

IETM MAPPING

www.ietm.org

LE SPECTACLE VIVANT À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : UN TOUR D'HORIZON



Par Julie Burgheim

Photo : image du projet [Asphyxia](#)



Mars 2016

ISBN: 978-2-930897-03-5

IETM is supported by:



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Table des matières

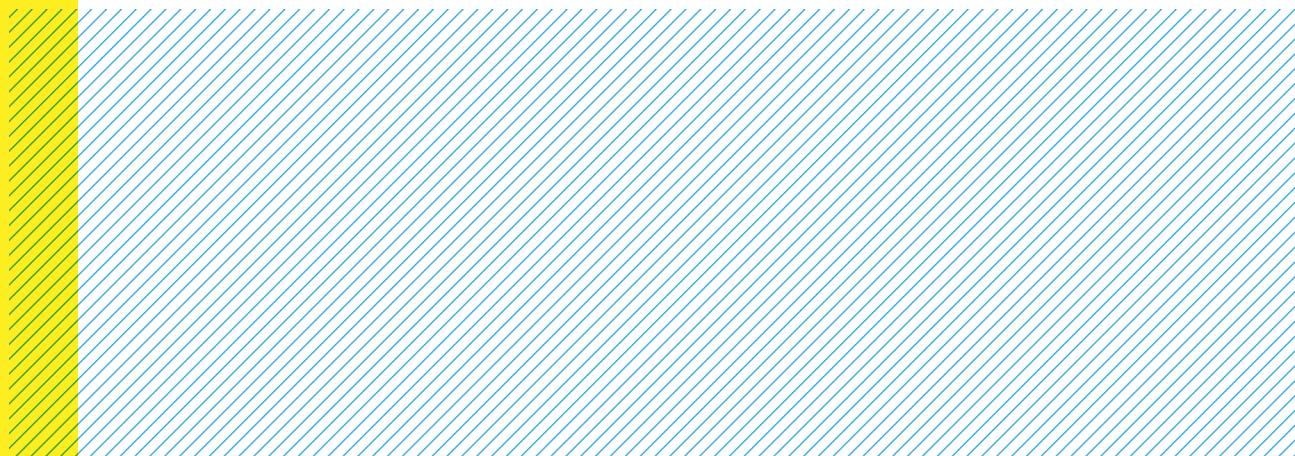
A propos	3
1 - ÉLÉMENTS INTRODUCTIFS	4
1.1. Contexte	4
1.2. Méthodologie	6
1.3. Définitions et usages	7
1.4. Quelques chiffres	9
2 - PANORAMA DES DIFFÉRENTS TYPES DE DIGITAL PERFORMANCES AUJOURD'HUI	11
2.1. Avertissements	11
2.2. Brèves précisions sur le contexte d'émergence des digital performances	12
2.3. Petit panorama de formes et d'artistes actuels	13
3 - RECHERCHE - PRODUCTION	22
2.1. La recherche-création	22
2.2. Documentation / Conservation / Préservation	33
2.3. Développement des Publics - Diffusion	36
4 - CONCLUSIONS	41



This publication is distributed free of charge and follows the Creative Commons agreement
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives (CC BY-NC-ND) -
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Les éditeurs ont fait tout leur possible pour obtenir la permission de reproduire des images protégées par copyright. L'IETM sera ravi de réparer toute omission portée à son attention dans les prochaines éditions de cette publication.

A propos



La révolution numérique est un fait accompli. Elle a pénétré le monde des arts et se disperse maintenant dans sa réalité, la rendant méconnaissable. Téléprésence, virtualité, mobilité numérique et outils en ligne deviennent le quotidien des professionnels du monde artistique, qui étudient de plus en plus le corps et analysent la notion de présence sur scène.

Sommes-nous à l'aube d'une véritable révolution ou s'agit-il encore d'une simple « tendance » ? En donnant naissance à de nouvelles formes d'art, la technologie transforme-t-elle l'essence même de l'art de manière irréversible ?

De nos jours, le « tournant numérique » représente l'une des questions centrales au sein des sociétés du monde entier ; il concerne donc naturellement les arts du spectacle. Ce mapping explore la façon dont les technologies numériques sont utilisées dans les différentes étapes du processus artistique (création, production, diffusion, archivage, etc.) et dans quel but (inspiration, engagement et développement du public, marketing, partage, etc.). Présenté sous la forme d'une partie théorique solide associée à de nombreux exemples venus d'Europe ou d'ailleurs, ce mapping offre une vue d'ensemble de la situation du spectacle vivant à l'ère du nu-

mérique (qui est également le thème de la prochaine [réunion plénière de printemps de l'IETM à Amsterdam](#) en avril prochain).

Nous sommes heureux de présenter ce nouveau mapping comme un élément phare de notre réflexion sur le sujet, qui se traduit également sous la forme matérielle par un article intitulé « [Qui a peur du numérique ?](#) », la réunion à Amsterdam et une prochaine publication [Nouvelles Perspectives](#). Restez à l'écoute et n'hésitez pas à participer à la conversation sur le [forum des membres](#) de l'IETM !

L'auteur souhaite remercier les experts et les professionnels qui ont répondu à ses questions, en particulier lorsque certains sujets semblaient manquer d'informations pour des raisons géographiques, ou afin d'obtenir des données plus précises sur des projets ou pratiques spécifiques :

Jaakko Lenni-Taattola, coordinateur de TNT – Réseau pour le Théâtre et les Nouvelles Technologies : des solutions numériques pour les arts du spectacle (Finlande); Thomas Heikkilä, Conseiller principal (NORDBUK, financement du réseau) au Point Culture nordique; Milan Vracar, membre de l'association Kulturnova (Serbie); Goran Tomka, chercheur et

professeur à la Faculté des sports et de tourisme de Novi Sad (Serbie); José-Carlos Arnal, conservateur à Etopia – Centre d'arts et technologies (Espagne); Pavla Petrova, directeur de l'Institut d'Art et de Théâtre de Prague (République Tchèque); Gordana Vnuk, ancienne directrice du festival EUROKAZ (Serbie).

D'autres personnes ont apporté de précieuses informations à l'auteur pour son travail à L-EST ainsi que pour ce mapping. L'auteur remercie tout particulièrement : Nadine Patel, conseillère internationale pour le théâtre et la danse au British Council (Royaume-Uni); Donatella Ferrante, directrice des activités internationales au ministère de la Culture – DG des Arts du Spectacle (Italie); Franck Bauchard, directeur de la Panacée (Montpellier, France).

01.

ÉLÉMENTS INTRODUCTIFS

1.1. Contexte

Si depuis plusieurs décennies certains artistes et institutions se sont proclamés ambassadeurs de la culture digitale et technologique (ou ont été amenés à le devenir), les institutions culturelles *mainstream* se sont, quant à elles, souvent montrées réticentes à ces esthétiques, aux nouveaux modes d'organisation institutionnelle, ainsi qu'aux modèles de production et aux modes d'appropriation qui en découlent. À l'origine de ce désamour : la crainte de voir disparaître le « vivant » (le live) avec son côté éphémère et singulier, et l'expérience collective, ce qui engendrerait la décomposition de la scène comme lieu humain, lien social et forum politique, à la fois organisé et spontané ; tout cela au profit d'une société de plus en plus malade, avide de consommation sans éthique, automatisée, robotisée et régie par la loi du marché et du big data ; une société désormais capable de se passer de l'humain et de ses compétences, dans laquelle culture et technique seraient ainsi opposées.

Cette position apparaît encore en filigrane dans certains discours dominants au sein du secteur culturel. Ces discours prônent une excellence esthétique et une certaine idée de l'art qui ne trouverait pas son accomplissement dans le spectacle vivant orienté vers les technologies numériques et proposé par ses représentants. Jugée trop expérimentale et difficile à média-tiser, perçue comme trop centrée sur le dispositif technologique ou technique et de ce fait privée d'un réel intérêt artistique, voire de sens ou d'imagination, cette forme de spectacle nécessite une expertise spécifique ; elle est souvent vécue comme désocialisante, surtout lorsque le public peut être invité à rester chez lui devant son écran, ce qui suscite une sidération plutôt qu'une émotion réelle dans sa réception. En somme, ce type de spectacle ne remplirait pas le contrat social et cathartique attribué aux arts vivants depuis plus de

2 000 ans. À cela s'ajoute également l'aspect très pragmatique du défi technique que représentent de tels spectacles pour les institutions culturelles disposant de matériel « classique ». En effet, soit ces institutions se trouvent dans l'impossibilité de présenter ces spectacles (si toutefois elles le voulaient), soit elles sont confrontées à d'importantes difficultés techniques.

D'autre part, par le biais des arts numériques, de l'art contemporain, des esthétiques performatives et de la musique, un mouvement montant en puissance depuis une cinquantaine d'années s'est amorcé, alors que le décloisonnement des catégories artistiques s'opère progressivement, tant par le biais du travail des artistes que par les institutions qui les accueillent. Les arts numériques et leurs œuvres scéniques s'entendent comme de véritables environnements qui font pleinement appel à la participation physique et la perception sensible et critique du spectateur. Cette revendication, tout comme la problématisation de la technique en art ou la confrontation à la réalité d'une certaine part du monde contemporain, du progrès technique ou des changements esthétiques, sociaux et économiques qui en découlent, ne semble pas mener vers la reconnaissance méritée et attendue de la part du monde du spectacle vivant.

On assiste alors à l'émergence d'**une sorte de monde parallèle**, c'est-à-dire un réseau d'institutions spécialisées, auquel se joindront par la suite quelques rares institutions pluridisciplinaires, convoquant d'autres acteurs professionnels, d'autres artistes, d'autres publics et voulant paradoxalement être reconnues comme une discipline à part entière. **Paradoxalement**, car le monde du spectacle vivant s'inscrit dans un mouvement contraire d'abolition des barrières disciplinaires et à la fois idéologiques, comme en a témoigné récemment Christophe Wavelet, historien de l'art, critique et curateur, dans son article intitulé « Malaise dans le performatif », publié dans le *Cahier de l'Onde* de juillet 2013, « Les Nouvelles Formes de la scène », et comme

en témoignait déjà le philosophe Theodor Adorno avec son célèbre essai de 1967, *L'Art et les Arts*, et même d'autres avant lui.

Dans ce contexte de mutations structurelles et de conflits idéologiques, il convient de se référer également à des concepts plus larges énoncés par des chercheurs et intellectuels contemporains, qui, depuis quelques années, tentent de démêler les fils de ce qui nous arrive et de ce qu'il serait possible d'entreprendre. On pourrait par exemple évoquer Jeremy Rifkin¹, économiste américain, et sa *Troisième révolution industrielle*, ou bien Bruno Latour², philosophe et anthropologue français, et son *World Wide Lab*, ou encore Bernard Stiegler, philosophe français, ancien directeur de l'IRCAM³, fondateur d'Ars Industrialis⁴ et initiateur de l'Institut de recherche et d'innovation (IRI)⁵ créé au sein du Centre Pompidou à Paris ; il est particulièrement présent sur la scène des débats qui s'emparent du monde culturel français.

¹ Jeremy Rifkin est un économiste américain auteur d'une vingtaine d'ouvrages. Son essai très médiatisé, *La Troisième Révolution industrielle*, illustre sa théorie selon laquelle la révolution numérique actuelle pourrait marquer l'avènement d'un nouveau mode d'organisation fondé sur l'économie sociale.

² Bruno Latour est agrégé de philosophie et anthropologue. Il a enseigné dans des écoles d'ingénieur, à l'École des Mines notamment. Depuis septembre 2006, il est professeur à Sciences Po, Paris. Il a notamment développé le concept de *World Wide Lab* dans un article publié dans *Wired*, intitulé *The World Wide Lab - RESEARCH SPACE: Experimentation Without Representation is Tyranny*.

³ L'institut de recherche et coordination acoustique/musique (Ircam) est un centre français de recherche scientifique dédié à la création musicale et à l'innovation technologique. Il a été fondé en 1969 par Pierre Boulez. Il articule la recherche universitaire et appliquée à des activités de création et de production.

⁴ Ars Industrialis (association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit) est une association culturelle et politique créée en 2005 par Bernard Stiegler.
⁵ L'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI), créé au sein du Centre Pompidou en 2005 est une association de recherche autonome depuis 2008 qui explore le champ des Digital Studies en analysant et en développant des pratiques culturelles permises par les technologies numériques.

Bernard Stiegler prend en considération la technique et les outils associés en incluant cette dualité constitutive reflétée dans les débâcles autour des technologies et du numérique par le biais du *pharmakon*, un terme emprunté à la Grèce ancienne qui est à la fois « ce qui permet de prendre soin et ce dont il faut prendre soin, au sens où il faut y faire attention : c'est une puissance curative dans la mesure et la démesure où c'est une puissance déstructrice »¹.

Nous nous situons donc aujourd'hui dans un contexte où « les mondes », notamment celui du spectacle vivant, qu'il s'agisse du point de vue des institutions ou de celui des artistes et des intellectuels, se remettent en question et tentent de définir et affirmer leur place au milieu de la déferlante des (nouvelles) technologies et du tout digital, souvent au centre du débat public,



Andreas Åkre Solberg, Internet Explorer Error Message tagged (source : [Flickr](#))

¹ « Le pharmakon désigne à la fois le remède, le poison, et le bouc-émissaire. Tout objet technique est pharmacologique : il est à la fois poison et remède. Le pharmakon est à la fois ce qui permet de prendre soin et ce dont il faut prendre soin, au sens où il faut y faire attention : c'est une puissance curative dans la mesure et la démesure où c'est une puissance déstructrice. Cet « à la fois » est ce qui caractérise la pharmacologie qui tente d'appréhender par le même geste le danger et ce qui sauve. Toute technique est originairement et irréductiblement ambiguë : l'écriture alphabétique, par exemple, a pu et peut encore être aussi bien un instrument d'émancipation que d'aliénation. Si, pour prendre un autre exemple, le web peut être dit pharmacologique, c'est parce qu'il est à la fois un dispositif technologique associé permettant la participation et un système industriel déposédant les internautes de leurs données pour les soumettre à un marketing omniprésent et individuellement tracé et ciblé par les technologies du user profiling[...]. Qu'il faille toujours envisager le pharmakon, quel qu'il soit, d'abord du point de vue d'une pharmacologie positive, ne signifie évidemment pas qu'il ne faudrait pas s'autoriser à prohiber tel ou tel pharmakon. Un pharmakon peut avoir des effets toxiques tels que son adoption par les systèmes sociaux sous les conditions des systèmes géographiques et biologiques n'est pas réalisable, et que sa mise en œuvre positive s'avère impossible. C'est précisément la question que pose le nucléaire »

« pénétrant »² et modifiant l'ensemble des domaines de notre société et de la vie au sens large. Ainsi, les initiatives de mise en débat se multiplient, de nouvelles pratiques et formations professionnelles émergent, les pouvoirs publics proposent des cadres et mettent en place des politiques incitatives sous la forme de soutien, d'agendas ou de stratégies numériques nationales ou à échelle plus large (au niveau européen, on peut citer par exemple l'[Agenda Numérique pour l'Europe](#)).

Il s'agit également d'embrasser la cause des publics, dont les comportements, les relations et les processus cognitifs même se sont modifiés et continuent de le faire au contact des technologies numériques, de l'Internet et des nombreux contenus accessibles qui circulent sur le Web. L'un des points d'entrée privilégié par le secteur culturel (au sens large) s'oriente en conséquence vers les outils destinés à toucher

² D'un point de vue statistique, on parle du taux de « pénétration » de l'Internet haut-débit ou des appareils mobiles (téléphonie mobile, tablettes) dans les foyers, les entreprises d'un secteur etc.

les publics afin d'en conquérir de nouveaux, de développer des procédés innovants de sensibilisation, de transmission et d'éducation artistique et culturelle plus adaptés aux publics d'aujourd'hui.

Dès lors que l'on se pose ce type de questions, on est rapidement confronté à la **dimension écosystémique** d'une telle entreprise. Par exemple, rendre accessible des captations de spectacles nécessite tout d'abord de numériser ces spectacles, puis de développer une plate-forme. Il faut donc trouver des financements ou des partenariats, voire s'associer à des chercheurs et/ou à une entreprise, et pour que cette plate-forme ait un sens, il faut imaginer des actions jusqu'alors peu envisagées. Tout cela entraîne une série de nouvelles questions : dans quel but décide-t-on d'introduire un nouveau rapport aux œuvres ou à la culture ? Comment s'associer au monde de la recherche ou de l'entreprise sans être un spécialiste de la numérisation, du développement numérique, ou de la sociologie numérique ? Comment travailler ensemble ? Comment financer ? Où trouver les financements ? Comment développer

une ingénierie adéquate de projets au sein de l'entreprise culturelle ? Faut-il réorganiser les services et développer une nouvelle dynamique de ressources humaines ? Les salariés doivent-ils se former à ces nouvelles pratiques ? Comment en parler aux publics ? Qui sont les publics et par quoi se sentent-ils concernés ? Et ainsi de suite.

L'IETM, qui compte un large spectre de représentants et d'acteurs du secteur culturel européen et international parmi ses membres, s'est donc naturellement engagé dans la discussion soit par le biais d'activités lors de réunions plénières récentes (rencontres, conférences, groupes de travail, créations artistiques), soit par le biais de publications dédiées à la question du *virage numérique* dans leurs réflexions et dans les exemples présentés¹. Cette cartographie s'inscrit dans cette démarche et propose un tour d'horizon à la fois thématique et géographique pour donner un aperçu, un instantané du spectacle vivant à l'ère du digital à un moment donné.

Pour y faire écho tout en intégrant la dimension écosystémique inhérente au numérique, nous avons choisi de montrer le paysage dans sa globalité, en considérant toute la chaîne de valeurs (création, recherche/production, documentation, diffusion/médiation), et de souligner les nouveaux agencements qui se mettent en œuvre, la multipolarité des objectifs et la nature éminemment transdisciplinaire (ou au moins interdisciplinaire) de ces activités artistiques et culturelles qui repoussent encore plus loin les barrières entre les disciplines.



Neil Cummings, Tributary diagrams (source : [Flickr](#))

1.2. Méthodologie

Cette cartographie s'est principalement basée sur la recherche documentaire (rapports, études, statistiques, littérature spécialisée, documents d'orientation politique, etc.) dans le domaine du spectacle vivant à composantes numériques et/ou technologiques, et sur des segments spécifiques (développement des publics, recherche, ...).

Les rapports et études disponibles au niveau européen sont hétérogènes et manquent de ligne directrice commune concernant la méthodologie. Cet aspect peut être mis en parallèle avec le degré de pénétration du numérique et des technologies ou des politiques publiques plus ou moins incitatives en terme de recherche et d'innovation selon les pays. À cela s'ajoutent également des questions relatives à l'accessibilité de cette ressource documentaire en termes linguistiques et au degré de diffusion ou même l'existence de documents sur ces sujets.

Ainsi, cette cartographie d'enjeux et d'exemples concrets n'est en aucun cas exhaustive, d'autant plus que le contexte

est celui d'un développement et d'une évolution drastique.

Par ailleurs, divers opérateurs et personnes clés ont été contactés (voir les remerciements au début du document), notamment lorsque les données et matériaux sur les questions abordées semblaient incomplets, qu'il s'agisse d'un segment de la chaîne de valeurs, d'un pays ou d'une région européenne. Ils nous ont également permis de collecter des données plus précises sur certains projets ou pratiques spécifiques.

Les principaux objectifs de ce mapping peuvent être résumés comme suit :

- proposer une vision globale en incluant la chaîne de valeurs évoquée plus haut et ainsi mettre en exergue la dimension écosystémique du spectacle vivant à l'ère du digital et des technologies ;
- présenter et proposer une cartographie des enjeux et problématiques principaux dans une approche critique en prenant compte des différents segments abordés ;

¹ Sur le sujet, l'IETM a publié en septembre 2015 l'article [Qui a peur du numérique ?](#); la réunion plénière de l'IETM à Amsterdam en 2016 sera consacrée au spectacle vivant à l'ère du numérique. Une publication sur ce thème de la série *Nouvelles Perspectives* est aussi prévue après la réunion.

- illustrer les enjeux par des exemples brefs d'artistes, d'institutions ou de projets représentatifs en veillant à couvrir tous les pays européens et, le cas échéant, les pays du monde entier selon la disponibilité des données.

1.3. Définitions et usages

S'il est important de s'entendre sur des définitions communes de certains termes de ce mapping, il convient aussi de faire un point sur les usages, les regards et pensées que l'on porte sur ces notions à travers le temps et l'espace.

Disciplinarité / pluridisciplinarité / interdisciplinarité / transdisciplinarité

Dans son article « Sur l'interdisciplinarité », Edgar Morin, sociologue et philosophe français, précise que le concept de *discipline* scientifique renvoie à

« une catégorie organisationnelle au sein de la connaissance scientifique ; elle y institue la division et la spécialisation du travail et elle répond à la diversité des domaines que recouvrent les sciences. Bien qu'en-globée dans un ensemble scientifique plus vaste, une discipline tend naturellement à l'autonomie, par la délimitation de ses frontières, le langage qu'elle se constitue, les techniques qu'elle est amenée à élaborer ou à utiliser, et éventuellement par les théories qui lui sont propres. »¹

On appelle donc **pluridisciplinarité** la rencontre entre membres de disciplines distinctes autour d'un objet ou sujet commun. Dans la démarche pluridisciplinaire, chaque pratiquant d'une discipline conserve ses

méthodes, ses techniques et ses concepts. Plusieurs disciplines s'associent, mais chacune aborde l'objet en fonction de sa spécialité pour travailler sur un sujet commun dont il est impossible d'observer tous les aspects à l'aide des techniques dont chacune dispose. Ainsi, par glissement, le terme de pluridisciplinarité en art désigne le côtoiemment des disciplines au sein, par exemple, d'un spectacle ou d'un festival.

L'interdisciplinarité consiste à faire travailler ensemble des personnes issues de diverses disciplines. La démarche confronte plusieurs approches différentes à un même objet, elle établit un dialogue et des échanges entre plusieurs disciplines. Elle implique de fortes interactions et l'enrichissement mutuel entre plusieurs spécialistes, donc une coopération active, elle ouvre l'échange et abat certaines cloisons disciplinaires. En art, l'interdisciplinarité se caractérise généralement par une approche mixte d'un objet tenant compte de plusieurs approches, plusieurs champs. Ce terme désigne plus simplement des phénomènes d'hybridation de formes artistiques.

La notion de **transdisciplinarité** découle de l'interdisciplinarité (elle est également utilisée comme son synonyme). La transdisciplinarité travaille sur des objets qui n'appartiennent pas exclusivement à une discipline. Elle désigne des activités qui parcourent plusieurs champs dont les points de connexion se situeraient à l'intérieur d'un système global sans frontières stables entre les disciplines. De son étymologie (trans-), on retiendra particulièrement la dimension « au-delà de » et le débordement des disciplines, qui se traduit en art par une acception de la forme artistique hybride ou inclassable. On adopte donc majoritairement plutôt le point de vue de la création artistique que celui de la dimension culturelle pouvant être défendue dans le cadre d'un projet institutionnel, et qui inclut nécessairement les dimensions socio-politique, économique, écologique ou scientifique, etc.

Dans le secteur culturel, ces catégorisations peuvent être perçues comme peu pertinentes, dépassées et galvaudées par certains représentants qui souhaitent tout simplement que l'on parle d'art ou des arts, et cela malgré que l'on s'y réfère



Auditorium Theatre à Toronto (source : bublogblog)

régulièrement. Les structures culturelles sont confrontées à des publics qui ont encore besoin de ce type de repères insitués pour se situer par rapport à leurs valeurs et leur esthétique, eux-mêmes issus d'une organisation sociétale. Le langage et les critères de la grande majorité des bailleurs de fonds publics et privés font eux aussi référence à des catégories très précises et « classiques ». Ces termes restent donc des points d'ancre qui figurent encore aujourd'hui dans les représentations collectives et dans les discours, et méritent donc que l'on s'y attarde.

Technique / (nouvelles) technologies

On emploie aujourd'hui fréquemment et sans trop se poser de questions les termes de **technique** (comme adjectif ou comme substantif) ou de **technologie**, surtout de **nouvelles technologies**. Les nouvelles technologies désignent communément, selon Wikipédia, « des domaines très évolutifs et divers des techniques, pouvant tout aussi bien recouvrir : au sens large, toute la haute technologie ; au sens étroit, les nouvelles techniques de l'information et de la communication (NTIC) (Internet, Smartphone, protocole Bluetooth...) ». Pourtant, lorsqu'on y regarde de plus près, on constate que les acceptations courantes de ces termes ont été façonnées par une succession d'idéologies terminologiques et quelques allers et retours entre le vieux et le nouveau monde. Alors comment évoquer l'histoire et les représentations qui se cachent derrière ces termes ?

Tout d'abord, on peut préciser que l'éty-mologie grecque du terme de **technique**, *tékhné*, signifie « art » au sens de « l'art de », comme le suggère Aristote dans *La Poétique*. Il précise que l'art poétique est mimétique et trouve sa genèse dans la pratique [*praxis*], c'est à dire dans l'action humaine réelle par le biais de l'expérience vécue, de façon empirique donc. Selon lui, la représentation peut être produite « par art [*tékhné*] ou par habitude »¹, allant jusqu'à

¹ Aristote, *La Poétique*, Textes, traduction, notes par Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot,

affirmer que « ceux qui au départ avaient les meilleures dispositions naturelles firent peu à peu des progrès et donnèrent naissance à la poésie à partir de leurs improvisations »².

Cet aspect ressort également de la définition contemporaine et plus large du terme de technique, proposée par l'Encyclopédie Larousse : « ensemble de procédés empiriques et de moyens pratiques propres à une activité », puis plus précisément : « savoir-faire, habileté de quelqu'un dans la pratique d'une activité », et enfin plus spécifiquement : « ensemble de procédés reposant sur des connaissances scientifiques et destinés à la production ». On est donc dans le domaine de l'application, du savoir-faire, voire de l'**art**-isanat, même si selon les domaines, les processus à l'œuvre sont plus ou moins structurés. C'est en particulier le cas dans le domaine scientifique, où les méthodes sont ordonnées de façon rigoureuse.

Paris, Éditions du Seuil, 1980, p. 43
2 *ibidem*

François Charpin, linguiste français, souligne que le terme **technologie** vient du grec *tékhné* et *logia* ; il précise que « ce second membre [...] désigne la description attentive d'un phénomène »³ et en vient à formuler une définition, selon laquelle avec la technologie « il s'agit de dresser l'inventaire des procédures qui caractérisent les savoirs et savoir-faire qui échappent aux déductions spéculatives, mais reposent sur des connaissances expérimentales »⁴. C'est ainsi que, plusieurs siècles plus tard, on en arrive à l'acceptation de la technologie en tant que savoir et réflexion de la technique, qui se résume aujourd'hui à ce qu'on appelle la théorie ou la philosophie de la technique.

À ce sujet, Eric Guichard, enseignant-chercheur en sciences de l'information et de la communication, précise par ailleurs que :

« dans les faits, les deux définitions rigoureuses de la technologie – ensemble de procédures non spéculatives ou philosophie des techniques – sont proches de celles que l'on

³ François Charpin, « *Étymologie et histoire du mot technologie* »

⁴ *ibidem*

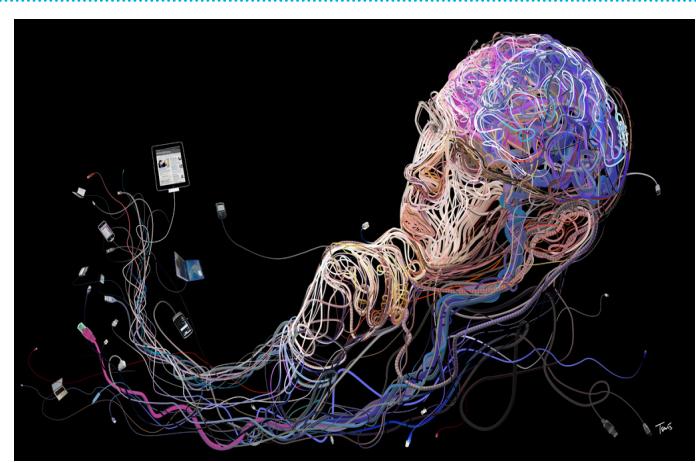


photo : Charis Tsapis (source : Flickr)

rencontre aux États-Unis. Dans ce pays, où l'on emploie *handicraft* pour signifier « technique manuelle », le mot *technology* recouvre deux sens : le premier renvoie à la définition philosophique, épistémologique qui vient d'être précisée, l'autre à la notion de système technique : « *industrial arts collectively* », que l'on pourrait traduire par « ensemble de règles et de méthodes appliquées à l'industrie dans son ensemble », incluant aussi l'ensemble des connaissances et des savoir-faire associés. On pourra remarquer que ce second sens est très proche de celui de notre mot « technique », surtout si l'on prend comme référence la définition de *technology* proposée par la National Academy of Sciences : « moyens codifiés de manipuler délibérément l'environnement pour réaliser un objectif matériel ».¹

C'est à partir du 19e siècle que le terme de technologie renvoie aux objets de la technique et non plus aux traités. Ils peuvent être des machines, des matériaux, des modes de fabrication dont font usage les ingénieurs et « impliquent des applications industrielles ou commerciales qui s'opposent aux domaines de la science "pure", de la recherche ou de la création artistique ».²

A partir du 20e siècle, on y ajoute l'idée d'**innovation**, ce qui selon Eric Guichard serait une véritable entreprise idéologique de « valorisation du futur » et de « déterminisme technique », c'est-à-dire l'idée selon laquelle la technique opèrera des transformations sociales en se développant hors de toute représentation sociale. L'idée d'innovation se rapporte également, par exemple, en pleine relance de l'industrie, à l'un des facteurs déterminants de la croissance économique dans les années 80 : l'informatique. Cette politique se concrétise en 1991

¹ Éric Guichard, L'Internet : mesures des appropriations d'une technique intellectuelle, Thèse de doctorat, EHESS, Paris, 2002

² François Charpin. Op. Cit. p. 6.



source : [Flickr](#)

aux États-Unis, lorsque l'administration Clinton fait la promotion de cette « autoroute de l'information » (*information superhighway*) que sont « les nouvelles technologies » dans le cadre du *High Performance Computing Act*.

Face à cette espérance économique et la foi en l'avenir, on en oublie la réflexion sur les techniques anciennes et contemporaines, mais aussi leurs origines premières. L'Europe ne tarde pas à s'emparer de ces discours même si c'est, en ce qui la concerne, par nécessité et besoin urgent d'être en adéquation avec son temps dans une perspective politique et de croissance économique. En effet, on peut lire dans plusieurs rapports rendus dans le sillage de ces perspectives « [qu']il s'agit pour l'Europe d'exploiter les opportunités offertes par les nouvelles technologies »³. Ainsi, outre le fait que le terme de « nouvelle » ne donne finalement aucune indication temporelle précise, il est souvent rejeté par les puristes en raison de sa connotation idéologique qui symbolise un impératif politique et économique.

1.4. Quelques chiffres

La « culture digitale » dans sa globalité est perçue comme un phénomène transversal pouvant toucher différents secteurs ou champs de l'activité sociale. Au sein du secteur culturel, le phénomène s'observe à plusieurs niveaux, tels que le degré de développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication, mais aussi au sein des politiques d'encouragement à l'accès et la participation des publics, y compris le jeune public (12-24 ans ou 16-24 ans) et ses habitudes de consommation numérique.

Dans une perspective européenne, une autre manière d'expliquer les différences entre les pays, secteur culturel inclus, est d'observer l'usage que ceux-ci font des technologies. Les technologies, on s'en aperçoit, correspondent en grande partie au degré d'engagement des politiques publiques nationales, notamment en terme d'investissements pour la recherche et l'innovation.

En 2013, selon [Eurostat](#), les dépenses d'investissements en faveur de la recherche et de l'innovation tous secteurs confondus en Europe (UE28) (entreprises commerciales, secteur public, enseignement supérieur, organisation privée à but non-lucratif) représentaient 2,01% du PIB, contre 1,85 % en 2008. L'écart entre les pays reste grand, et on le constate particulièrement entre le Nord et le Sud, ainsi que l'Est et l'Ouest : les pays qui y consacrent plus de dépenses en 2013, dépassant la barre des 3 % de leur PIB, sont la Suède, la Finlande et le Danemark, même si une légère baisse de 0,2 % est constatée depuis 2008, vraisemblablement liée à la crise économique mondiale. En revanche, la Bulgarie, la Grèce, la Croatie, Chypre, la Lettonie et la Pologne, malgré une progression constante, ne dépassent pas la barre des 1 % de leur PIB. La Roumanie, pays qui arbore la valeur la plus faible, est passée de 0,57 % du PIB en 2008 à 0,39 % en 2013. La Slovénie, la France, l'Allemagne, les Pays-Bas, la Belgique et l'Autriche oscillent quant à eux à des taux variant entre 1,90 % et 2,60 % de leur PIB entre 2008 et 2013.

Mettons maintenant ces chiffres en parallèle avec l'usage et donc la disponibilité d'Internet dans les foyers européens, même si la recherche concerne aussi d'autres technologies. En 2009, on constate que 30 % des Européens (UE28), donc un tiers des citoyens âgés de 16 à 74 ans, n'avaient jamais utilisé Internet. En 2014, on tombe à 18 %, soit presque le seuil minimal de 15 % de non-utilisation que l'Europe s'était fixée dans le cadre de l'*Agenda Numérique Européen*.

En effet, entre 2008 et 2013, le nombre d'Européens qui utilisent Internet chez eux est passé de 53 % à 72 %. Dans les pays qui présentent un faible taux d'utilisation d'Internet, autour de 30 %, (Roumanie, Bulgarie, Grèce, Croatie, Italie et Lettonie), on constate une augmentation constante de 20 à 30 % jusqu'en 2013, alors que les autres affichent une augmentation de plus ou moins 10 %. La Suède, le Luxembourg, les Pays-Bas, la Grande-Bretagne, la Norvège,



La Friche la Belle de Mai, Marseille, où se trouve aussi le Zinc (photo : Caroline Dutrey)

la Finlande et le Danemark affichent des taux de 90 % et plus, et l'Islande présente le taux record de 95 % de foyers disposant d'Internet. Par ailleurs, en 2012, 60 % des jeunes européens (EU27) âgés de 16 à 24 ans utilisaient l'Internet mobile, et ces chiffres sont en constante augmentation.

La pénétration d'une technologie comme Internet dans la vie quotidienne des individus va de pair avec des infrastructures de plus en plus sophistiquées et des politiques nationales favorables à son installation. La démocratisation de l'Internet au niveau structurel et infrastructurel donne lieu à des transformations et l'émergence de nouveaux usages, que nous aurons l'occasion d'évaluer plus loin dans la partie dédiée au développement des publics.

02.

PANORAMA DES DIFFÉRENTS TYPES DE DIGITAL PERFORMANCES AUJOURD'HUI

2.1. Avertissements

Proposer une réflexion théorique et esthétique sur les arts de la scène à composantes numériques et/ou technologiques mérite que l'on s'attarde quelque peu sur leur contexte historique, même si ce n'est pas le but premier de cette publication, qui, bien qu'elle énonce divers enjeux et problématiques, ne saurait se substituer à une recherche sur la question de l'esthétique.

En outre, de nombreuses publications de qualité, dirigées par d'éminents chercheurs, ont vu le jour depuis une vingtaine d'années, et certaines sont devenues de véritables ouvrages de référence en la matière. De nombreuses revues ou actes de colloques sont également consacrés à la question. La littérature est donc riche et se développe de plus en plus.

Dans le souci de « cartographier », on peut citer quelques ouvrages souvent référencés comme des textes clés pour se saisir du contexte d'émergence et des enjeux esthétiques liés aux arts de la scène à composantes technologiques, tels que (par ordre chronologique de publication) :

- Laurel Brenda, *Computers as theatre*, Reading (MA), Addison-Wesley Publishing Company, 1993 ;
- Birringer Johannes, *Media and performance: Along the Border*, Md, Johns Hopkins University Press, 1998 ;
- Wilson Stephen, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Cambridge (MA), MIT Press, 2001 ;

- Dixon Steve et Smith Barry, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge (MA), MIT Press, 2007 ;
- Salter Chris, *Entangled. Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge (MA), MIT Press, 2010.

Avant de donner des précisions sur certains moments et personnages clés dans l'émergence des arts de la scène à composantes numériques ou technologiques, et afin d'établir des points de repère communs, il convient de s'entendre tout d'abord sur un terme générique pour qualifier ces formes. Le terme de « **Digital Performance** » est utilisé pour la première fois par Steve Dixon et Smith Barry, qui en font le titre de leur publication. Le terme anglophone se démarque par sa clarté et sa précision, et paraît d'emblée plus adéquat que la traduction française : « les arts de la scène à composantes numériques et/ou technologiques ». C'est également ce que propose et affirme Clarisse Bardiot¹, chercheur associée à l'Université de Valenciennes et au Phénix (Scène nationale de Valenciennes), et titulaire d'un doctorat sur *Les Théâtres virtuels*, dans son récent ouvrage hypermédia, *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*.

2.2. Brèves précisions sur le contexte d'émergence des digital performances

Dans les études généalogiques sur les *digital performances*, on situe généralement les premières fondations dans les mouvements d'avant-garde du début du 20e siècle, même si l'on pourrait certainement retourner plus loin en arrière. Ceux-ci s'inscrivent dans une tendance générale d'autonomisation du théâtre par rapport à la littérature, de la scène par rapport au texte dramatique, du metteur en scène par rapport à la prédominance de l'auteur

¹ Clarisse Bardiot, *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*, Ouvrage hypermédia, Collection Les Basiques, Leonardo/Olats, mise en ligne juin 2013.

dramatique. Ce mouvement correspond à un moment où, selon divers praticiens et théoriciens de la scène de l'époque, les formes et textes représentés ne seraient pas représentatifs de la société telle qu'elle a évolué (des transformations importantes s'étant opérées avec l'industrialisation au tournant du 20e siècle). Il s'agit donc de proposer un réinvestissement sensible de la scène qui se traduit par la convergence des arts, une forme d'interdisciplinarité où tous les arts (musique, arts plastiques, cinéma, théâtre, danse, etc.) ainsi que leurs représentants se côtoieraient sur scène.

Richard Wagner avec son *Gesamtkunstwerk* (œuvre d'art totale) figure comme un précurseur de cette tendance. Dans son sillage, mais concernant plus spécifiquement la scène théâtrale, **Georg Fuchs**, tour à tour critique d'art, poète, metteur en scène, directeur artistique et théoricien, entend « rethéâtraliser » la scène et prône un théâtre organique et rythmique, qui accueillerait toutes les couches de la société. Il élabora un programme complet sous la forme du *Künstler-Theater* (le Théâtre des Artistes), qui verra le jour à Munich en 1908. Le projet comprend également une reconception totale du théâtre comme lieu architectural et de toute sa machinerie, et où Fuchs conviera des artistes de toutes les disciplines à travailler côte à côte.

On trouve également les racines des digital performances dans les mises en scène et théories autour de la marionnette, et notamment celles de **Maeterlink** et d'**Edward Gordon Craig**. La marionnette est en effet pensée comme une réplique de l'acteur idéal remettant en cause le paradigme de la co-présence nécessaire de l'acteur physique-personnage/spectateur pour que la mimésis (et la catharsis) opère son charme. Cette conception est également évoquée dans les discours contre la machine, l'avatar et le virtuel sur scène, que l'on pourrait rapprocher du régime marionnettiste où l'acteur-personnage disparaît.

Avec l'industrialisation et les ravages de la Première Guerre mondiale, des mouvements tels que le **Futurisme**, le **Dadaïsme** ou le **Bauhaus** explorent la mécanisation et l'automatisation de la société et s'emparent de la technique comme médium de symbolisation. Ces mouvements reconfigurent l'espace à l'aide d'écrans, de scènes mobiles ou mécaniques, ils font disparaître l'acteur et proclament l'intégration de la radio et du téléphone au théâtre.

De la même manière, les mises en scène d'**Erwin Piscator**, fervent défenseur d'un théâtre politique et épique, notamment avec « Le Brave soldat Chvěk » (1928) mis en scène aux côtés du jeune Bertholt Brecht, incarnent une étape importante dans le renouveau du théâtre : la technique est introduite en coulisses, dans la machinerie et sur scène pour répondre à une finalité esthétique (mise en scène d'un récit picaresque comportant beaucoup de personnages et de changements de lieux, que Piscator souhaitait représenter) ; et à une volonté d'émancipation politique. En effet, pour Piscator, les œuvres dramatiques de l'époque (excepté celles de Schiller) ne correspondaient pas à la réalité historique, et plus précisément aux publics qui venaient de vivre la Première Guerre mondiale et devaient faire face à une crise économique sans précédent avec la montée du Nazisme. Qu'il s'agisse ou non d'un texte théâtral à l'origine, il s'agissait de le mettre en scène et véhiculer une vérité non tronquée qui permettait aux masses de prendre conscience de leur aliénation économique et sociale, en restant au plus proche de l'actualité et de leur vécu.

Le second grand mouvement à l'origine des *digital performances* trouve sa source dans les avant-gardes des années 1960. Il correspond à l'avènement de l'informatique, bien qu'elle ne soit pas démocratisée et nécessite beaucoup de moyens, ainsi que la collaboration de chercheurs et d'ingénieurs spécialisés. Avec la généralisation progressive de l'informatique dans les années 1980, puis l'Internet et le web dans les années 1990, de plus en plus d'artistes

s'intéressent à ces nouveaux processus, véritable faits sociétaux synonymes de nouvelles possibilités en terme de rapport au spectateur. Peu à peu, les artistes les intègrent dans leurs démarches. On peut citer de nombreux artistes, personnalités et expériences aujourd'hui connus du grand public, tels que :

- les œuvres cybernétiques de **Nicolas Schöffer**, artiste plasticien français d'origine hongroise ;
- la manifestation « 9 Evenings: Theatre and Engineering », qui s'inscrit dans le cadre plus large de l'association **E. A. T - Experiments in Art & Technology**, réunissant des artistes tels que **John Cage**, Robert Rauschenberg, Yvonne Rainer ou Steve Paxton et d'autres encore ainsi que des ingénieurs pour présenter une dizaine de performances expérimentales au public ;
- les scénographes **Josef Svoboda** (République Tchèque) et **Jacques Polieri** (France) ;
- plus récemment, à partir de la fin des années 1980, le metteur en scène canadien **Robert Lepage**.

2.3. Petit panorama de formes et d'artistes actuels

Par souci de lisibilité, on choisira des catégories assez larges sans entrer dans des sous-catégories correspondant aux différents dispositifs ou interfaces techniques utilisés. C'est donc du point de vue de la réception que l'on se situera, et non du point de vue du plateau (rapport à l'acteur, dramaturgie, mise en scène, scénographie, plateau), qui aurait pu être un autre mode de lecture. En plus de cartographier, la volonté est également celle de donner le plus grand nombre d'exemples possible d'artistes/compagnies ou de collectifs contemporains sans prêter attention à l'esthétique ou la qualité, toutes deux subjectives. Le lecteur aura le loisir d'approfondir chacun des exemples à l'aide de textes, photos ou vidéos.

Si, au sein de la création artistique, on peut distinguer plusieurs catégories esthétiques assez larges qui englobent chacune divers types de dispositifs techniques, il n'en demeure pas moins que certains artistes/compagnies ou formes citées en combinent plusieurs dans une même forme.

Des formes scéniques qui convoquent des images de synthèse, des images en 3D, mais aussi des dispositifs cinématiques, le *Pepper's Ghost* ainsi que le tulle ou le cyclorama, qui dans certains cas peuvent être rendus interactifs, en temps réel ou différé, par le biais d'une manipulation technique qui s'effectue hors scène. Ce sont des images qui font scène et qui s'incorporent dans la scénographie.

Parmi les artistes qui utilisent le cyclorama ou le tulle en avant-scène, qui est un élément relativement simple d'un point de vue technologique, mais donne des effets étonnantes, on peut citer le chorégraphe américain **Merce Cunningham** et sa création « *Biped* » qui a démocratisé ce type de procédé auprès du grand public. Merce Cunningham a collaboré avec le **Open Ended Group**, formé par Marc Downie, Shelley Eshkar et Paul Kaiser, très actif dans la création en espace public, notamment avec des formes filmées et 3D.

En 2010, la compagnie belge **Artara**, dirigée par Fabrice Murgia, proposait le spectacle « *LIFE : RESET / Chronique d'une ville épuisée* », dans lequel il abordait la solitude des villes et le nouveau phénomène des réseaux sociaux et autres identités virtuelles. Dans un décor hyperréaliste, une jeune femme évolue seule, avec la toile tirée en avant-scène, accompagnée de projections et d'un jeu de lumières fusionnant le décor dans la toile.

On évoquait également le *Pepper's Ghost*, un procédé vieux de quelques centaines d'années créant par illusion d'optique l'apparition ou la disparition d'objets ou de personnes qui semblent réels. À l'époque, on utilisait un miroir ; aujourd'hui, on dispose d'un matériel spécifique assez coûteux, qui se présente sous la forme d'un film incliné à 45° et généralement placé en avant-scène, qui peut être augmenté avec des projections d'éléments 3D, par exemple. Une compagnie québécoise historique, **4d art**, dirigée par Michel Lemieux et Victor Pilon, utilise ce procédé dans une grande partie de ses créations.

Il y a également de nombreux artistes français :

- en premier lieu, **Jean Lambert Wild**, récemment nommé directeur du Théâtre de L'Union-Centre Dramatique National du Limousin, notamment avec sa création historique « *Orgia* » ;
- la **Compagnie 14:20**, mêlant magie nouvelle, jonglage et danse, dirigée par Clément Debailleul et Raphael Navarro, qui préparent une nouvelle création, « *Wade In The Water* », qui sera présentée en novembre 2016 au Théâtre National de Chaillot ;
- Joris Mathieu (**Compagnie Haut et Court**), jeune directeur et metteur en scène du **Théâtre Nouvelle Génération** (Lyon, France) depuis janvier 2015, fait également fréquemment usage de ce procédé, notamment dans ses spectacles et installations-parcours tels que « *Le Bard* » ou « *Urbik Orbik* » ;
- la jeune compagnie théâtrale **Ex Voto à la Lune** dirigée par Emilie-Anna Maillet, que l'on retrouvera plus loin dans d'autres exemples avec une pièce théâtrale de Jon Fosse, tUn grand nombre d'artistes et de compagnies théâtrales, chorégraphiques ou interdisciplinaires travaillent par superposition d'images numériques interactives sur l'action réelle du plateau. Il peut s'agir d'images de synthèse, d'éléments 3D, de mappings, mais aussi de la capture de mouvement. Il s'agit quelquefois d'expériences uniques, mais souvent d'une exploration à long terme. On peut citer :
- la compagnie théâtrale de Marianne Weems, **The Builders Association**, avec des spectacles tels que *Continuous City* (combiné à une approche de juxtaposition d'espaces virtuels avec la scène) ou leur création en tournée « *Sonntag:Reborn* » ;
- le spectacle « *THEATER* » (image 3D et avatars) de la compagnie suiso-germanico-belge **Superamas** (théâtre et danse) qui convoque les technologies plus ponctuellement ;
- sous l'égide du danseur-chorégraphe et créateur de cinéma d'animation diplômé des Gobelins, Éric Minh Cuong Castaing, la compagnie française **Shonen** propose une approche fortement marquée par les technologies numériques et l'immersion par images de synthèse et 3D sur scène ;
- la compagnie de danse italienne **Interactive Dance Company**, dirigée par Ariella Vidach, explore toutes les possibilités, de l'image combinée à des capteurs portés par les danseurs qui peuvent interagir en temps réel avec le dispositif global jusqu'aux dispositifs de capture de mouvement en agissant sur des éléments sonores ou visuels ;
- la compagnie théâtrale française l'**Unijambiste**, dirigée par David Gauchard ;
- la compagnie australienne **Chunky Move**, sous la direction d'Anouk Van Dijk (collaboratrice ponctuelle de Falk Richter), avec les spectacles « *Glow* » et « *Mortal engine* » (voir aussi les différentes expériences de médiation dans la partie développement des publics) ;

- la compagnie circassienne et numérique **Adrien M et Claire B** poursuit également une exploration en ce sens ;
- en Norvège, la compagnie **Verdensteatret** réalise des formes hybrides entre l'installation, la performance et la musique pour créer des formes chorales en convoquant notamment les technologies cinématiques ;
- le **Cabaret Électrique**, compagnie suédoise mélangeant théâtre, danse, mime et marionnettes, pratique la capture du mouvement superposé à l'œuvre scénique ; des personnages animés se déplacent ainsi sur scène avec les acteurs.

Des formes scéniques « augmentées » où le plateau et/ou les interprètes sont interfacés généralement par le biais de capteurs ou d'objets technologiques et/ou numériques

Dans ces cas, l'espace scénique et la perception que l'on a des acteurs ou performers est transformée par emphatisation sonore ou visuelle, créant un rapport synesthésique à la représentation.

Quelques exemples de compagnies utilisant des capteurs absolus (fixes et sur le plateau) ou embarqués (mobiles et sur les acteurs ou performers) :

- le collectif allemand **machina eX** crée des formes scéniques sous forme de jeux. Ils transposent les conventions des jeux vidéo à la scène théâtrale. Dans des groupes de 15 à 20 personnes, le public est invité à « jouer » sur scène pour résoudre des énigmes ou vivre une aventure. L'équipe anime la scène et le décor par le biais d'un dispositif technique très ingénieux qui utilise de nombreux capteurs.
- l'américain Mark Coniglio et sa compagnie **Troika Ranch** est un représentant historique de cette technique. Il est également à l'origine du logiciel Isidora (cf outils) ;
- Chris Ziegler (Allemagne-Suisse) et sa compagnie **Moving Images**, associé au SINLAB en Suisse (voir le chapitre dédié à la recherche-création) ;
- la compagnie de danse **Pulso**, dirigée par Rocio Berenguer (artiste espagnole en France depuis 5 ans), avec des spectacles tels que « Homeostasis » et « Corps/Non-Lieu » , en immersion dans le public, avec vidéo-projection de l'image captée en direct par une caméra de surveillance, et le son comme traduction immédiate de cette image, rendue possible par un programme spécifique développé pour le projet ;
- la compagnie chorégraphique française **Mobilis-Immobilis** propose diverses formes scéniques et installations ;

Des formes scéniques qui convoquent des figures artificielles ou des personnages virtuels

On distingue plusieurs types de présences artificielles sur scène, tels que des robots, des androïdes ou des humanoïdes qui représentent la simulation de l'humain la plus aboutie. Comme nous l'avons déjà évoqué (marionnette), ce type de travaux trouvent leur source dans les avant-gardes du début du siècle, et notamment toutes les expérimentations autour des automates ou des mécaniques qui ont fait disparaître l'acteur. La question d'une présence actancielle artificielle renvoie aux théories liées à la présence que crée l'acteur sur scène, ainsi que l'idéal de présence totale, comme c'est le cas pour la marionnette. Voici quelques exemples :

- le metteur en scène de théâtre japonais Oriza Hirata a fondé la compagnie **Seinendan** en 1983. Il est également théoricien et a développé la théorie d'un « théâtre contemporain familier » (contemporary colloquial theater theory). Il a également intégré des robots dans plusieurs de ses spectacles, en collaboration avec l'université d'Osaka : « Metamorphosis » (2013), « Three Sisters », « Sayonara » ou encore « I, worker » ;
- la Roumaine **Aurélia Ivan** a suivi des études d'art dramatique au Conservatoire de Bucarest, puis à l'École supérieure nationale des arts de la marionnette de Charleville-Mézières (France). Son dernier spectacle, « L'Androïde [HU#1] » (2011), intègre une figure de robot ;
- l'Israélien **Amit Drori** est metteur en scène et scénographe. Il crée des spectacles où il intègre technologie open-source, vidéo et robots souvent en bois. Parmi ses spectacles : « Savanna – a possible landscape » et « Gulliver » ;
- **Kris Verdonck/A Two Dogs Company**, artiste plasticien, réalise également des formes scéniques, notamment « H, An Incident », une œuvre scénique pour 9 performers et 10 robots musicaux ;
- avec son spectacle « Re : Walden » (2012), le metteur en scène et chercheur français **Jean-François Peyret** questionne et transfigure la question de l'avatar.



Installation par Studio Nomad au Festival PLACCC Csepel, 2013 (photo : Balazs Danyil)

Des formes qui connectent soit à un/d'autre(s) espace(s) scénique(s), soit à un espace virtuel et qui interagissent par un jeu de mise en réseau des différents espaces de représentation, de perception et de réels

- Le projet « Chez Icke » (ainsi dénommé à Berlin et à Düsseldorf) de l'auteur dramatique allemande **Gesine Danckwart** est constitué d'un dispositif technique et d'un bar accueillant publics, performers et avatars de bar (des barvatars), ainsi que des internautes qui communiquent en streaming et via un chat depuis chez eux. Le dispositif peut se décliner et se réinventer selon l'endroit où il est invité. Ainsi, pour le Theater Gessnerallee Zurich, il s'appelait « Chez Ois » (2015) et comportait des actions spécifiques ;
- dans « Joseph » (2011), le metteur en scène, chorégraphe et interprète italien **Alessandro Sciarroni** joue en direct devant la webcam de son ordinateur connectée à Chatroulette, un site de rencontres et de discussions qui met les participants en relation de façon aléatoire. Il existe également une version jeune public de ce spectacle, « Joseph_kids » (2013) ;
- la compagnie canadienne **Les petites cellules chaudes** travaille également avec ce chatroom pour leur spectacle le « ishow » (2015) ;
- la compagnie américaine **New Paradise Laboratories/White MacLaughlin** a créé 2 cyberpièces, « Extremely Public Displays of Privacy » (2011) et « Fatebook: Avoiding Catastrophe One Party at a Time » (2010) : toutes deux connectent espace réel et espace web ;
- le spectacle des **Superamas** « Your dream » (2010) propose une lecture diffractée et autres espaces de représentation virtuels retransmis en direct (vidéo-retransmission), sans la composante aléatoire que l'on retrouve avec les œuvres citées plus haut qui se connectent à des forums en ligne (ex : Alessandro Sciarroni avec Chatroulette) ;
- dans les spectacles « Katastrophe » (2011), « Brickman Brando Bubble Boom » (2012) et « House in Asia » (2014), les artistes de la compagnie espagnole **Señor Serrano** jouent avec les échelles de représentations par le biais de maquettes, de projections vidéo et de montage vidéo en temps réel ;
- avec le projet « Twin Rooms » et « Room », la compagnie italienne **Motus**, fondée par Enrico Casagrande et Daniela Francesconi Nicolò, juxtapose et superpose plusieurs temps de représentations passées (du spectacle en question) avec l'action qui se déroule sur scène.



Alessandro Sciarroni, « Joseph Kids » au Phénix (2015)

Les œuvres hors-scène qui fonctionnent par immersion en convoquant le spectateur le plus souvent individuellement sous la forme de dispositifs dans lequel le spectateur peut se déplacer et/ou interagir avec ce qu'il perçoit, dans un espace recréé et virtuel

Cela peut se faire avec des périphériques de réalité virtuelle (oculus rift), éventuellement associés à des capteurs :

- Éric Joris, qui dirige la compagnie belge **crew**, s'est étroitement associé avec une équipe de chercheurs et de scientifiques, de l'Université Hasselt notamment, pour le développement de ses technologies. Il propose des spectacles et installations immersifs tels que « Terra Nova » (2011) et « C. A. P. E » (2010-2014), dont il adapte les différentes versions à chaque ville ;
- l'installation tout public « La chambre de Kristoffer » (2015) s'inscrit dans un projet transmédia jeune public et tout public, « KANT », de la compagnie française **Ex Voto** **A la Lune.**

On utilise dans d'autres cas **des procédés cinématiques, de vidéo interactive ou d'interactivité sonore** :

- **Chris Ziegler/moving images** est un metteur en scène, artiste multimédia et scénographe très prolifique. Il collabore avec de nombreux chorégraphes, notamment avec Emmio Greco, ancien directeur d'ICK Amsterdam et nouveau directeur du Ballet de Marseille, sur de nombreux projets de technologies interactives ou de scènes augmentées. Il réalise, en son propre nom, des œuvres immersives, comme par exemple « PARADISO - senses + spaces » (2013) ;

- **Magali Desbazeille** est une artiste plasticienne française réalisant performances, net-art et installations. Elle a créé en 2010 l'installation « Tu penses donc je te suis », une installation vidéo interactive dans laquelle le public doit s'immerger, aujourd'hui réactualisée dans une version 2 ;
- **Illegal Oedipus** est un collectif hongrois, composé de vidéastes, programmeurs informatiques et performers. Ils viennent de créer une installation immersive, « Sans Papiers » (2015). A travers leurs œuvres, ils souhaitent que le public participe en créant un espace critique sur les questions sociales contemporaines ;

- **Marco Donnarumma** est un artiste d'origine italienne vivant en Grande Bretagne. Protéiforme, performer, musicien et architecte sonore, il crée des œuvres scéniques ou des installations. « Septic » (2014) et « Nigredo » (2013) sont deux installations participatives et immersives, dont la dernière, créée à STEIM (Pays-Bas), utilise un outil biotechnologique développé par l'artiste en open source, Xth Sense, capable de transformer l'activité des organes et des flux corporels en sons.



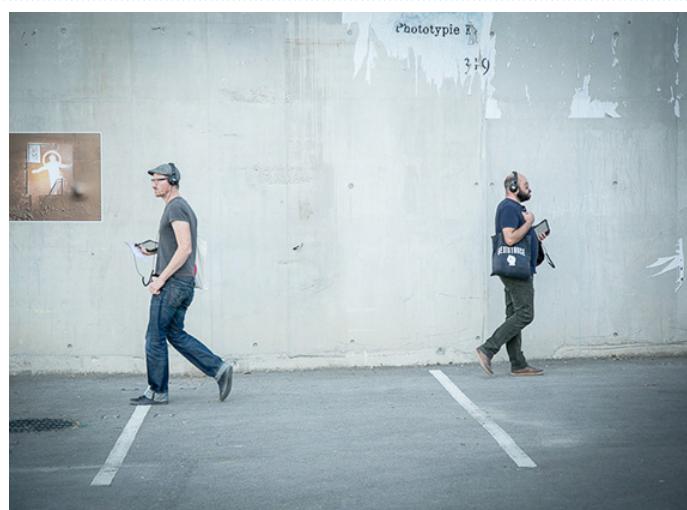
« Paradiso - senses + spaces » par moving images (photo : Gregory Colbert)

Des formes déambulatoires ou invitant le spectateur à la mobilité au sein de l'espace scénique ou en espace public

Plus particulièrement, ces formes peuvent utiliser des casques audio et/ou des location-based media, c'est-à-dire des médias se référant aux technologies de géolocalisation (GPS, systèmes d'information géographiques, QR Code, etc.) et généralement mobiles.

- **Janet Cardiff and George Bures Miller** sont un couple d'artistes américains. Depuis 1991, ils développent des « walks », d'abord audio, puis vidéo. Pour leur audiowalks, ils ont développé une technique de diffusion du son toute particulière puisqu'elle est tridimensionnelle et immerge le flâneur ;
- cette technique de diffusion tridimensionnelle a été reprise par le collectif suédois **Lundahl & Seidl** pour leur visite audioguidée « Symphony of a missing room », susceptible d'être adaptée à différents lieux mais principalement invitée par des institutions muséales ;
- le collectif anglais **Blast Theory** (fondé par Matt Adams, Ju Row Farr et Nick Tandavanitj) développe de nouvelles formes hybrides utilisant les médias interactifs, et mêle leurs publics à travers le web, la performance en direct et la retransmission en direct. Un grand nombre de leurs travaux utilisent la forme déambulatoire en espace public : c'est le cas de « Fixing Point » (2011), « A Machine To See With » (2010) ou « Ulrike And Eamon Compliant » (2009). Le collectif développe également des jeux, des concepts interactifs low-tech (téléphone) ou high-tech, tels que la dernière création, « Karen », installations, ... ;

- outre leurs mises en scène de théâtre documentaire, le collectif allemand **Rimini Protokoll** (fondé par Daniel Wetzel, Helgard Haug et Stefan Kaegi) invente également des walks depuis ses débuts, tels que « Audiotour Kirchner » (2000). Plus récemment, ils ont développé le concept « Remote X », qu'ils adaptent aux villes qui les invitent : « Remote Avignon », « Remote Berlin », « Remote Paris », etc. Ils ont également créé une performance audio déambulatoire et scénique autour de la fuite de jeunes réfugiés en bateau : « Evros Walk Water – Ein Cage Re-enactment » (2015) ;
- le réseau **IN SITU** (réseau européen pour le création artistique en espace public) a récemment co-produit deux formes de déambulation audio : « like me » (2013) de l'artiste néerlandaise **Judith Hofland**, ainsi que « Walk With Me » (2014), du collectif néerlandais **Rob Van Rijswijk & Jeroen Strijbos** ;
- le collectif français **InVivo** présentera en décembre 2015 sa création « Blackout », parcours sensoriel et immersif pour un spectateur pourvu d'un casque, qui évoluera dans un espace architecturé en plusieurs cellules immersives ;
- la compagnie **Des hommes penchés**, dirigée par le metteur en scène de théâtre français Christophe Huysman, a également exploré une écriture théâtrale dans l'espace public avec l'expérience « Pas à Pas » (2013).



« Walk with me » par **Rob Van Rijswijk & Jeroen Strijbos**, Marseille, 2015 (photo : Marion Ribon, source : Lieux Public)

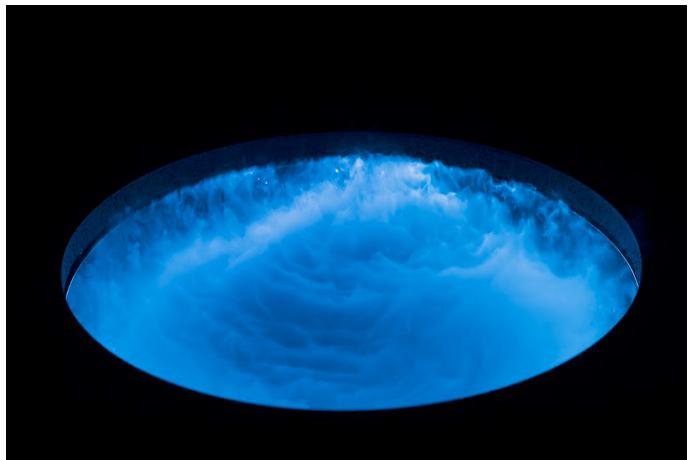
Des formes de spectacle vivant transmédia

Le **transmedia storytelling** est une pratique issue du cinéma et du gaming, et a priori, elle n'inclut pas le champ du spectacle vivant. Le *transmedia storytelling* s'est développé dans un contexte de convergence, c'est à dire par le biais du rapprochement d'équipements de production et de distribution de l'information sous la houlette de grands groupes. Ce qui est intéressant, c'est que la convergence ne se conçoit pas comme le remplacement des anciens médias par les nouveaux, mais comme une **interaction entre les différents médias et plate-formes où les audiences ont un rôle crucial** dans la création et la circulation de l'information. L'idée de faire converger les médias est censée créer un ensemble de flux de contenus sur de multiples plate-formes médiatiques. Le *transmedia storytelling* propose tout simplement de relier ces contenus entre eux par le biais de la narration, la création d'un univers commun à tous les contenus. Il s'agit donc d'extensions multiples ou de la fragmentation d'une même histoire alimentée et influencée par le flux et les liens entre les médias et plate-formes, tout en ménageant une place centrale aux publics usagers dans l'évolution même de son récit. Le transmédia appliqué au spectacle vivant est une pratique encore récente, mais elle tend à se développer. Étant donné la nature du transmédia, les expériences développées peuvent combiner médium traditionnel (écriture, dessin, bande-dessinée), nouveaux médias, dispositifs low-tech et technologies de pointe. Elles peuvent combiner espace public, espace scénique et espace virtuel, s'étendre dans le temps sous forme de séries, ou faire l'objet d'une collaboration curatoriale de l'ensemble avec la structure culturelle d'accueil, etc.

- La compagnie belge **System Failure**, dirigée par Leslie Mannès et Louise Baduel (toutes deux issues de P.A.R.T.S.), développe un projet de spectacle vivant et transmédia, « Human decision ». La narration se déploie à travers trois supports : en amont de la pièce, les publics sont invités à s'exprimer à travers un questionnaire qui influencera le développement de l'histoire, « HD Investigation », puis a lieu le spectacle scénique. Le public peut également visionner des tutoriels, « HD Practice », en amont ou aval du spectacle ;
- les jeunes interprètes **Lina Schlageter** (danse) et **Zoé Philibert** (performance), respectivement Suisse et Française, développent un projet transmédia et danse, « Attitudes ». Le projet s'articule autour de la transposition écrite et poétique d'attitudes de chanteurs de variétés ou pop à partir d'une collection de vidéos en ligne. Il se décline en plusieurs volets et s'entend comme une sorte de laboratoire ludique incluant des ateliers, un bal s'inspirant du *Bal Moderne* de Michel Reilhac, dont la partition chorégraphique est ici constituée de textes libres d'interprétation chorégraphiques, et d'un site Internet où les partitions sont mises à disposition pour une libre utilisation, et où les publics peuvent charger et partager leur propre vidéo de danse pour agrandir la collection de mouvements ;
- le collectif français **Kom.post** (également implanté à Berlin) développe une recherche sur l'écriture scénique et radiophonique, et sur les diverses situations d'écoute et de participation qui peuvent s'y rattacher. « Je n'ai qu'un toit du ciel, vous aurez de la place » est une série de fictions radiophoniques écrite en feuillets (logique de la sérialisation), avec un livret de la pièce comme extension narrative ;
- la compagnie **Olga Mesa & Hors Champ - Fuera De Campo**, dirigée par Olga Mesa et Francisco Ruiz De Infante, travaille sur un projet d'envergure en plusieurs actes (série) intitulé « Carmen/Shakespeare », avec de multiples extensions comprenant des workshops, des performances, un film et un site Internet, Lillas Pastia, qui offre divers espaces d'interaction avec l'œuvre ;
- le projet KANT d'Émilie-Anna Maillet/compagnie **Ex Voto A La Lune**, déjà évoqué plus haut, a également été conçu comme une forme transmédia. Ainsi, la narration de la pièce scénique « Kant » sera étendue à l'installation immersive pour un spectateur, « La Chambre de Kristoffer », et un parcours avec QR code conçu comme un Labyrinthe cosmogonique ;
- scénographe, architecte et metteur en scène, le Suédois **Thomas Bo Nilsson**, ex-membre de la compagnie danoise **SIGNA**, a créé « MEAT », une pièce installation de 240 heures (10 jours) qui a été présentée une seule fois dans le cadre du Festival FIND de la Schaubühne à Berlin, et qui inclut des extensions en livestream, des relations Facebook et des rencontres directes avec les

personnages qui peuvent affecter le récit.

- le projet ORGANiSMeS de la « compagnie transmédiale » bordelaise (FR) **Dorsa Barlow**, dirigée par Mael Le Mée et actuellement en développement, devrait faire l'objet d'un work-in-progress présenté en octobre 2016 à l'Hexagone - Scène nationale Arts et Sciences (Meylan). Ce projet d'envergure se consacre à « la fabrique contemporaine des corps et leurs possibles mutations à venir », et englobe spectacle vivant, site internet collaboratif, installation participative itinérante, et deux web-feuilletons.



Les Baltazars, « Nebula », création réalisée dans le cadre du projet OSSIA



photo du projet « Be SpectACTive » (photo : Be SpecACTive)

Artivism

Il serait dommage de faire l'impasse sur les expériences performatives activistes à composantes technologiques. Il existe sans doute de nombreux exemples qui combinent art et hack-/cyber-activisme, nous en relaterons deux qui ont particulièrement retenu l'attention et provoqué un véritable retentissement.

- Le premier est le projet « Transborder Immigrant Tool (TBT) » (2009) du collectif américain **Electronic Disturbance Theater 2.0**. C'est **Ricardo Dominguez**, professeur à l'Université de Californie à San Diego et hacktiviste, qui fonde le groupe en 1997, lequel se définit comme un collectif « de cyber-activistes, de théoriciens critiques et de performers développant à la fois une théorie et une praxis d'actes non-violents à travers et entre les espaces numériques et non-numériques ». Le projet se focalise sur les migrants illégaux qui passent la frontière mexicaine pour se rendre aux Etats-Unis, un voyage risqué qui a vu périr plus de 10 000 personnes. Le collectif a recyclé des téléphones portables peu coûteux équipés de GPS et a développé un logiciel qui guide « les citoyens déshydratés vers des sites sécurisés proposant de l'eau potable. En même temps, ces personnes ont accès à une plate-forme de poésie audio "de subsistance" ». En 2010, le projet a soulevé une vague de controverse et des enquêtes ont été ouvertes par les membres du Congrès du parti républicain, du Bureau de lutte contre la cybercriminalité du FBI, et par l'Université où Dominguez travaille comme professeur associé. Bien que le souhait politique était de faire tomber le collectif et ses actions, toutes les plaintes furent rejetées car elles étaient non fondées.

Par la suite et encore aujourd'hui, le projet documenté est exposé dans diverses institutions d'art.

- En 2013, **Christian Diaz**, artiste visuel autrichien et billettiste au Burgtheater de Vienne, décide de sortir de l'ombre. Ce jour-là, ce très prestigieux théâtre fête ses 125 ans sous le thème « De quel théâtre rêvons-nous ? ». Quelques mois auparavant, l'artiste-billettiste avait pris conscience qu'en réalité, il n'était pas un employé du théâtre mais celui d'une entreprise de sécurité en sous-traitance. En effet, depuis 1996, la société de holding des théâtres nationaux autrichiens avait ordonné l'externalisation de tous les services d'accueil et de billetterie des théâtres publics. Cette décision intervient évidemment dans un contexte de coupe budgétaire dans le secteur culturel autrichien. Cette mission a été confiée à l'entreprise de sécurité anglo-danoise Group 4 Securior (G4S), présente dans de nombreux pays, qui, avec ses 600 000 employés, constitue l'un des employeurs les plus cotés à la bourse anglaise. Cette société est active dans le milieu carcéral (prisons privées), dans le secteur minier (sécurisation de mines en Afrique et Amérique du Sud), dans la sécurisation de transports, de pipelines, de centrale nucléaire... L'outsourcing de ces postes exigeant peu de qualifications entraîne évidemment un salaire minimum et des droits restreints, l'entreprise est d'ailleurs pointée du doigt par plusieurs organisations des droits de l'homme.

Le 12 octobre 2013, après l'intervention de Bernd Bicker, ancien dramaturge du théâtre qui prône « un théâtre du partage », Christian Diaz écrit un texte, convoque un ami vidéaste (qui filmera toute la scène), monte sur scène avant le spectacle de la soirée inaugurale et dénonce la situation ironique entre le thème de la rencontre et l'externalisation du service des publics confié à une entreprise telle que G4S, ainsi que les conditions de travail. Il sera arrêté dans sa course et invité à quitter la scène par l'intendante du théâtre. De cette intervention performative naîtra le « mouvement non-coordonné » (Unkoordinierte Bewegung). Le film de cette action poétique de résistance a été diffusé via Facebook, Twitter et sur le site du mouvement. Le texte de l'intervention a été publié sur Nachtkritik, un des sites et forums de critiques de la scène germanophone les plus influents. Les technologies numériques, et notamment le web 2.0, ont rendu virale l'intervention du jeune artiste, dépassant largement les frontières autrichiennes. Aujourd'hui, il poursuit sa démarche et la documente sur le site dédié.

03.

RECHERCHE - PRODUCTION

L'interpénétration de la création artistique et du numérique fait émerger et interroger les nouvelles interactions entre recherche et création, la redéfinition des diverses finalités de ce qui est produit, et les mutations induites qui affectent le statut et la figure de l'artiste. En bref, ces nouveaux partenariats incarnent et suscitent des modes de production inédits en terme de circulation des œuvres, mais provoquent aussi une répartition nécessaire, pas seulement symbolique du capital entre les partenaires. Le phénomène s'inscrit donc dans un contexte plus large d'économie politique. Il faut garder à l'esprit la toile de fond de ce type de processus, qui ne sont pas uniquement le fait d'une rencontre indéterminée entre diverses spontanéités créatives, mais qui correspondent à des stratégies organisationnelles. Comme évoqué plus haut, il y a là une nécessité de revitaliser l'économie qui passe par l'impératif de créativité et l'injonction du progrès technique véhiculés dans les discours politiques, tout comme les cadres nationaux et dispositifs mis en place.

Ceci étant, l'approche descriptive et cartographique se limitera à une approche principalement taxinomique du phénomène de recherche-création et de ses institutions, des lieux artistiques hybrides de production et des outils qui facilitent et soutiennent les œuvres hybrides du point de vue artistique.

3.1. La recherche-création

Pour aborder le phénomène de la recherche-création, spécifique au spectacle vivant incluant les nouvelles technologies, il convient de rappeler quelques spécificités de la recherche et des arts, ainsi que le contexte de son émergence.

La notion de « recherche » dans le domaine du spectacle vivant et des arts n'est, en soi, pas un phénomène nouveau.

D'un côté, on entend par là une activité de recherche entreprise dans le cadre d'une formation supérieure universitaire (master 2, doctorat). Ce type de démarche implique une distance théorique entre le chercheur et l'objet. La démarche est interprétative : il s'agit d'une « recherche au sujet des arts », selon les mots de Henk Borgdorff¹, enseignant-chercheur et spécialiste de la recherche-création.

De l'autre, du point de vue de l'artiste, il peut s'agir d'un temps de création plus ou moins long qui inclut les tâtonnements et les revirements, pour finalement aboutir à une œuvre perçue comme singulière, innovante et/ou expérimentale. C'est cette acception que l'on rencontre le plus souvent dans les discours et dispositifs associés des institutions culturelles, s'affirmant ainsi comme *lieux de recherche et de création*. La « recherche au service des arts », ou la recherche appliquée, à démarche prospective, peut également être ajoutée à cette catégorie. L'objectif (et non l'objet) de la recherche est l'art, ce qui se traduit à terme par l'incorporation de la connaissance au processus de création, et qui implique, dans certains cas et contextes, leurs capitalisations (par exemple, les écoles d'arts appliqués).

Depuis une dizaine d'années pourtant, de nouveaux termes émergent. On parle de « recherche artistique », et plus particulièrement de « recherche-création », ce que Borgdorff appelle la « recherche en arts ». Ces expressions englobent un phénomène nouveau, difficile à délimiter, tant les discours théoriques et la pratique varient selon la zone géographique.

L'apport successif des acceptations, des représentations collectives, des théories et des pratiques dans ce domaine, préterminées par des approches culturelles différentes (tant du point de vue sociologique qu'épistémologique), rend complexe

¹ Sur le site de l'Amsterdam University of the Arts regroupant un grand nombre de ses publications : www.ahk.nl/en/research-groups/art-theory-and-research/publications/

l'élaboration d'une définition commune. Dans le dossier de la revue française Ligéia consacré à la recherche-création et aux technologies dans le monde du théâtre contemporain, Izabella Pluta et Mireille Losco-Lena proposent une définition limitative très ouverte. Selon elles, il s'agit en effet

« d'un travail artistique qui n'a pas une simple finalité esthétique [...]. [...] Il y a recherche-création dès lors que d'autres praticiens, appartenant au champ de l'art comme à d'autres champs, tels ceux du savoir et des techniques, peuvent puiser dans les œuvres produites et les processus qui les ont façonnées des éléments susceptibles d'alimenter leurs propres activités. La recherche-création suppose ainsi, fondamentalement, un partage et elle s'opère dans la constitution d'une ou de plusieurs communautés d'intérêts autour des objets et des processus de l'art. »²

De cette approche, nous retiendrons plusieurs éléments à mettre en exergue pour se saisir au mieux du phénomène de la recherche-création et de toutes les disciplines qui la concernent :

- la multiplicité des finalités du travail artistique, ce qui suppose également des formes (ou des supports) et des mises en monstration pensées pour d'autres usages, à l'intention d'autres communautés de regards ;
- les allers et retours entre le travail artistique et la recherche associée à d'autres communautés d'intérêts (les autres champs et disciplines) censés agir comme une contamination bi- ou multilatérale vertueuse, propice et féconde ;

² Izabella Pluta et Mireille Losco-Lena, « Pour une topographie de la recherche-création », In LIGEIA - dossiers sur l'Art, dossier : « Théâtres Laboratoires : recherche-création et technologies dans le théâtre aujourd'hui », n° 137-140, janvier-juin 2015, p. 39-46.

- la notion d'horizontalité, de partage et de collaborativité entre les différentes communautés.

Arrêtons-nous sur d'autres éléments à prendre en compte et à juxtaposer à cette première approche définitionnelle : tout d'abord, attardons-nous sur le contexte institutionnel qui a favorisé l'émergence de la recherche-création telle que nous l'entendons aujourd'hui. Nous aborderons ensuite les principales tendances, au sens large, de sa mise en pratique.

Outre des facteurs historiques et socio-logiques divers (la Finlande pratique la recherche-création depuis les années 1960) et des cultures de recherche hétérogènes (l'espace nord-américain a une approche différente de celle de l'Europe occidentale), l'émergence de la recherche-création, ainsi que les discours qui y sont associés (on entend par là son institutionnalisation progressive) est également marquée par un contexte politique européen spécifique. C'est en effet avec le Processus de Bologne, amorcé en 1999 et débouchant en 2010 sur un *Espace européen de l'enseignement supérieur*, que le phénomène prend de l'ampleur en Europe. Cet accord entend harmoniser les systèmes européens de l'enseignement supérieur pour une plus grande compétitivité, tant à l'échelle mondiale qu'européenne. Il s'agit plus particulièrement d'harmoniser les diplômes, notamment le LMD (Licence-Master-Doctorat). Les écoles d'art (théâtre, danse, musique, arts plastiques, etc.) sont également concernées, car elles dépendent, pour la France, du Ministère de la Culture, et se retrouvent aujourd'hui sous une double tutelle avec le Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche. Ce processus, accompagné ou non de conséquences du point de vue institutionnel selon le pays concerné, a rendu nécessaire la pensée de la recherche, écoles d'art incluses, dans l'ensemble des pays européens.

Cette dynamique voit proliférer la notion de « recherche artistique » ou, pour utiliser le terme anglophone, de la *Practice-as-Research* (la pratique comme recherche), notamment dans le contexte spécifique de la recherche en arts, et plus largement des sciences humaines, qui représente la première grande tendance. Cette façon d'aborder la recherche-création propose de faire circuler les savoirs et les connaissances en ce sens que la recherche apporte un éclairage inédit sur certaines problématiques artistiques et alimente le champs des savoirs et des disciplines. Le potentiel scientifique réside dans le fait que la recherche et les résultats de celle-ci prennent forme. Pour certains pays à l'aube de cette démarche, la discussion est encore vive sur les enjeux liés à la scientificité de ce type de « protocoles » de recherche, c'est-à-dire la critique face à la possibilité de leur évaluation, leur réfutabilité, leur reproductibilité et la capitalisation de connaissances qui peut en découler, car ils sont traditionnellement pris en charge et véhiculés par l'écrit. Plus largement, ces protocoles posent la question de « l'expérimentation » au sens fort de la recherche scientifique, et de la possibilité pour une démarche artistique d'en réaménager les cadres. En France, cette question s'est posée dans le cadre des « Sondes », des événements expérimentaux, ou plutôt « exploratoires », réunissant des artistes en résidence ou non, des chercheurs, des scientifiques et des publics autour d'objets artistiques non-aboutis. Ces événements ont été organisés entre 2009 et 2012 sous la direction de Franck Bauchard (aujourd'hui directeur de la Panacée à Montpellier) au sein de La Chartreuse - Centre national des écritures du spectacle.

La seconde grande tendance, celle qui nous intéresse plus particulièrement, concerne les domaines des sciences exactes et des technologies. Elle n'est d'ailleurs pas toujours associée à une recherche diplômante, comme c'est le cas pour la *Practice-as-Research*. Ainsi, les configurations de partenariats et les pratiques peuvent être institutionnelles ou plus flexibles, ouvrant

la porte à de nouveaux types d'associations et de compétences, que l'on pourrait qualifier d'« informelles » ou d'amateur (le bricolage, l'autodidactie, le hacking, etc.) et qui donnent lieu à de nouveaux modèles économiques. Néanmoins, cette tendance pose aussi la question de leur reconnaissance par les structures institutionnelles du fait de leur nature plus informelle.

Ces différents types de recherche-création se font de plus en plus fréquents et sont conçus selon diverses modalités :

- ils peuvent s'associer au secteur privé ou industriel. Dans ce cas, il y a un double mouvement, dans lequel ces secteurs puisent un intérêt pour leurs propres développements (et a fortiori un intérêt économique), et s'engagent comme partenaires financiers ;
- ils ne peuvent se déployer que dans une logique collaborative, par le biais de pratiques communes et sur la base d'intérêts communs ;
- ils peuvent être à l'initiative de sorte de conglomérats réunissant des structures institutionnelles (et éventuellement des entreprises privées) : une institution représentant des artistes, une institution universitaire, une institution ou une entreprise associée capitalisant les résultats ou l'objet créé pour son développement propre ;
- ils peuvent aussi trouver leur point de départ au sein d'une équipe artistique en création, s'associant à une communauté scientifique universitaire ou à des individus « spécialistes », avec des soutiens privés ou publics ;
- ils peuvent impliquer la participation de publics non-initiés en tant que « publics témoins », ou utilisateurs, comme éléments de rétroaction (feedback) dans la recherche.

On peut donc tenir compte des lieux de recherche et d'enseignement universitaire, qui intègrent la recherche artistique à des fins de production soit en proposant des programmes spécifiques, soit en s'associant à des structures culturelles ou des artistes ; ainsi que des structures spécifiques dédiées à la création d'œuvres à composantes technologiques, ou des structures culturelles pluridisciplinaires ayant intégré cette dimension à leurs activités.

Pour ce qui est des compagnies et des artistes, ceux-ci collaborent soit avec ce type d'institutions, soit avec des entreprises, soit ils s'associent à des individus ressources ou se constituent en collectif d'individus aux compétences et savoirs-faire hétérogènes correspondant à la nature hybride des formes qu'ils proposent, dont témoignent les exemples ci-dessous.

Lieux de recherche et de production artistique des *Digital performances*

- **Allemagne**

Design Research Lab – Université des Arts de Berlin

- Le DRLab travaille sur des projets interdisciplinaires de recherche en design pour médiatiser l'écart entre les innovations technologiques et les besoins réels des individus. Le laboratoire explore les textiles intelligents, l'interaction homme-machine et les différentes communautés de la société numérique.

- **Autriche**

Artistic Technology Lab – Université d'Arts Appliqués de Vienne

Le laboratoire est un projet de recherche artistique conçu comme un pôle de recherche interdisciplinaire mettant l'accent sur les pratiques contemporaines des arts et des technologies. Il enquête sur les pratiques contemporaines en arts numériques, la transformation de l'esthétique et la question du rôle de l'art à l'ère de la société connectée.

- **Belgique**

Numediart (Mons)

En 2007, l'Université de Mons (UMONS) a créé l'Institut des nouveaux médias, arts et technologie (NUMEDIART). Domaines : son, image, vidéo, traitement de gestes et bio-signaux pour des applications où l'interaction humain-ordinateur vise à susciter une émotion..

- **Université Hasselt – The Expertise Centre For Digital Media (Edm) (Hasselt)**

L'approche de EDM se fonde à la fois sur la recherche fondamentale et appliquée, ainsi que la R&D. C'est un institut de recherche spécialisé en interactions homme-ordinateur, infographie, réseaux multimédia, vision numérique et environnements virtuels.

- **A.Pass – Advanced Performance And Scenography Studies (Bruxelles)**

A.PASS développe un contexte favorable pour la recherche artistique à travers un programme de recherche autour de la performativité et de la scénographie.

- **Espagne**

I2CAT – The Internet Research Center (Barcelone)

I2CAT est un centre de recherche et d'innovation axé sur la mission Research & Development + internet, les activités d'architectures Internet avancées, des applications et services. Il collabore avec des entreprises, l'administration publique, le milieu universitaire et des utilisateurs finaux, tels que des artistes.

- **Finlande**

The Centre For Practice As Research In Theatre T 7 - University Of Tampere

Le centre développe des pratiques liées au fonctionnement des structures culturelles institutionnelles sur les plans artistique, productif et technique. Dans le cadre de l'enseignement diplômant, il développe parallèlement des activités de recherche et de dissémination de niveau universitaire. Avec le Riksteatern (Suède), il coordonne le projet TNT, ci-après.

- **Grande-Bretagne**

Institute Of Creative Technologies, De Montfort University (Leicester)

C'est un institut de recherche pluridisciplinaire, interdisciplinaire et transdisciplinaire autour de la pratique, la théorie et l'histoire des technologies créatives. Il applique ses recherches par le biais de projets artistiques, de développement des publics, et des collaborations transdisciplinaires de toutes sortes. Ces activités sont financées par le National Endowment for Science Technology and the Arts, la Fondation Joseph Rowntree et divers partenariats R&D.

Centre For Contemporary And Digital Performance et Design And Performance Lab - Brunel University Research Centre (Leicester)

Les activités de recherche se concentrent sur une approche transdisciplinaire par l'intégration des arts, l'écriture dramatique et performative, la mise en scène, la chorégraphie et la conception de performances aux technologies numériques.

Faculty Of Performance, Visual Arts & Communications Leeds

Les domaines privilégiés dans cette unité de recherche sont le spectacle vivant et les industries culturelles, et plus précisément : les rapports aux publics et leur engagement, corps et représentation, *digital performance*, lieu et représentation.

- **Irlande**

Trinity College Dublin - AtrI /Arts Technology Research Laboratory

ATRL est un centre de recherche interdisciplinaire en arts du spectacle, cinéma et musique conçu pour explorer l'émergence des nouvelles formes d'art combinées aux nouvelles technologies.

- **Pays-Bas**

Media And Performance Laboratory - Hku/University Of The Arts (Utrecht)

Le Laboratoire pratique la recherche appliquée pour l'élaboration de solutions créatives et technologiques pour le secteur de la santé, l'éducation, le secteur culturel et le design des espaces publics.

- **EU, regional and international**

Projet Européen « Performigrations », initié par le laboratoire « Participact » de l'Université de Bologne (Italie – project leader)

Basé sur l'idée du déplacement migratoire, le projet tente d'ajouter à la carte du territoire le dynamisme, la complexité et la diversité des expériences liées à la circulation des personnes au moyen d'une série d'événements et de propositions artistiques collaboratives.

Ce projet réunit 6 co-organisateurs européens et 5 co-organisateurs canadiens : Le Research and Innovation Center (Athènes, Grèce), Biografilm festival - International celebration of lives (Bologne, Italie), Genus Bononiae – Musée de la ville (Bologne, Italie), INET-MD Institut d'éthnomusicologie- Centre d'études musicales et chorégraphiques (Lisbonne, Portugal), MK Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft (Klagenfurt, Allemagne), IIC Montreal – Institut Culturel Italien (Montréal, Canada), Bluemetropolis Foundation (Montréal, Canada), Concordia University - Mobile Media Lab (Montréal, Canada), Société du centre Culturel Italien (Vancouver, Canada), Université Ryerson (Toronto, Canada).

TNT – Theatre & New Technology (Pays Nordiques : Finlande, Islande, Suède, Norvège)

Pendant la période de 2015-16, le projet souhaite mettre en place un réseau d'institutions d'arts nordiques, d'artistes, de freelancers, d'organisations socio-éducatives, de théâtres, de festivals, de chercheurs et d'autres spécialistes pour faciliter et soutenir largement l'utilisation des nouvelles solutions numériques dans les arts de la scène. Les autres partenaires du projet sont notamment le Lillehammer University College (Faculty of Television Production and Film) et le Iceland Academy Of The Arts (Department of Performing Arts). Le projet est financé par le Nordic Culture Point et le Nordplus Horizontal.

- **Suisse**

Sinlab - Experimental Stage Laboratory (Lausanne)

Le Sinlab est un projet expérimental qui travaille à l'intersection du spectacle vivant, des sciences, de l'architecture, de l'ingénierie et de la philosophie. Ce laboratoire de recherche artistique est un projet coopératif entre plusieurs institutions de recherche et d'enseignement supérieur : l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), La Manufacture (HES-SO), l'Université pour les Arts de Zurich (ZHDK), l'Université Ludwig Maximilians de Munich (LMU) et l'Université Tsinghua Beijing/Chine.

- **Australie**

School Of Visual And Performing Arts – University Of Tasmania (Inveresk)

L'université de Tasmanie des arts propose un programme d'artistes en résidence pour les praticiens en arts, dans les domaines des arts visuels, de la théorie et de l'histoire de l'art, du théâtre et des pratiques curatoires, et de la production.

- **Canada**

Hexagram – UQAM (Montréal)

Hexagram regroupe des chercheurs spécialisés dans la création et l'étude d'œuvres d'art faisant appel à diverses technologies numériques ou analogiques. Il a pour mission d'animer et de coordonner la recherche-création dans le domaine des arts médiatiques, de soutenir la création expérimentale et de susciter, dans ce domaine, les innovations artistiques et le développement de méthodologies nouvelles et capitalisables. De ce programme est issu Hexagram – Concordia (réseau international de recherche-création en arts médiatiques, design, technologie et culture numérique). Son programme de recherche 2014-2020 s'appuie sur trois axes : les sens, l'embodiment et le mouvement, la matérialité et l'ubiquité. Le Laboratoire de Recherche en Technochoréographie – LARTECH, également lié à Hexagram, a été créé par Martine Epoque et Denis Poulain.

- **Nouvelle-Zélande**

Colab - University Of Auckland

COLAB regroupe une communauté diversifiée de chercheurs et d'intervenants extérieurs issus des arts, du design, de l'informatique, de l'animation, du game design, de l'ingénierie, de la mécatronique, de l'architecture, des affaires et du développement organisationnel. Il a initié, avec l'Institut Français de Nouvelle-Zélande, un programme de résidence arts et technologies, ATAATA.

Lieux de production (et diffusion) des *Digital performances*

- **Allemagne**

Zentrum Für Kunst Und Medientechnologie (Karlsruhe)

Le ZKM abrite deux musées, trois instituts de recherche et une médiathèque. Il travaille ainsi sur toute la chaîne de valeurs, recherche et production, expositions et manifestations, archives et collections. À travers ses activités de recherche et de production, il intervient au niveau théorique et pratique en réunissant des artistes et des scientifiques de différentes disciplines pour aboutir sur des œuvres artistiques et développer de nouvelles connaissances.

- **Autriche**

Ars Electronica Futurelab (Linz)

Les activités d'Ars Electronica se déclinent autour de quatre piliers : le Festival Ars Electronica (depuis 1979), le Centre Ars Electronica, un musée d'art numérique et technologique, les prix Ars Electronica décernés au moment du festival, ainsi que le FUTURELAB, un centre de recherche et d'innovation interdisciplinaire art, technologie et société.

- **Belgique**

Imal – Center For Digital Cultures And Technology (Bruxelles)

IMAL est l'intégration d'un Centre d'Art produisant expositions, conférences, concerts et performances, d'un Media Lab permettant aux artistes de chercher, expérimenter, partager et échanger avec et sur les nouvelles technologies. Depuis 2012, il abrite également son FabLab, atelier créatif en fabrication numérique.

Cecn - Centre Des Ecritures Contemporaines Et Numériques (Mons)

Le CECN est intégré à un théâtre, le Manège-Mons, et se consacre à la formation, la production et la sensibilisation aux technologies numériques appliquées aux arts de la scène.

- **Espagne**

Factoria Cultural – Vivero De Industrias Creativas (Madrid)

Factoria Cultural est un espace pour la création et le développement d'initiatives d'affaires dans divers domaines des arts, de la communication et des nouvelles technologies, incluant toutes les industries culturelles et créatives.

Etopia Center For Art And Technology (Saragosse)

Etopia est un projet de la Municipalité de Saragosse et de la Fondation pour la Connaissance de Saragosse, avec le soutien du ministère espagnol de l'Industrie, de l'Énergie et du Tourisme. Il a été conçu comme un centre développant la créativité, l'innovation et l'esprit d'entreprise dans la ville numérique du futur. Il est ouvert à un public hétérogène composé d'ingénieurs, de chercheurs, d'entrepreneurs, d'amateurs et d'artistes.

- **France**

Ircam - Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique (Paris)

L'Ircam est un centre français de recherche scientifique dédié à la création musicale et à l'innovation technologique, fondé par Pierre Boulez en 1969. Il articule la recherche universitaire appliquée à des activités de création et de production.

Le Cube - Centre De Création Numérique (Issy-Les-Moulineaux)

Le Cube entend susciter des démarches créatives, tout en menant une réflexion collective sur les transformations de la société, à la fois terrain d'expérimentation et atelier de création. Le Cube développe des activités de pratique numérique pour tous, anime un espace coworking, propose des résidences de création et une programmation artistique. Il édite une revue de réflexion prospective sur la société numérique.

Centre Des Arts D'Enghien-les-Bains (Enghien-les-Bains)

Le CDA est un lieu de développement, de création et de diffusion art, numérique et sciences. Il propose une programmation, des festivals (Bains numériques - biennale internationale des arts numériques d'Enghien-les-Bains et Paris Images Digital Summit), des résidences d'artistes, un numeric lab (incubateur pour start-ups innovantes en partenariat avec l'Académie des Sciences-Institut de France), une expertise technique pour le développement de technologies, de projets artistiques dans l'espace public et de nouvelles scénographies, et coordonne une plate-forme de collaboration ouverte à l'international pour le partage d'expertises et des co-productions, le RAN.

Ma Scène Nationale-Pays De Montbéliard (Montbéliard)

Ce théâtre pluridisciplinaire, soutenant la création et la diffusion, est issu d'un rapprochement de quatre structures qui forment aujourd'hui un ensemble : l'Alban scène nationale, l'Arche scène jeunes publics, la MALS Théâtre de Sochaux et Ars Numerica, lieu dédié à la production et la création numérique.

L-EST/Laboratoire Européen Spectacle Vivant et Transmédia (Belfort And Montbéliard)

L-EST est un projet de coopération de territoire. Il réunit trois structures : VIADANSE - Centre chorégraphique national de Franche-Comté à Belfort, MA scène nationale - Pays de Montbéliard et le Granit scène nationale de Belfort. Il entend créer un espace d'expérimentation et de création à dimension européenne autour d'artistes et de chercheurs en articulant spectacle vivant et transmédia. Il offre des bourses de recherche artistique et organise des temps forts.

L'hexagone - Scène Nationale Arts et Sciences (Meylan)

Cette structure de création et de diffusion pluridisciplinaire mène depuis 2001 des actions visant à mettre en synergie arts, sciences, technologies et action territoriale. Elle organise la Biennale Arts Sciences, RENCONTRES-I et crée en 2007 l'Atelier Arts et Sciences en collaboration avec le CEA Grenoble (Commissariat à l'Énergie Atomique et aux Énergies Alternatives), un laboratoire de recherche commun aux artistes et aux scientifiques sous forme de résidences.

ZINC/Arts et Cultures Numériques (Marseille - Friche Belle de Mai)

Le projet du ZINC s'articule autour de plusieurs activités : un volet production artistique, un volet de médiation influencé dans sa conception par les actions d'éducation populaire cherchant à articuler artiste, oeuvre et public, et un volet de partage de ressources et d'appropriation d'outils par la potentialité créative. Il a à sa disposition deux outils, le Transistor et le LFO (Lieu de fabrication ouvert), un fablab, et a développé un grand nombre de partenariats structurant au sein de la Friche Belle de Mai et la région PACA, notamment avec PRIMI - Pôle Transmédia Méditerranée; AMI - Aides aux Musiques Innovatrices; IMéRA, institut d'études avancées de l'université

d'Aix-Marseille, etc.

- **Pays-Bas**

STEIM - The Studio For Electro-Instrumental Music (Amsterdam)

Steim est un centre de recherche et de développement pour la musique et les nouveaux instruments de musique au service de l'évènement performatif. Les travaux développés sont toujours liés aux actions physiques et directes d'un musicien. En ce sens, STEIM propose des résidences autant pour des compositeurs et interprètes que des artistes multimédias ou le développement d'interfaces pour les arts de la scène, notamment la danse.

V2 Institute For Unstable Media (Rotterdam)

V2 est un centre de recherche, de production et de diffusion interdisciplinaire travaillant à l'intersection entre arts et technologie. Il organise également le Dutch Electronic Festival.

- **Republique Tchèque**

International Centre for Art and New Technologies - CIANT (Prague)

Ciant est une plate-forme internationale de recherche, de production et de diffusion dédiée à l'utilisation créative des technologies de l'information et de la communication en arts. Il collabore avec diverses institutions, notamment Hexagram au Canada.

- **UE et international**

Art & Science - European Digital Art And Science Network

Ce réseau est soutenu par le programme de l'UE, Europe Créative, depuis 2015. Il est composé de deux institutions scientifiques qui occupent une position de mentorat, le CERN et l'ESO, d'Ars Electronica Futurelab, pour fournir des techniques innovantes et des possibilités de production dans

un discours transdisciplinaire, et de sept autres partenaires culturels européens.

- **Australie**

ANAT - Australian Network For Art And Technology

Les activités de ce réseau australien entendent catalyser l'expérimentation et l'innovation à travers art, science et technologie. Il propose des programmes de recherche ouverts aux chercheurs et artistes.

- **États-Unis**

EMPAC - Experimental Media And Performing Arts Center (Troy)

L'EMPAC est situé sur le campus du Rensselaer Polytechnic Institute. Il dispose de quatre salles de diffusion et accueille en résidence des artistes et des chercheurs travaillant à l'intersection des arts, de la science et des technologies.

Autres lieux de diffusion : les festivals

La diffusion d'œuvres à composantes technologiques dans le domaine du spectacle vivant évolue très rapidement, en ce sens que les lieux *mainstream* accueillent aujourd'hui de plus en plus souvent ce type de spectacle, même si l'on ne peut encore distinguer de ligne programmatique. Il s'agit d'une tendance à la fois liée à un discours dominant sur les technologies, très présent dans le débat public en raison de politiques incitatives. À cela s'ajoute une évolution esthétique des créations proposées. Il y a évidemment les lieux spécialisés, dont on a pu observer un échantillon dans la partie précédente. Ces lieux peuvent parfois organiser des festivals, de sorte à proposer une focalisation sur la création spectacle vivant digitale. Des festivals d'arts numériques sont également organisés, et sont à la base plutôt orientés vers l'art contemporain ou sur la musique électronique. Depuis une dizaine d'années, ces festivals intègrent de plus en plus une programmation spectacle vivant. Les exemples de festivals listés ci-dessous font donc partie de ces deux catégories.

- **Allemagne**

Transmediale Festival (Berlin)

Transmediale est un projet de festival qui se développe toute l'année et qui prolonge de nouveaux liens entre art, culture et technologie. Toutes les activités du festival Transmediale visent à favoriser une compréhension critique de la culture et de la politique contemporaine.

Cynetart - International Festival For Computer Based Art (Dresden)

CYNETart est un festival international d'art assisté par ordinateur. Le festival a été créé il y a 15 ans par la Trans-Media-Akademie (TMA), basée à Hellerau. Tous les deux ans, le festival s'accompagne d'un prix d'une valeur de 20 000 €. Il décerne également

un prix de parrainage et octroie une bourse artistique financée par le Ministère de la science et de l'art du Land de Saxon.

European Media Art Festival (Osnabrueck)

EMAF est un forum d'art multimédia. Il propose un point de rencontre aux artistes, commissaires et diffuseurs, et à un public d'experts. Le Festival entend être un lieu d'expérimentation et un laboratoire où des œuvres extraordinaires, des expériences et des entreprises sont créées et présentées.

Phaenomenale (Wolfsburg)

Ce festival Arts et Science est né de l'association de deux structures, l'Association artistique de Wolfsburg et le Phaeno, auxquelles se sont associés par la suite d'autres partenaires (la ville de Wolfsburg, notamment). Il collabore aussi avec des institutions dédiées à la recherche, notamment le ZKM de Karlsruhe ou l'Université technique de Braunschweig, ainsi que des artistes de renommée internationale tels que B. Karl Bartos ou Harun Farocki. Depuis 2013, il décerne le prix de « Social Media Art ».

- **Autriche**

Festival Ars Electronica (Graz)

Le festival Ars Electronica est sans doute l'un des premiers festivals (1979), et aujourd'hui l'un des plus importants au monde, intégrant tous les domaines de la création artistique et de la technologie au sens large. Il décerne une dizaine de prix.

- **Belgique**

Transnumériques Biennale (Bruxelles)

Transnumériques est un festival des cultures et de l'émergence numérique. Il propose des expériences ouvertes et

engagées pour la diversité des nouvelles pratiques artistiques hybrides en mutation technologique. Il se focalise plus particulièrement sur les jeunes talents d'aujourd'hui.

- **Belgique et France**

VIA Festival (Mons, Maubeuge and Jeumont)

Le festival VIA est un festival pluridisciplinaire qui intègre une importante programmation de spectacles d'arts numériques.

- **Bulgaria**

DA Fest – International Digital Art Festival (Sofia)

DA Fest est un festival international, organisé par la National Academy of Art, présentant les nouvelles tendances dans les domaines des arts numériques - vidéo numérique, performance interactive et installation, net art, art sonore. Le festival vise à créer un environnement favorable pour la culture et l'éducation dans le domaine des arts numériques, la construction d'une plate-forme pour le dialogue entre les artistes, les étudiants, les chercheurs, les enseignants et les critiques.students, researchers, teachers and critics.

- **Danemark**

Clickfestival (Helsingør)

Le Clickfestival est un festival innovant qui entend diffuser et travailler à l'intersection de la science, de l'art et de la technologie.

- **Finlande**

Pixelache Helsinki Festival (Helsinki)

Pixelache Helsinki, organisé à Helsinki depuis 2002, est un festival d'art électronique et des sous-cultures. Le programme du festival comprend des séminaires, des ateliers, des expositions, des spectacles et des concerts.

- **France**

Festival Biennale Les Bains Numériques organisé par le Centre d'Art d'Enghien-les-Bains

Le Festival Bains Numériques est un festival international des arts numériques explorant les formes scéniques et dans l'espace public. Il travaille chaque année autour d'une thématique et propose un appel à projet et/ou à participation..

Biennale Arts et Sciences Rencontres-I (Meylan)

La Biennale est une manifestation initiée par l'Hexagone Scène nationale Arts et Sciences et regroupant des partenaires publics, privés et associatifs de la région grenobloise du monde culturel, scientifique et de l'entreprise. La biennale explore la relation entre Arts et Sciences (artistes et scientifiques) et entend enrichir d'autres secteurs : industrie, éducation, urbanisme, loisirs, tourisme...

Futur En Seine organisé par Cap Digital (Paris)

Futur en Seine est un festival international qui présente chaque année durant dix jours les dernières innovations numériques françaises et internationales aux professionnels et au grand public.

Seconde Nature (Aix-en-Provence)

C'est un festival créé par Biomix et par Terre Active, deux associations aixoises travaillant sur le terrain des musiques électroniques et des arts multimédia. Seconde Nature porte un projet culturel pluridisciplinaire entre musiques électroniques, arts sonores, arts visuels et le spectacle vivant. L'association accompagne tout au long de l'année des artistes dans la réalisation de leur projet et déploie également un programme de médiation culturelle en lien avec les expositions reçues.

Bouillants - Festival d'Arts Numériques (région Bretagne)

Bouillants est un espace dédié à l'expression numérique artistique et à la citoyenneté. L'association Le Milieu, en partenariat avec la S.A.R.L. SAGA, organise cet événement annuel qui se déploie sur toute la Région Bretagne et inclut des expositions, rencontres, ateliers, workshops, projections, résidences d'artistes et actions culturelles.

Interstice Festival (Caen)

Le Festival Interstice explore les pratiques de plasticiens et de musiciens internationaux qui interrogent les relations intermédiaires son/image/objet/espace.

Festival Accès)S(, Cultures Électroniques (Pau)

Le festival accès)s(considère les technologies du point de vue artistique et anthropologique. Il privilégie les démarches artistiques qui interrogent les effets de la généralisation des technologies sur nos cultures et nos sociétés et explore les rapports que les citoyens entretiennent avec leurs espaces et leurs temporalités de vie, à l'ère de la globalisation des échanges.

- **Grèce**

Athens Media Art Festival (Athènes)

Le Festival vise à rassembler la communauté mondiale d'artistes et le public, et encourage tous les aspects de la créativité numérique en accueillant des artistes grecs et internationaux. Le festival a été créé en 2005 avec l'intention d'offrir une plate-forme à l'art vidéo, à l'art contemporain et au spectacle vivant. Au cours des dix années suivantes, le Festival a évolué progressivement et inclut plusieurs formes d'art, comme le Web Art, les installations interactives, l'animation, les arts numériques, la performance, en explorant tous les aspects créatifs de la technologie et de la culture numérique.

- **Hongrie**

Placcc Festival (Budapest)

Le Placcc Festival est orienté sur la création in situ, dans l'espace public. A ce titre, il travaille avec des artistes aux horizons très différents et intègre la question des technologies dans ses réflexions et sa programmation.

- **Islande**

Sequences - Real Time Art Festival (Reykjavik)

Pendant dix jours, le festival Sequences présente l'art visuel progressiste en mettant un accent particulier sur les time-based media, tels que les œuvres scéniques, la performance, les œuvres sonores, la vidéo et les interventions en espace public.

- **Italie**

The Rome Media Art Festival (Rome)

Le Media Art Festival de Rome est un événement promu par la Fondazione Mondo Digitale. L'objectif est de construire un champ dédié à la relation entre l'art et la technologie. L'événement est destiné à être un pont entre les artistes, les centres de recherche, les écoles, les universités et les entreprises, en rapprochant les jeunes générations d'une nouvelle façon d'utiliser et de concevoir la technologie.

Teatro e Nuove Tecnologie by Teatrale Initinere (Bergamo)

Le festival Teatro e nuove tecnologie est un projet initié en 2012 par l'association Teatrale Initinere, qui souhaite explorer l'art en espace public et l'art multimédia.

- **Pays-Bas**

Testlab_Invisible Cities (V2, Rotterdam)

Depuis 2006, V2 organise un temps fort bimensuel, TestLab. Le groupe cible se compose d'artistes, de scientifiques, de techniciens, de théoriciens et d'étudiants effectuant des travaux à la pointe des différentes disciplines utilisant les technologies numériques. Il part du principe que la rétroaction (le retour sur expérience) par le biais d'experts, de collègues, d'utilisateurs et des publics est cruciale dans le processus de développement de l'art interactif, la participation du public étant un élément important de ces programmes. Au Test_Lab les visiteurs se fondent donc souvent dans les participants, et les participants dans leur propre public.

Dutch Electronic Art Festival (DEAF) organisé par V2 (Rotterdam)

Le festival DEAF dispose d'un vaste programme en art, technologie, science et société. DEAF propose un large éventail d'activités, y compris une grande exposition d'œuvres d'art, des installations, des concerts, des spectacles, des séminaires, des ateliers et un symposium académique.

Oddstream Festival (Nijmegen)

Le festival de ODDSTREAM propose durant dix jours diverses expériences avec un focus sur l'art, le design et la technologie.

Todaysart Festival (La Haye)

Depuis 2005, TodaysArt réunit artistes néerlandais et internationaux, penseurs et publics. TodaysArt est une plate-forme transdisciplinaire pour les créateurs et pionniers internationaux pour explorer de nouvelles possibilités et formes d'expressions. Inspiré par les sujets réels, TodaysArt aspire à promouvoir et à favoriser l'innovation, la créativité et l'intérêt du public pour les développements technologiques actuels au sein des arts, de la culture et de la société.

Biennale SRTP (Eindhoven)

Le festival réunit art, technologie, culture pop expérimentale et sciences en les reliant à un public large et diversifié. Toute discipline tournée vers le futur peut prétendre à participer à cette plate-forme, de la musique électronique à la danse, de la performance à l'art contemporain et le design, et de la robotique au film.

- **République Tchèque**

Enter 6: Biopolis International Art | Sci | Tech | Biennale Prague

Le festival explore l'articulation entre naturel et artificiel en interaction avec la question du corps et des données.

- **Slovénie**

MEMEFEST - Festival of Socially Responsive Communication and Art (Ljubljana)

Memefest est un réseau international de personnes intéressées par le changement social par le biais d'une utilisation sophistiquée et radicale des médias et de la communication. Il s'agit de créer, de penser, de rechercher, d'éduquer et de travailler sur les intersections entre art/science/professions de la communication/activisme/théorie et pratique.

- **Sweden**

Mixitputtfest Digital Performance Festival (Karlskrona)

Au travers d'expositions d'art numérique, de spectacles, de conférences publiques, de séminaires, d'ateliers, de lectures collaboratives ainsi que de canaux de médias en ligne, le festival explore de quelle manière les médias contemporains combinent les environnements physiques et numériques et encouragent des méthodes nouvelles pour la création, l'expression et la participation.

- **Canada**

Biennale Internationale d'Art Numérique - BIAN (Montréal)

Ce festival est encore très orienté vers l'art et non le spectacle vivant. Il prend la forme d'une grande exposition, ponctuée de vernissages et d'événements spéciaux en proposant des parcours artistiques entièrement dédiés à l'art numérique.

Elektra Festival - ACREQ (Montréal)

Elektra est une manifestation culturelle montréalaise présentant des œuvres et des artistes qui allient musique électronique de pointe et création visuelle issue des nouvelles technologies (animation, installation et robotique). Elektra crée des liens entre les médiums de création comme la musique, la vidéo, le cinéma, le design, le jeu et l'installation sonore ou interactive en conjonction avec les plus récentes technologies numériques.

Before and Behind the stage – Exemples d'outils numériques facilitant la création d'œuvres scéniques ou de *digital performances*

De nombreux outils nécessaires au spectacle sont bien souvent développés par les artistes eux-mêmes ou en collaboration avec les universités ou les structures spécialisées évoquées plus haut. La multiplicité des outils développés correspond à la profusion des formes représentées, même si l'on voit émerger de plus en plus des logiques et processus de recyclage. Faire l'inventaire de ces outils reviendrait quasiment à énumérer toutes les formes, ce qui nécessiterait une recherche et présentation à part entière.

On peut néanmoins signaler que les nouvelles formes scéniques créées à partir des technologies et du numérique (ou non) entraînent également une vague de transformations nécessaires en coulisse. Elles concernent la régie, la machinerie, le plateau, la scénographie, etc. Elles affectent les normes, les protocoles d'échange d'informations par l'intégration de nouvelles fonctionnalités et par l'utilisation de logiciels fonctionnant dans un système global. C'est donc des domaines à prendre en compte dans l'évolution des pratiques, de l'équipement technique des structures, et aussi la formation des personnels techniques. Quelques exemples assez récents ou en cours de développement seront mentionnés, sachant qu'à cet endroit, il serait également nécessaire de présenter les contextes d'émergence, les technologies, les processus à l'œuvre ainsi que les métiers.

- **ISADORA** est l'un des logiciels les plus connu et répandu en Europe et aux États-Unis, dont il existe par ailleurs beaucoup de ressources en ligne, de tutoriels et de communautés de discussions. Il fait également l'objet de formations régulières organisées par des opérateurs culturels repérés. Il a été créé en 2003 par Mark Coniglio, de la compagnie américaine Troika Ranch.

Isadora est un environnement de programmation graphique compatible avec Mac OS X et Microsoft Windows qui met l'accent sur la manipulation en temps réel de vidéos numériques. Ses fonctionnalités peuvent être enrichies avec d'autres logiciels.

- Le GMEA - Centre de Création Musicale d'Albi-Tarn et le LABRI - Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique ont créé en 2008 une plate-forme de recherche nommée Virage. Aujourd'hui, ils coordonnent un nouveau projet, OSSIA, financé par l'Agence Nationale de la Recherche. OSSIA est l'acronyme pour Open Scenario System for Interactive Application, et vise à offrir des connaissances réunies dans un ensemble de services logiciels permettant à l'utilisateur d'écrire de la manière la plus intuitive possible des scénarios d'interactions complexes combinant des contenus numériques de différentes natures. Le projet comprend notamment le développement du logiciel i-score pour la gestion de la temporalité de plusieurs médias de façon non-linéaire. D'autres partenaires se sont greffés au projet, dont notamment l'ENJMIN - École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs (Angoulême, France), l'ISTS - Institut Supérieur des Techniques du Spectacles (Avignon, France) et l'ENSATT - École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre (Lyon, France), ainsi que les sociétés Blue Yeti (Royan, France) et RSF (Toulouse, France).

- **Clarisse Bardiot**, que nous avons évoquée plus en amont, a initié et conçu le logiciel REKALL. Elle a collaboré avec la société Buzzing Light pour le développement et avec une figure importante dans le milieu du numérique, Thierry Coduys, fondateur de la société La Kitchen, largement investie dans le monde artistique, et qui propose un savoir-faire en informatique, en électronique, ainsi qu'en ingénierie sonore et visuelle, qu'elle met à disposition des créateurs. La production déléguée a été assumée par Le Phénix Scène nationale de Valenciennes et a de nombreux partenaires financiers privés et publics. **REKALL** est un logiciel qui s'adresse aux artistes à multiples fonctions. D'une part, il constitue un outil de conduite, de trame pour suivre la création d'une œuvre à composantes technologiques, notamment dans le cas d'une reprise. Il fonctionne par le biais d'une *timeline* visuelle (vidéo) sur laquelle on peut agréger des documents de toute nature et format, ainsi que des informations de conduite technique. C'est un outil collaboratif, car plusieurs personnes peuvent y travailler. D'autre part, il permet de documenter et de préserver ces œuvres. Le système prévoit l'obsolescence rapide des formats et des documents numériques par la gestion d'un grand nombre de formats et de réseau de compatibilité.
- Le projet « **DRAMA** », développé par l'université de Toulouse et plus particulièrement par Dominique Martinez et Mathieu Pouget, propose une approche complète en plusieurs volets : « DRAMAtexte », un outil d'indexation de texte dramatique permettant de mettre en évidence les indications scénographiques introduites par l'auteur ou le metteur en scène ; « DRAMAscène », un outil de visualisation de mises en scène ; « Drama surtitrage », un outil pour assister le surtitre, ainsi qu'un serious game (« Pit' Paj »).
- Enfin, on peut évoquer le projet européen **Viset**, financé par le programme de l'UE Europe Créative. Il regroupe quatre partenaires : Kulturanova à Novi Sad (Serbie), Faculty of Management à Novi Sad (Serbie), Konclab à Barcelone (Espagne), et Pacific Stream à Liverpool (Grande Bretagne). Viset veut promouvoir l'utilisation des technologies numériques avancées dans diverses formes d'art et circonstances culturelles, de démontrer les nombreux avantages sociaux, économiques, commerciaux et culturels de ces technologies pour les arts, notamment en encourageant le développement et l'utilisation d'une **scénographie virtuelle** à l'aide des technologies interactives, de la réalité augmentée et virtuelle, et les applications télécommandées.

3.2. Documentation / Conservation / Préservation

Que fait-on lorsque l'on documente et/ou conserve une œuvre, des œuvres (d'un mouvement artistique, d'un artiste emblématique, etc.) ou les œuvres, et pourquoi le fait-on ? Qu'en est-il d'un art par définition éphémère comme le spectacle vivant ?

Pour aborder cette question, nous pouvons déjà établir un premier constat : la **documentation** suppose une accumulation d'éléments, qu'ils soient des objets, des manuscrits, des écrits, des tableaux, des images, des films, etc. Ces éléments, de forme homogène ou hétérogène, sont généralement **conservés**, c'est-à-dire gardés avec soin et entourés d'une protection qui favorise leur durabilité, en raison de leur valeur historique, esthétique et/ou symbolique, et dans certains cas, émotionnelle ou métaphysique, forte ou représentative. Il s'agit de garder une trace de l'Histoire, ou plutôt d'une Histoire qui se tisse en fonction de et à travers ces éléments, de constituer une mémoire. Qu'il s'agisse du but ultime ou non, la collection est l'aboutissement de cette accumulation. Collectionner revient donc à constituer, et, à fortiori, reconnaître un patrimoine.

Les arts vivants, eux, sont reconnus comme ne pouvant être collectionnés. Les œuvres ne peuvent vivre indépendamment des artistes (acteurs, performers, danseurs, musiciens, etc.) qui les réalisent, comme c'est le cas pour les œuvres d'art plastiques ou visuelles, ce qui a exclu leur intégration dans le marché (de l'art) ou dans les collections. Depuis une quinzaine d'années, on assiste néanmoins à une nouvelle tendance provoquée par les œuvres performatives des années 60, qui ouvrent la porte à une autre approche. En effet, leur nature leur permet d'explorer les possibilités de conservation immatérielles. On peut d'ailleurs noter que ces nouvelles pratiques sont à l'opposé des

usages et systèmes établis au sein des institutions gérant les collections constituées d'objets, de biens matériels. Ainsi, le Fond Régional d'Art Contemporain de Lorraine en est venu à collectionner des œuvres immatérielles sous la forme de « propositions d'œuvres plutôt que leur réalisation tangible »¹. Pour sa directrice, Béatrice Josse, questionner l'acte même de collectionner témoigne « d'une réflexion sur la pérennité des œuvres et des structures qui les accueillent »². Entre 2012 et 2014, la Tate Modern a réuni des artistes et chercheurs internationaux pour réfléchir à de nouveaux processus de conservation à travers un réseau de recherche : Collecting the Performative - A research network examining emerging practice for collecting and conserving performance-based art.

Dans le domaine du spectacle vivant, c'est l'approche par le texte dramatique (ou par le biais de l'univers d'un auteur dramatique) qui a été privilégiée jusqu'à présent. Pour la chorégraphie, on pourrait affirmer que la notation représente une forme de documentation. Depuis que la non-prééminence du texte dramatique est plus largement admise, et que l'écriture scénique (la mise en scène) a fait son entrée comme discipline avec tout un attirail théorique et critique, l'attention portée à celle-ci devient de plus en plus importante. Outre la représentation de l'œuvre finie, on peut y inclure la période des répétitions et de son élaboration en amont de la représentation, soit le processus de création jusqu'à son aboutissement sur scène. Cette nouvelle manière d'appréhender les œuvres par la scène représente une étape préliminaire dans la documentation des arts de la scène.

Ainsi, la démocratisation des outils technologiques et les politiques publiques favorables à leur utilisation dans les domaines de la documentation et de la conservation (via la numérisation notamment) ont permis d'amorcer la réflexion

¹ dans Carnets de bords

² *ibidem*

sur la documentation, elle-même inscrite dans une approche qui privilégie le processus d'œuvres scéniques (en déplaçant l'interrogation critique de l'auteur dramatique vers le metteur en scène, du texte dramatique vers l'écriture scénique, etc.), en plus de l'approche par l'étude déjà institutionnalisée des textes.

Aujourd'hui, il existe différents types de documentation et de conservation des arts de la scène du point de vue de la représentation scénique et de la mise en scène :

- une approche privilégiant uniquement la représentation scénique, à l'aide de captation vidéo ou sonore ;
- ou une approche incluant également le processus de création ; dans ce cas, la nature des documents ou objets peut être très hétérogène, qu'il s'agisse ou non de *digital performances*.

Dans le cas des *digital performances*, il faut ajouter une problématique supplémentaire : la question de la « préservation ». En effet, on ne parle pas de conservation pour les œuvres scéniques avec une forte présence ou composante technologique, mais de **préservation**, celles-ci étant particulièrement touchées par l'obsolescence rapide des outils technologiques avec lesquels elles ont été créées ou qu'elles utilisent.

La sauvegarde d'une trace malgré la nature éphémère des arts vivants et scéniques remplit plusieurs fonctions et offre différentes possibilités :

- pour l'enseignement, l'analyse et la recherche universitaire ;
- pour les activités de médiation, d'éducation artistique et culturelle et de développement des publics ;
- pour la transmission à d'autres artistes et aux publics ;
- pour la reprise d'une œuvre scénique ou pour faciliter son *re-enactment*.

Archive/documentation en ligne d'œuvres scéniques

Les techniques de documentation et d'archivage numérique et leur harmonisation représentant un véritable enjeu, notamment dans un contexte de patrimoine, car de plus en plus de projets de ce type voient le jour. C'est une tendance qui s'affirmera, sachant que la documentation et l'archive numérique répondent à des dimensions liées au développement des publics (voir chapitre suivant).

Les archives et collections sont très nombreuses. Pour donner un aperçu qui couvre le spectre des différents types de collections, quelques exemples sont mentionnés ci-après. Il s'agit d'archives qui mettent en valeur la mise en scène et la représentation, plutôt que les œuvres d'un auteur dramatique.

• Allemagne

TanzFonds Erbe

TanzFonds Erbe est un sous-programme du TanzFonds (l'autre étant TanzFonds Partner). Ce programme, initié et financé par la Fondation fédérale pour la Culture et le Patrimoine (Kulturstiftung des Bundes), part du constat que l'histoire de la danse moderne et contemporaine n'est visible et connue que par un public très restreint – et cela malgré une notoriété d'artistes tels que Mary Wigman, Rudolf von Laban, William Forsythe ou Pina Bausch qui dépasse les frontières allemandes. C'est dans cette idée que le TANZFONDS a été créé. La conception de ce programme a été confiée à Madeline Ritter, l'ancienne directrice du Tanzplan Allemagne, et à Ingo Diehl, l'ancien responsable du programme de formation du Tanzplan Allemagne.

Dans le cadre du TanzFonds Erbe, les candidats décident eux-mêmes des chorégraphies historiques, des œuvres et/ou des thèmes qu'ils souhaitent aborder en mettant en exergue leur importance

aujourd'hui. Toutes les approches sont possibles. Quarante et un projets ont été réalisés grâce à ce soutien public. Les artistes subventionnés utilisent les archives pour une recherche approfondie, travaillent en étroite collaboration avec des experts et contribuent en outre à clarifier les questions de droits d'auteur. En effet, le traitement de documents historiques est coûteux et les droits d'auteur, de représentation et de diffusion ne sont pas toujours très clairs. Le processus artistique est documenté et mis en ligne sur le site du TanzFonds et ouvert au public, qui a accès à une histoire vivante de la danse, auparavant réservée à quelques experts. Les productions, résultat de ce travail, sont par la suite diffusées.

• Danemark

Odin Teatret Archives

Une archive en ligne qui ne se veut pas exhaustive. Elle se concentre sur l'histoire du Odin Teatret d'Eugenio Barba.

• France

Numéridanse – international online video-library of dance

Numéridanse est une vidéothèque de danse gratuite qui rassemble des vidéos, des collections d'artistes nationaux et internationaux, des outils pédagogiques, ainsi que des ressources pour comprendre la danse et son histoire. Gérée par une communauté de professionnels, elle est portée et coordonnée par la Maison de la Danse de Lyon.

• Grèce

Digital Library of the National Theater of Northern Greece

Numérisation de l'ensemble des documents, archives, vidéos des productions du théâtre national grec.

• Projets européens, régionaux et internationaux

APAC - Association Of Performing Arts Collection

Réseau de spécialistes de collections d'arts vivants au Royaume-Uni et en Irlande. Ses membres (musées, archives, bibliothèques, organisations et individus) se rencontrent régulièrement pour discuter ou partager des idées et échanger des informations.

ECLAP E-Library For Performing Arts (in the framework of the Europeana project)

ECLAP tente de générer une approche coordonnée en faveur de l'archivage en ligne de tous les arts de la scène au niveau européen. Il fournit des solutions et des outils pour aider les institutions du spectacle vivant à entrer dans l'Europe digitale par le biais d'un réseau d'institutions européennes du spectacle vivant en les incorporant au projet Europeana.

Cuban Theater Digital Archive (Cuba-États-Unis)

Le CTDA est une ressource pour la recherche, l'enseignement et l'apprentissage de la culture théâtrale et performative de Cuba, ainsi que dans des domaines connexes. Il comprend des documents numérisés filmés à Cuba et à l'extérieur de l'île, ainsi que des ressources et des informations relatives au théâtre cubain.

• **Australie**

Performing Arts Collection - Arts Center Melbourne

La plus large collection d'arts vivants d'Australie.

• **États-Unis**

MIT Global Shakespeare

Les archives Global Shakespeare sont un projet collaboratif fournissant un accès en ligne à des spectacles de Shakespeare du monde entier ainsi que des essais et des données fournies par les chercheurs. Ce travail vise à honorer la diversité de la réception mondiale et la production de pièces de Shakespeare.

UBUWEB

Ce site gratuit d'archives en ligne présente un grand nombre de ressources des différentes avant-gardes (performance, vidéo, sonore, ethno-poésie etc.). UBUWEB est une initiative indépendante et non subventionnée de Kenneth Goldsmith, qui a également créé une chaîne TV, UBUWEB. TV. Il existe également UBUWEBDANCE.

Quelques projets orientés sur la documentation et menés par des artistes :

Inside Movement Knowledge

« Inside Movement Knowledge » est un projet de recherche collaboratif et interdisciplinaire pour le développement de nouvelles méthodes de documentation, de transmission et de préservation de la connaissance chorégraphique et de la danse contemporaine. Il s'est étendu de 2010 à 2012 et a impliqué cinq partenaires : AHK – LKAO/ Art Practice and Development Research Group/Amsterdam School of the Arts, AHK /Dance Department/Theaterschool, Amsterdam School of the Arts, U_Utrecht / Department of Media and Cultural Studies, University of Utrecht (Theatre Studies), ICKAmsterdam – Emio Greco | PC, NIMK/ Netherlands Media Art Institute.

The Forsythe Company – « Synchronous Objects » et « Motion Bank »

Grâce à la visualisation de données (de la structure chorégraphique notamment), le site Synchronous Objects documente les processus d'écriture et de composition dans « One Flat Thing, reproduced », chorégraphie de William Forsythe réalisée en 2000. Avec « Motion Bank », l'idée est de créer une archive reprenant les mouvements des danseurs.

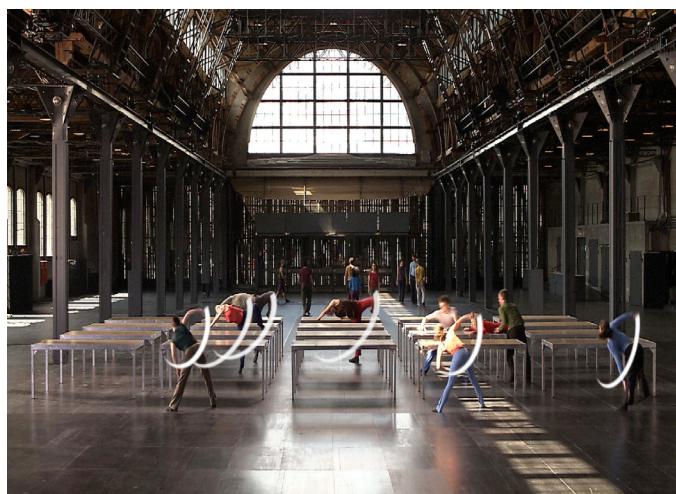


Image d'une vidéo avec notations, avec lesquelles William Forsythe indique les relations dans l'espace et dans le temps (credits : Synchronous Objects Project, The Ohio State University and The Forsythe Company)

Documentation des digital performances : une approche spécifique

La documentation des arts numériques et plus particulièrement des *digital performances* provoque d'autres problèmes relatifs à l'obsolescence (programmée) rapide des technologies utilisées. La fragilisation des œuvres est également due à la nature des outils, ni génériques ni communs, mais spécifiques à la création.

Il est donc nécessaire d'élaborer une méthodologie prenant en compte divers éléments tels que, entre autres : le développement, les versions système, la configuration système, les formats, afin de documenter ces œuvres. Ainsi, il serait possible d'établir une genèse de l'œuvre scénique et de considérer tout le processus de création du spectacle.

C'est d'ailleurs en ce sens que l'on constate l'émergence de projets de recherche internationaux dont l'objectif principal est la définition de recommandations en termes de méthodologie et de priorités.

Nous pouvons évoquer le projet du Digital Performance Archive, qui existe sous la forme matérielle, mais auquel une consultation en ligne sera bientôt associée, ainsi que le logiciel open-source de Clarisse Bardiot, REKALL, utilisé pour documenter et analyser les processus de création (déjà mentionné).

3.3. Développement des Publics - Diffusion

Aborder la question du développement des publics à l'ère du digital, tant du point de vue des défis et des questions soulevées par cette nouvelle configuration, que du point des nouvelles pratiques engendrées, nécessite de poser quelques postulats de départ et d'évoquer le contexte général¹.

Depuis plus de trente ans, en Europe, on constate un essor des activités de développement des publics dans tous les domaines artistiques et culturels. Même si les avancées dans ce domaine sont inégales d'un pays à l'autre, aujourd'hui, cette question est au cœur des préoccupations des institutions européennes et culturelles. La question du développement des publics porte en elle la volonté de favoriser à la fois l'appropriation des formes d'art pour tous et la promesse que l'art et la culture sont fondamentaux pour le « bien-être », et qu'ils consolident les droits de la société à l'aide de valeurs d'ouverture, de sociabilité, d'espoir et d'égalité. Encourager la conscience civique en lui donnant une forme par le biais d'activités et d'échanges symboliques à travers l'art est également primordial, même si, aujourd'hui, dans la conscience collective et individuelle des citoyens, le politique peine à prendre en charge ces pratiques. Enfin, cette question porte en elle la dimension transdisciplinaire par excellence.

L'étude récente (2012) de l'EENC – European Expert Network on Culture², La création et le développement des publics et le futur Programme « Europe créative », souligne le manque de données concernant

« les publics existants (et potentiels) en Europe », mais précise que les statistiques du « nombre de visiteurs d'institutions culturelles traditionnelles est en baisse ». Les chiffres varient encore davantage selon la situation géographique, et selon que ces institutions soient situées dans un grand centre urbain, en milieu « rural » ou rural. Les premières institutions à s'être engagées à développer leurs publics et à mener des actions dans ce sens sont celles qui souffrent particulièrement de cette baisse, soit les institutions muséales et patrimoniales. À cela s'ajoute des enjeux de développement liés à plusieurs segments de public, tels que le jeune public, les seniors, les publics empêchés, etc.

Il est dès lors possible de faire quelques suppositions :

- les activités de développement des publics ne cessent d'augmenter au sein des institutions culturelles européennes et internationales, ce qui se traduit notamment dans leurs discours. Ces dix dernières années, des agences nationales de développement des publics ont émergé en Grande-Bretagne avec The Audience Agency, en Allemagne avec les Mobiles Beratungsteam, des bureaux incorporés dans les services culturels ou citoyens des Land et spécialisés dans l'aide à la médiation sur les questions liées au racisme et au néonazisme mais qui s'engagent également dans des projets avec le secteur culturel, et en Australie avec l'Audience Agency Australia ;
- la diminution des financements publics en faveur des institutions culturelles (voire quelquefois leur inexistence, ou leur très faible niveau dans certains pays), ainsi que la mise en place et l'intervention plus accrue de politiques culturelles peuvent conduire à un besoin plus urgent de déployer de nouvelles stratégies pour le développement des publics ;

- la concurrence croissante avec d'autres activités de loisirs et un accès plus immédiat à une gamme de choix via les médias numériques suscitent de nouveaux modes d'approches plus engageants et participatifs de la part des institutions culturelles, et notamment dans le domaine du spectacle vivant ;
 - enfin, nous pouvons supposer que les chiffres sur la présence (et l'augmentation/diminution) des publics sont particulièrement appréciés par les bailleurs de fonds, surtout en ce moment, où l'*« évaluation »* repose souvent sur des données de type économique (billets vendus).
- En ce sens, les analyses existantes identifient certaines questions et pointent les tendances que suscitent les outils numériques dans le cadre des stratégies de développement des publics :
- l'opportunité d'élargir et d'atteindre les différents publics via les nouveaux médias et les outils numériques ;
 - les technologies permettent d'accéder aux informations et permettent aux publics d'organiser leur visite et de décider de leur participation, mais aussi d'agir eux-mêmes sur les contenus culturels ;
 - la nécessité d'une réflexion sur la transition entre développement et engagement des publics ;
 - la nécessité de ressources humaines et donc de formations au sein des structures culturelles pour faire évoluer l'ingénierie des stratégies et les projets de développement des publics ;
 - la principale motivation des publics est la nature sociale des activités culturelles ; il est donc nécessaire de présenter l'expérience numérique online comme du contenu qui vient compléter l'expérience vivante *offline* ;
 - les jeunes sont très engagés vis à vis de la culture populaire (télé, jeux de rôles, jeux vidéos, BD, musique, street art, street dance tel que le krump, etc.), des médias et des nouvelles technologies en général ;
 - les technologies suscitent des dynamiques transnationales ;
 - la crainte de perdre le savoir-faire et les compétences artistiques requises dans la création des arts vivants ;
 - la crainte formulée par le secteur culturel que l'expérience live soit remplacée par les contenus numériques, ce qui pourrait nuire au maintien des financements publics pour les arts vivants ;
 - la tendance croissante à développer des partenariats créatifs et stratégiques entre le secteur culturel et les technologies numériques.

Selon des rapports réalisés en Grande-Bretagne, au niveau européen et aux États-Unis, on peut classer les interactions des publics avec les arts ou les contenus culturels dans des environnements numériques en quatre catégories : accès et information, apprendre/transmettre/partager, découvrir/éprouver, créer-partager.

Accès et information

Cet aspect concerne en grande partie les possibilités données aux publics d'obtenir des informations sur le calendrier des spectacles et d'être en mesure de trouver l'information qui leur permet de planifier leur visite. Il se réfère donc principalement à la **communication digitale et l'approche marketing** des structures culturelles. Les activités les plus courantes dans un large spectre de segments des publics (autant les publics jeunes que plus âgés) concernent la navigation sur les sites web, l'utilisation des réseaux sociaux (Facebook, Twitter) pour connaître la date et le lieu de la représentation, ainsi que l'achat en ligne (billetterie).

Plusieurs éléments sont donc à prendre en compte pour assurer à l'utilisateur une expérience confortable.

Tout d'abord, dressons un constat de base :

- les nouveaux modes de lecture qu'engendrent le web sédentaire ou mobile : si les constats sont divers et variés, certaines caractéristiques restent constantes. Depuis la généralisation du web, les individus ne lisent pas moins, mais ils le font de manière différente : la lecture sur écran conduit à un survol du texte, à un repérage des mots clés et à une lecture non-linéaire. De plus, il apparaît que des informations de différentes natures (écrites, auditives et visuelles) disponibles sur une même page ne nuisent pas à la compréhension, et ont même un effet engageant.
- L'intimidation que peut encore susciter l'utilisation du web et des technologies, et l'intimidation engendrée par l'art en général (son statut) et les contenus culturels ou artistiques qui peuvent renvoyer l'utilisateur à son statut social, un sentiment de non-appartenance, ou à une ignorance qu'il pense avoir dans ce domaine, comme le témoigne une étude récente menée en Grande-Bretagne par le cabinet d'expertise MTM London sur les publics face aux contenus culturels en ligne.

Si la question d'un design adapté (pouvant se décliner selon chaque média) est importante, attirer un public par le degré de facilité d'appropriation de l'information ne suffit pas.

À un autre niveau, si la plupart des structures disposent au moins d'un site web, d'un compte Facebook (voire plusieurs) et d'un compte Twitter, l'agencement des outils et faire en sorte qu'ils se réfèrent à un tout est une question qui se pose. Comment organiser ces outils ? Par rapport à quelles informations ?

Comment les informations diffusées sur les différentes plate-formes répondent-elles les unes aux autres ? Et ainsi de suite. Afin que l'information soit disséminée de manière vertueuse, ces questions sont à considérer. D'un point de vue pratique, ces aspects, loin d'être des questions techniques, renvoient à la question de la « curation de contenus ».

De plus, d'après le compte-rendu d'une conférence organisée en 2008 à San Francisco par la Wallace Foundation, intitulée « Arts For All – Connecting New Audiences », la promotion d'une activité artistique et culturelle ne saurait se limiter à la question traditionnelle de « quel service ou activité proposer à mon public », mais concerne plutôt celle de savoir « quelle expérience proposer à mon public ». La question posée ici semble donc être la capacité à créer du sens tout en établissant un rapport émotionnel. Il s'agit plus particulièrement de pouvoir traduire les valeurs défendues par l'art et la culture à travers les œuvres présentées et les activités proposées ou bien celles que l'on se sera fixées, de sorte qu'elles soient lisibles et appréhendables.

Apprendre/transmettre/partager

Cet aspect peut correspondre à une activité spontanée des publics ou à une activité élaborée et programmée par la structure culturelle. Il concerne les activités qui ont un but « éducatif » au sens très large, par exemple :

- du point de vue du public, aller chercher des informations complémentaires sur un artiste ou une œuvre, visionner un clip ou un extrait ;
- du point de vue des structures culturelles, proposer soit un soutien au glanage de ces informations, à une sérendipité ;
- élaborer des outils structurés intégrés à des projets d'éducation artistique et culturelle ou de transmission.



Patrice Marchand, « Labyrinthe cosmogonique » - QR installation (source : [Ex Voto à la Lune](#))

En ce qui concerne les publics, les études rapportent que visionner un extrait d'une pièce de danse ou de théâtre influence le choix ou non d'aller voir la pièce en question. La mise à disposition de ce type de support est d'ailleurs très fréquente, qu'il s'agisse des artistes ou des structures culturelles accueillant la pièce qui disposent ou mettent en place les ressources nécessaires pour créer films, interviews ou clips de la vie en backstage (certains disposent d'une chaîne YouTube ou Vimeo agrégée à leur hub social). L'Australian Ballet, par exemple, propose des mini-documentaires et a élaboré un site web, The Australian Ballet Story, où l'histoire du ballet est présentée sous la forme de timeline. Il peut s'agir également de tutoriels, comme l'a fait la BBC avec son site Strictly Come Dancing.

Les rapports indiquent également que les personnes sont sensibles à des agrégateurs d'informations, c'est-à-dire des journaux ou des personnes d'influence (la presse nationale ou spécialisée : Time Out

en Grande-Bretagne et aux États-Unis, les forums comme Nachtkritik, en Allemagne), soit des amis ou connaissances dont l'avis importe. Le Drama Festival de Budapest (Hongrie) ou le Re:Visions Festival de Varsovie (Pologne), par exemple, ont utilisé les réseaux sociaux pour faire appel à des multiplicateurs, des personnes bénévoles qui partageaient les informations des festivals et leurs avis sur Facebook.

En ce qui concerne les projets structurés avec utilisation des nouvelles technologies, les exemples manquent encore, mais les cadres prescripteurs qui se mettent en place, notamment au niveau européen, laissent penser que de plus en plus d'outils verront le jour prochainement.

On peut citer :

- le projet initié par l'équipe du Théâtre des Célestins à Lyon, **Spectacle en Lignes**, qui a pour principal objectif « de constituer un corpus de vidéo de répétitions de spectacles vivants et d'explorer les usages de cette archive à des fins pédagogiques, de recherche et de médiation. Adoptant une approche transdisciplinaire, le projet se structure autour de 3 axes complémentaires : un axe sociologique pour l'étude des publics et des pratiques existantes de l'archive ; un axe technologique pour la chaîne de captation et de publication, ainsi que les enjeux d'Open Access ; un axe médiation aux publics pour la conception de nouveaux scénarios d'usages de l'archive ». Ce projet regroupe en tant que partenaires des acteurs trans-sectoriels : LIRIS (CNRS/Lyon1), Imagine (INRIA), CERILAC (Université Paris7), le Théâtre des Célestins et le Festival d'art lyrique d'Aix en Provence, l'IRI (Institut de recherche et d'innovation, évoqué en introduction), ainsi qu'une PME innovante, Ubicast.
- Le projet **La Fabrique du Spectacle**, élaboré sous la direction scientifique de Sophie Lucet, professeur en études théâtrales à l'Université Rennes 2 (France). « La Fabrique du Spectacle est un portail numérique dédié à la captation des processus de création d'artistes emblématiques de la scène européenne contemporaine. À partir d'une méthodologie de recherche immersive au cours de laquelle les chercheurs analysent les modalités des processus de création, une série d'entretiens sont menés avec les

membres de l'équipe de création et les chercheurs spécialisés afin d'interroger les rapports à l'œuvre dans le temps de la création d'un spectacle. Ces entretiens sont reliés à des captations de répétitions et de filages qui témoignent par l'image d'un moment de la création du spectacle. À ces vidéos s'ajoutent des contenus de différents types : photographies, plans de scénographies, notes d'intention du metteur en scène, articles de chercheurs, etc. »

Le projet européen **PLATFORM shift+** réunit 11 partenaires de 9 pays différents sous l'égide du chef de file Pilot Theatre (York, Grande-Bretagne). L'objectif du projet est d'explorer la pratique numérique des adolescents, peu connue des structures, et d'amener les artistes, les programmeurs et les responsables de relations avec les publics à explorer les outils numériques et à s'y familiariser, tout en examinant leurs apports aux écritures scéniques et à la création en général.

On peut également citer le projet européen **Be SpectACTive**, qui réunit 12 partenaires européens autour du renforcement de l'engagement du public avec les créateurs, leurs œuvres et les structures culturelles qui les accompagnent. En plus d'un travail de recherche, de productions, de résidences de création, d'ateliers et de conférences, le projet mènera un travail de présence artistique sur le web en interaction avec les internautes et les publics potentiels.

L'émergence de projets pour le développement de compétences doit également être mentionnée, dont le projet **ADESTE** - Audience DEveloper: Skills and Training in Europe est un exemple.

Découvrir et éprouver

Cet aspect concerne la visualisation d'une œuvre en ligne. Elle diffère du clip ou de la recherche d'informations complémentaires pour assister (ou non) à la représentation

live, car elle suppose que l'utilisateur fasse un choix préalable. Le coût, et donc le fait que l'expérience en ligne se positionne comme une substitution, représente un problème central dans la mise à disposition d'œuvres en ligne en direct ou en différé. Notons que les principaux sites ou structures proposant ce type de services le font aujourd'hui gratuitement. C'est le cas pour la chaîne **Classiclive**. Les pays anglo-saxons et nordiques ont particulièrement développé cet aspect pour attirer de nouveaux publics.

Parmi les projets de rediffusion à la télévision ou sur le web, on peut évoquer les divers partenariats d'**Arte TV** avec le Festival d'Avignon, le Festival Lollapalooza de Berlin ou Jazz à La Villette, ou le réseau **Aerowaves**, qui propose dans son nouveau projet du streaming en direct d'œuvres émergentes et proposées dans le cadre de son festival, **Spring Forward**.

La tendance suggère que la distinction entre l'offre en ligne et l'expérience live permettrait de répondre aux attentes des publics en veillant à ce qu'ils soient tout deux vécus comme complémentaires. Les jeux en ligne qui mettent la fonction ludique (le jeu) entre parenthèses au profit de la fonction sociale (chat, rencontre entre communautés de joueurs, etc.) a grandement participé à leur succès. Cette tendance d'accentuer l'échange interpersonnel et de faire appel à une mémoire affective et émotionnelle en la combinant au jeu peut également être un indicateur capitalisable pour le secteur culturel.

Créer et partager

Cet aspect concerne la participation des publics par le biais de leur propre créativité et leur initiative, suscitée par l'information et la promotion des activités de la structure culturelle. Il se réfère aussi aux pratiques amateur et autodidactes, tout comme aux usages dits d'« œuvres transformatives », communément appelés *User Generated Content* (UGC). Toutes ces pratiques représentent une niche, le pourcentage de

personnes pratiquant ce type d'activité de façon spontanée est assez bas : la moyenne européenne (UE28) se situe à 11 % en 2008, et elle est quasiment inexistante dans certains pays. Néanmoins, les chiffres disponibles pour l'année 2008 reflètent un phénomène intéressant : les pays affichant le taux le plus élevé d'individus téléchargeant du contenu auto-créé (texte, images, photos, vidéo, musique, etc.) sur le web sont l'Estonie et l'Islande, avec 22 % et 20 %. Ces chiffres laissent penser que leur situation géographique excentrée a un rôle à jouer. De plus, ce type de fonctionnement a été repéré comme un mode de production démocratique. Ces deux pays sont suivis de près par les Pays-Bas, la Grande-Bretagne, la France et la Hongrie. Les pays au taux le plus faible sont la Roumanie, la Belgique, l'Italie, le Portugal, la Grèce, la Slovaquie et la Bulgarie, avec des taux compris entre 3 % et 7 %. La République Tchèque présente le taux le plus faible, soit 2 %.

En général, la forme de participation la plus couramment proposée se caractérise par une approche ludique (jeu, concours) : on sollicite par ce biais la production ou la réutilisation d'une image ou de contenu audio. Cette pratique pose par ailleurs la question complexe des droits de propriété et fait l'objet d'un travail de cadrage au sein de la Commission Européenne afin d'être développée plus facilement.

On peut également évoquer les usages qui intègrent la dimension éducative dans le cadre de projets larges, combinant approche par la pratique artistique et dimension éducative, et initiés par des structures ou des artistes. Le projet « [Digital Voices](#) » réalisé par la compagnie [Blast Theory](#) (Grande-Bretagne), [The Patching Zone](#) (Pays-Bas), un laboratoire dédié à l'innovation sociale, et la compagnie [Translocal](#) (Finlande) vont en ce sens et combinent une approche exploratoire de participation des publics jeunes (16-24 ans) et défavorisés via les technologies mobiles ou en ligne, tout en développant des outils et des processus qui permettent aux jeunes de réutiliser ces techniques.

Un autre exemple plus transdisciplinaire, encore rare dans le secteur culturel, concerne les [edit-a-thons](#) : des évènements qui réunissent amateurs, spécialistes et traducteurs pour mettre en commun leurs connaissances d'un sujet particulier et les intégrer à des sites au contenu réutilisable et ouvert tels que Wikipédia. Le [Musée du Quai Branly](#) à Paris et le [Festival d'Avignon](#) ont récemment mené de telles expériences.

D'autres pratiques spécifiques au monde des médias et des technologies tendent à faire leur apparition dans le champ des arts vivants. C'est le cas du [hackaton](#), à l'origine un événement qui réunit développeurs, webdesigners, informaticiens et éventuellement porteurs de projets, avec l'objectif de produire un prototype d'application en un temps donné. Appliqué au spectacle vivant, le [hackaton](#) peut donner un [hackaton danse](#), par exemple, tel que l'a proposé le projet tchèque [EuropeanaSpace](#) avec « The Prague Dance Hackathon », qui propose aux participants d'utiliser ou de réutiliser des matériaux issus de l'héritage culturel de la danse en les combinant à des processus technologiques.

04.

CONCLUSIONS

L'étude de Judith Staines *excited atoms*, publiée en 2010 par On The Move et d'après une idée originale de l'IETM, entendait explorer la mobilité virtuelle au sein du spectacle vivant contemporain, et ce sous toutes ses formes possibles. Si la question posée au préalable à l'époque était fortement liée à de nouveaux modes de production pouvant s'intégrer à une approche de développement durable, les deux chercheuses ont été en réalité confrontées à une pratique artistique, à un milieu spécifique, à des moyens particuliers, en d'autres mots, à un monde en soi, dont la préoccupation centrale ne s'articule pas obligatoirement autour de la réduction des émissions de carbone. Un monde avec une profusion de possibilités techniques, de langages nouveaux, de terminologies spécialisées qui donnait une sorte de vertige. Les cinq années qui nous séparent des recherches et entretiens avec des artistes et professionnels qui se sont exprimés à l'époque n'ont pas invalidé leurs propos. Aujourd'hui, nous avons à disposition des données assez systématiques pour dégager complètement les modes de fonctionnement de ces « nouvelles » formes de production, les processus à l'œuvre, et surtout la façon dont ils s'imbriquent.

Dans ce *mapping* sur le spectacle vivant à l'ère du digital, nous avons souhaité faire un inventaire pragmatique en intégrant le plus d'exemples possibles. Nous lui avons donné la forme d'un tour d'horizon pour mettre en exergue les segments les plus importants de la chaîne de valeurs. Ce *mapping* entend également mettre en avant les possibilités des nouveaux agencements qui se dégagent des expériences et exemples cités, notamment au travers des brèves problématisations illustrant chaque segment, et de saisir l'opportunité que représente cette dimension écosystémique, que l'on se situe du point de vue du créateur-inventeur ou de l'institution culturelle. On sous-entend par là le « déplacement » qu'elle suppose,



Photo du Prague dance Hackathon (source : [Europeana Space](#))

remettant en cause nos modes de pensée et de fonctionnement systématisés et bien établis.

Néanmoins, certaines questions et domaines mériteraient d'être traités plus en profondeur. On pense entre autres à l'impact de l'utilisation des technologies et du numérique sur les question du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle, et sur les mutations des métiers et des statuts, dont celui de l'auteur et de l'artiste qui n'a été touché ici que du bout des doigts, tout comme l'analyse de l'impact de la diffusion des œuvres sur les pratiques

En dernier lieu, la dimension transdisciplinaire, largement évoquée dans les exemples cités, pourrait amener à établir une démarche complémentaire de cartographie prospective. Celle-ci pourrait se consacrer de manière plus spécifique aux transpositions possibles et aux déplacements de modèles issus d'autres secteurs, y compris celui des technologies numériques, pouvant avoir des effets directs et indirects bénéfiques et ainsi créer des conditions favorables au développement spontané

d'une activité économique, sociale et créative positive, comme peuvent en témoigner les *fablabs*¹ et les démarches *living lab*².

¹ Plus d'informations sur le fonctionnement des fablabs sur le site de l'[Association Internationale des Fablabs](#)

² Plus d'informations sur le fonctionnement des living lab, sur le site du [Réseau européen des living labs](#). on peut citer l'exemple du living lab *The Bridge* labellisé French Tech, ou celui de l'artiste et chercheur Diego Ortiz, qui a réutilisé une application mobile développée pour un projet artistique en la réadaptant en collaboration avec une communauté de citoyens et d'acteurs privés et publics pour un [parcours touristique](#) dans un parc naturel