

INTERVIEW

INTERVIEW DE JORIS MATHIEU, AUTEUR ET METTEUR EN SCÈNE ET NICOLAS BOUDIER, SCÉNOGRAPHE ET ÉCLAIRAGISTE

Quelle est la genèse d'Artefact ? En quoi cette nouvelle création s'inscrit-elle dans la continuité des projets développés par Haut et Court ?

À l'origine d'Artefact, il y a une question centrale : quelle est la place de l'humain et de son corps dans un univers théâtral et dans le monde en général ? Notre travail depuis ces dernières années (à l'instar de *Cosmos* ou *Urbik Orbik*) place l'humain comme un objet parmi les objets et interroge les notions de disparition physique sur scène et de perte de communication.

Dans *Artefact*, nous formulons par anticipation l'hypothèse de la disparition pure et simple de l'humanité, comme la suite logique d'un projet de société mené depuis la nuit des temps, amplifiée par l'industrialisation intensive au XX^e siècle et confirmée aujourd'hui avec la révolution robotique et numérique.

Enfin, la genèse du projet est liée à celui du Théâtre Nouvelle Génération à Lyon (que nous développons depuis notre arrivée il y a 2 ans au CDN), en prise avec le réel pour imaginer demain. Ce sont des problématiques dans l'air du temps qui nous rattrapent déjà. Le monde scénique agit un peu comme un miroir déformant. Il y a un débat politique fort aujourd'hui qui touche cette création : quel est notre avenir sur Terre, au tournant d'un projet de société lié au travail et à la dégradation de notre milieu naturel ? Comment pouvons-nous et comment l'homme peut-il se réinventer pour le futur ?

Que raconte Artefact ?

L'histoire raconte entre autres qu'un jour un homme qui s'intéresse aux machines, entreprend un travail d'écriture pour fabriquer une œuvre d'art avec des machines. Il entre en dialogue avec une

intelligence artificielle qui se nourrit et apprend des humains (on pense alors à des films comme *Her*, ou encore à un assistant tel que Siri sur smartphone, avec une logique de service). Cette intelligence artificielle n'a d'autre but ni utilité que de discuter avec les hommes. Dotée d'une forte personnalité, elle éprouve le désir de faire du théâtre... Hélas, ce projet ne peut aller à son terme car cet homme en particulier et les humains en général ont disparu. L'intelligence artificielle reste donc sur ce désir nostalgique de faire du théâtre et souhaite trouver des solutions pour créer sans son tuteur. En filigrane de cette histoire, c'est l'entrée dans un monde de fiction qui nous plonge dans la vie et l'œuvre de cette intelligence artificielle, via différents temps de son activité et de son cerveau. On est à l'intérieur de cette machine.

Au-delà de ce lien entre deux entités dont une a disparu, il s'agit de l'histoire de l'humain qui a lancé une entreprise de production depuis son apparition sur Terre. Créer, évoluer, progresser avec toujours la volonté de transformer les matières premières naturelles en objets manufacturés et reproductibles.

L'homme est un bâtisseur, un fabricant qui ne cesse de créer et produire. Face au constat de surproduction et à la fragilisation de notre environnement, nous sommes sommés de stopper cette entreprise. Pourtant s'il s'arrête de produire, l'homme semble ne plus vraiment savoir quel sens donner à son existence. Avec les projets d'intelligence artificielle, avec la robotique, nous créons des objets doués des mêmes qualités que nous. D'une certaine manière, c'est un peu comme si l'homme organisait sa propre disparition physique ou imaginait d'autres corps (plus résistants ou mêmes virtuels) pour permettre à l'intelligence, à la culture et au savoir humain de migrer.

INTERVIEW

D'où vient cette mise en parallèle entre l'imprimante 3D et le castelet du théâtre ?

Nous partons toujours d'images simples pour les rendre ensuite plus complexes. La première image remonte à la visite avec un groupe de collégiens d'un Fab Lab utilisant des imprimantes 3D. Contrairement à moi, ces derniers n'étaient absolument pas surpris par une telle découverte.

Entre l'imprimante 3D et le castelet de théâtre, nous avons rapidement fait une analogie visuelle. Ces machines sont des boîtes qui ressemblent au cadre des maquettes de théâtre. La première intuition fût donc la liaison entre le théâtre optique et un espace marionnettique gérant ses propres décors manipulés technologiquement. Nous souhaitons réinterroger la place du spectateur, dans un rapport immersif, confronté à différents rapports d'échelle. Le public déambulera dans le dispositif et intègrera celui-ci à la fois comme « regardeur » et regardé.

L'important ici c'est l'idée du théâtre dans le théâtre qui est une thématique récurrente. *Artefact* interroge politiquement la question du théâtre dans la société tels que l'ont fait Calderón, Ibsen ou encore Shakespeare par le passé. Le théâtre apparaît comme le révélateur de la condition humaine : Sommes-nous acteurs ou spectateurs du monde qui se construit ? Il y a également la question démiurgique du rapport entre le créateur et la créature. Aujourd'hui avec les machines qu'il a créées et qui sont désormais autonomes, l'humain s'interroge sur sa propre nature au cœur d'une chaîne immuable et à l'intérieur de laquelle la machine serait une nouvelle espèce en évolution à considérer dans notre environnement.

Artefact est une installation spectacle. Quelle en sera la forme ?

Dans *Artefact*, le public doit construire et trouver sa place. En effet, les spectateurs sont plongés

dans un monde d'objets (Imprimantes 3D, bras robotiques, images numériques). Il s'agit d'un monde sans humain et sans comédien pour le moment. Ici, il est question d'objets mais également d'images, de réseaux, de flux, parmi lesquels le public va chercher à trouver du sens. Qu'est-ce que les écrans nous cachent ? Qu'est-ce qu'il y a derrière les images ? Que révèlent-elles ?

À l'origine, il y a une dimension étymologique importante qui repose sur les racines « art » et « faire » du mot *Artefact*. Cela renvoie au fait de produire et de transformer la matière de manière artisanale, en rapport avec la fabrication. Ce qui est une reproduction artificielle du réel. Est-il possible de faire de l'art et donc du théâtre artificiellement ? Dans ce cas, on enlève ce qui est au cœur du théâtre : l'humain.

Artefact propose un théâtre où l'humain disparaît totalement afin de faire ressentir l'absence et en révéler ainsi davantage le sens. La notion de distanciation comme dans le théâtre de Brecht est également en jeu. Comment avoir un regard critique face au monde dans lequel on est immergé ? *Artefact* permet ces différentes approches via l'image et l'objet scénique dans une forme qui aborde à la fois le spectacle, l'installation, le happening et la performance.

En creux d'Artefact se pose la question de la reproductibilité de l'œuvre d'art. Doit-on y voir une réflexion sur le théâtre et la place de l'acteur au centre de celui-ci ?

Artefact rend possible la rencontre entre un public et un monde pensé et piloté par une intelligence artificielle, une dimension fonctionnelle qui s'applique à des tâches précises mais qui a également ses jardins secrets. L'intelligence artificielle est dotée d'une mémoire dans laquelle elle va fouiller, pour retrouver ce qui lui manque,

INTERVIEW

ce qu'elle a perdu de son rapport à l'humain. Le spectateur au cours de sa déambulation devra trouver comment se situer vis-à-vis de ce qu'on lui propose. Il y aura donc la construction de plusieurs narrations superposées.

La narration se construit autour de la répétitivité de l'action. De la même manière qu'on demande à un acteur de reproduire une partition, plus ou moins écrite. On considère habituellement que l'acteur fait théâtre et que les variations d'interprétations, d'un soir à l'autre, permettent de créer une expérience unique à chaque représentation. Ici ce sont des machines qui ne varient jamais, dans la répétition de leurs gestes. Elles sont conçues pour cela, pour reproduire parfaitement et invariablement une partition définie. Il s'agit de voir comment le sensible peut exister dans une machine qui se rêve humaine.

Pourquoi ce spectacle s'adresse-t-il au tout public dès 14 ans ?

À l'évidence, les générations adultes sont en échec, car incapables de prendre les décisions qui s'imposent pour agir. Aujourd'hui nous ne sommes même plus convaincus d'être en capacité d'agir sur le monde pour en créer un nouveau. Il s'agit de s'adresser aux jeunes pour qu'ils puissent regarder en face la réalité et se situer vis-à-vis d'elle sans être dans un dogmatisme, mais davantage dans un examen lucide et réel avec un positionnement individuel et collectif pour construire le monde de demain.

Il y a donc un vrai décalage entre nos générations et les digital natives qui intègrent tous ces éléments nouveaux comme des choses normales et évidentes. Face à cela, nous avons la volonté de recréer du merveilleux, du changement, de la contemplation... pour ramener en quelque sorte de la fable dans les Fab Lab.