Éditions Rue d'Ulm.

Marie TISSOT est doctorante à l'université du Québec à Montréal, en cotutelle avec l'université Paul-Valéry Montpellier 3 (RiRRa 21). Ses recherches portent sur la patrimonialisation des pratiques circassiennes. Depuis 2019, elle travaille pour le groupe de recherche « Le musée à l'épreuve du performatif », dirigé par Anne Bénichou, dans le cadre duquel un ouvrage collectif publiera ses recherches sur les pratiques performatives et les institutions qui les prennent en charge (à paraître, 2023).

A large, light gray watermark of the word 'PULM' is positioned in the background. The 'P' is tall and narrow, the 'U' is small and sits between the 'P' and the 'M'. The 'M' is large and has a cursive, flowing style. The 'L' is also large and has a cursive style, similar to the 'M'.

Cet ouvrage a été mis en pages
par les Presses universitaires de la Méditerranée
(Université Paul-Valéry Montpellier 3)
route de Mende
34090 Montpellier
pulm@univ-montp3.fr
www.PULM.fr