

Trans_digital

SUR LES PLATEAUX

/entretien/

Jozefien Van Beek

LES OBJETS SONT DES HÉROS TRAGIQUES PAR EXCELLENCE

Interview de l'artiste et metteur en scène

Kris Verdonck

L'œuvre de l'artiste et metteur en scène Kris Verdonck (né en 1974) se construit en marge des arts plastiques et du théâtre, de l'installation et de la performance, du musée et de la scène. La technologie procède en de nombreuses variations pour créer un univers complexe et parfois inquiétant. La relation entre l'homme et l'objet, entre l'homme et la machine se situe au cœur de son processus créatif. Dans ses œuvres plastiques, les hommes se muent en objets tandis que sur scène les objets comme les machines deviennent des acteurs à part entière. Pour cet artiste singulier, l'objet équivaut à une machine et vice versa. Demeure primordiale pour lui la relation qui se développe pas à pas entre les acteurs, l'objet et/ou la machine.

Dans vos représentations, vous montrez souvent une interaction entre l'homme et l'objet. Comment cette relation se construit-elle pendant le processus de création ?

Une tension théâtrale naît du fait que j'utilise des machines. Les machines influencent directement l'interprète et c'est pourquoi les répétitions demeurent si importantes. Elles permettent en effet d'élaborer, de construire un échange entre les machines, les acteurs et moi-même. Par exemple, pour *End* (2008-2009), nous avons répété séparément avec les acteurs, les danseurs, leurs objets et les machines. Un objet avait été attribué à chaque danseur. Parfois, j'entendais des conversations entre les danseurs qui disaient des choses telles que : « *Je commence à comprendre mon objet. Et comment cela se passe avec le vôtre ?* » « *Eh bien, je ne comprends pas encore totalement le langage de ma machine, mais nous nous en sortons.* » Il existe donc une réelle interaction, un véritable dialogue qui se développe au fur et à mesure.

Comment cet intérêt pour les objets est-il né ? Quelle est leur fonction dramaturgique dans vos spectacles ?

Les objets s'apparentent à de nouveaux repères. Quand nous parlons d'une cuillère, nous savons tous à quoi nous nous référons. Les objets restent stables alors que les hommes évoluent un peu tous les jours. En fait, nous sommes définis par les objets. Ils facilitent la communication et deviennent des référents clairs et stables. Je voulais construire des spectacles où l'aléatoire dominait, c'est-à-dire des spectacles dont je ne maîtrisais pas exactement le déroulement et la finalité le soir de la représentation. Il est très délicat de demander à des acteurs d'être soumis à un perpétuel changement sur le plateau tandis qu'avec les objets tout devient possible. Dans *Dancer #1*, en 1993, mon premier spectacle qui faisait intervenir un broyeur qui s'autodétruisait, la machine tournait mais personne ne connaissait le moment exact de sa destruction. Elle pouvait se produire à tout moment, dans la seconde ou bien plus tard.

Les objets sont des héros tragiques par excellence. Il en va pour les objets comme pour ces héros qui, dans les classiques grecs, tentent toujours de conduire une action jusqu'au bout, quoiqu'il leur en coûte. Cette analogie fait vraiment sens. Si vous mettez une voiture face à un mur et posez une pierre sur l'accélérateur, elle continuera d'avancer, encore et encore. L'objet, tout comme le héros tragique, fera tout ce qui est en son pouvoir pour atteindre son objectif. Dans le cas de la voiture, l'objectif est de rouler jusqu'à ce que le moteur flanche. Antigone, elle, tente coûte que coûte d'enterrer son frère, même si elle en meurt. En tant que public, vous savez que la voiture flanchera et qu'Antigone mourra, mais vous ne savez pas quand. C'est là, dans cette incertitude, que l'exercice devient captivant.

Les objets, selon moi, demeurent des acteurs de prédilection. Ils savent créer une réelle tension théâtrale. Les acteurs savent mourir sur scène et la minute suivante se relever. Un jour, en assistant à une corrida, j'ai ressenti comme tous les spectateurs la mort de l'animal en direct. Les spectateurs perçoivent l'énergie qui entre et qui se brise dans l'arène. Au théâtre, les objets comme les machines peuvent se casser réellement, ils peuvent brûler ou mourir. Les objets ne savent pas comment faire semblant, ils restent ce qu'ils sont. J'aime beaucoup cette sincérité des objets. De plus, nous entretenons un lien émotionnel avec eux. Prenez R2D2 dans *Star Wars* : à sa mort, nous pleurons tous un bout de ferraille. C'est peut-être étrange et pourtant, nous le faisons. C'est que nous avons un lien avec ces objets, ils nous définissent.

Dans *Heart* (2004), une femme est violemment projetée contre un mur ...

La sincérité, je l'ai dit, prime sur scène. Je relie mes acteurs à une machine qui les manipule. Dès lors, ils n'ont pas besoin de faire semblant. Grâce à la machine à laquelle elle est accrochée, l'actrice ne sait jamais quand elle sera projetée. C'est ce qui explique que sa tension soit palpable. Elle se retrouve dans une situation presque mécanique, sans pouvoir du tout la maîtriser. Si certains spectateurs ou critiques pensent que mes installations et mes pièces de théâtre sont brutales, c'est que, au fond, la réalité est interdite sur scène.

Pourtant cette réalité est souvent présente dans les performances d'art plastique. Chris Burden s'est fait tirer dans le bras, Marina Abramovic essaie de planter un couteau entre ses doigts à toute vitesse.

Je rejoins cette lignée d'artistes, mais mon domaine de prédilection reste celui des arts de la scène. Dans les arts plastiques, la performance est née quasiment en même temps que la bombe atomique. Jusqu'à quelques secondes avant la création de la bombe atomique, l'homme n'était pas capable d'anéantir la terre. Et puis, tout à coup, un objet en était capable. Avant, l'apocalypse était une idée divine, nous ne savions pas la réaliser. Il faut bien comprendre que l'apparition de la bombe atomique est un événement fondamental pour l'histoire des arts. Jusqu'alors, la relation entre l'objet et le corps, entre la peinture et le peintre, ne posait pas de problème. Mais l'explosion de la bombe a littéralement tout pulvérisé, tout remis en cause. Que ce soit le rapport entre l'artiste et le modèle – voyez Yves Klein qui faisait rouler ses modèles dans la peinture et les faisait s'appuyer sur un cavenas, mais ne touchait plus à rien. Ou que ce soit la notion d'éternité. Avec la bombe atomique, c'en est définitivement fini de l'éternité. Plus rien ne peut être éternel puisque tout, n'importe quand, peut être détruit par l'homme. Pour cette raison, un certain nombre de peintres japonais ont brûlé toutes leurs productions artistiques. On comprend mieux pourquoi le temporaire, l'éphémère a, depuis, pris une place si importante dans les arts.

Cette pensée se développe aussi autour de la question: "notre corps nous appartient-il?". Ce qui nous amène aux artistes comme Abramovic et Burden, qui se

coupent ou se tirent dans le bras. Avec eux, on se trouve face à une sorte d'aliénation du corps même; les artistes en explorent les limites. Sur scène, la mort elle-même – ou presque – devient possible.

Anne-Teresa De Keersmaecker et Jan Fabre ont eux aussi intégré ces éléments de performance – comme un danseur qui se laisse tomber – dans leurs représentations. Ils incorporaient de tels éléments dans leurs oeuvres, qui les neutralisaient et les faisaient disparaître.

Pour revenir à *Heart*, la tension est double: pour l'actrice, qui ne sait pas exactement quand la machine va s'emparer de son corps et pour le spectateur, qui assiste impuissant à cette violence.

Chez Burden, Abramovic et Fabre, la douleur s'inscrit pleinement dans leurs oeuvres. Pour ma part, je préfère travailler sur le stress ou sur l'inquiétude, c'est-à-dire sur un type de douleur plus mentale que physique. L'inquiétude mentale m'intéresse plus que la tension ou la douleur purement physique. Cette tension issue d'une attente ou d'une réflexion ouvre d'autres possibilités scéniques. Dans *Heart*, l'actrice est projetée contre un matelas très épais. La douleur est purement illusoire. Ce qui m'intéresse c'est que la tension, l'inquiétude soit intégrée dans le système, puisque ce n'est qu'après 500 battements de coeur que cette projection a lieu. C'est la montée progressive de l'inquiétude qui est intéressante. Et le fait que le rythme cardiaque de l'actrice soit pour ainsi dire transparent. Elle n'a aucun moyen de se cacher: elle n'a pas de texte, pas de chanson à chanter. Rien. Pendant 5 minutes, elle attend devant le public. Une situation effrayante. Et brusquement, il y a ce coup qu'elle ne voit pas arriver. Ensuite, elle se remet sur le devant de la scène pour attendre. Tout est réel: l'attente, les battements de coeur, le stress, la projection. Ceci dit, cette tension mentale peut devenir également physique, car dans mes créations le corps est fréquemment en lien direct avec l'objet. Les objets comme les machines peuvent devenir sinon dangereux pour l'homme, du moins violents. Les automobiles peuvent écraser des humains, ou les couteaux blesser des corps. Si vous reliez vos acteurs à de tels objets, la tension physique pour éviter un accident apparaît automatiquement. Ma représentation *I/II/III/IIII* (2007), par exemple, peut s'avérer très éprouvante pour les danseuses. Elles sont hissées, suspendues à une machine. Pareille situation peut provoquer des vertiges et des nausées mais en aucun cas, les désagréments ou les douleurs liées aux conditions de la mise en scène ne demeurent mon objectif. Pas du tout!

L'inquiétante étrangeté revient souvent dans votre oeuvre. Il semble que vous recherchiez toujours la limite entre l'homme et la machine ou entre la vie et la mort.

Le Professeur Masahiro Mori a créé l' "*Uncanny Valley*", un graphique qui démontre ce qui relève de l'inquiétante étrangeté ou non. Mori émet l'hypothèse que les hommes ressentent plus de sympathie ou d'empathie pour un robot, si celui-ci ressemble à un humain... Sony par exemple avait un problème avec le chien Aibo, un robot doté d'intelligence artificielle. À un certain moment, le robot ressemblait tellement à un vrai chien que cela en devenait inquiétant. Était-il ou non vivant? Pour le coup, Sony a choisi de donner au chien la forme d'un robot, pour éviter ce sentiment d'inquiétante étrangeté et permettre aux gens de construire sans trouble une relation avec lui.

Chez Sigmund Freud, l'inquiétante étrangeté a plus de rapport avec le fait de ne pas avoir de chez soi, de n'être chez soi nulle part. À partir du moment où une chose n'est pas clairement identifiée, par exemple si elle se situe entre la vie et la mort, il y a un sentiment d'appréhension. Certaines réticences se mettent en place consciemment ou inconsciemment parce que tous les points de références ont

disparu. Quand les objets dans mes spectacles commencent à vivre, ils génèrent ainsi un sentiment d'inquiétante étrangeté. L'inverse se vérifie également: si les acteurs se rapprochent de l'objet, s'ils s'objectualisent, ils provoquent à leur tour ce type de réaction.

Comment élaborez-vous ces éléments d'inquiétante étrangeté dans vos spectacles?

Je ne le fais pas consciemment. Les choses se mettent en place, les ingrédients se mélangent au fur et à mesure du processus, lors des répétitions. Pour *End* (2008-2009), j'ai élaboré une structure cyclique sans ligne dramaturgique pour qu'elle s'incorpore pleinement à la logique du spectacle. Un mouvement presque perpétuel se met en oeuvre et cela donne un sentiment d'inquiétante étrangeté. Il n'y a plus de déroulement, plus d'histoire dans *End*, la temporalité se déplace vers un ailleurs. Le temps humain disparaît, pour laisser place à quelque chose comme un point final. Le titre par ailleurs reprend cette idée; ce n'est pas *The End*, juste *End*. Les acteurs sont plongés dans une situation finale extrêmement longue et étirée où il n'y pas d'interaction entre les personnages. Ils font tous leur propre action de manière répétitive mais en évitant toute action dramatique ou théâtrale. Par principe, les acteurs décident eux-mêmes de leurs mouvements sur scène. Ils peuvent, dans le cadre de leur personnage, faire ce qu'ils veulent. Le personnage de Claire Croizé, par exemple, tire un *bodybag* pendant le spectacle. À un moment donné, elle s'est couchée et elle a dormi pendant au moins vingt minutes. Cette fatigue comme son endormissement s'intègrent complètement à son personnage.

Actuellement, vous travaillez sur votre nouveau spectacle, *K*, base sur l'oeuvre de Kafka. Comment vous êtes-vous intéressé à Kafka?

Par le plus grand des hasards. Il y a quelque temps, j'animais un atelier. Quelqu'un avait choisi de travailler sur *Die Sorge des Hausvaters* qui met en scène Odradek. Nous ne savons pas vraiment ce qu'est Odradek. Est-ce que c'est vivant? Est-ce un objet? Les personnages de Kafka sont des étrangers chez eux.

QUAND LES OBJETS COMMENCENT
À VIVRE, ILS GÉNÈRENT AINSI UN
SENTIMENT D'INQUIÉTANTE
ÉTRANGETÉ

Bien que votre oeuvre soit très visuelle, vous partez toujours d'un texte. Pour quelle raison?

J'aime m'enfermer dans un texte, qu'il soit écrit par Beckett ou Müller. Ou qu'il s'agisse d'une chanson des Radiohead, d'un poème ou d'une recette. J'essaie de donner une forme au contenu du texte. Pas mot à mot, évidemment. Je ne vais pas représenter ce qui est écrit dans le texte, mais je vais essayer d'en exprimer l'étrangeté. Et si je me perds trop dans mes réflexions, je peux toujours revenir à l'écrit. Le texte demeure la base qui m'oriente dans une certaine direction. Il fait un peu office de boussole.

L'oeuvre de Beckett est toujours à portée de mains quand je réfléchis à un nouveau projet. Il connaissait particulièrement bien tous les métiers du théâtre. J'aime son obsession pour les médias, comme dans *La dernière bande*, où une machine, un lecteur de cassettes, récite le monologue. Beckett a commencé à écrire pour la télévision dès son invention. Chaque fois qu'un nouveau média était créé, il l'a utilisé à sa façon. Il a transformé chaque média pour raconter ses propres histoires.

Comme dans ACTOR #1 (2009), il n'a que des objets dans K.

Dans mes premières oeuvres, je confrontais les hommes vivants aux objets. Maintenant, avec K, je fais le mouvement inverse: de l'objet au théâtre. Je prends les objets pour les mettre dans une situation théâtrale. Les directeurs de théâtre disent souvent que mon oeuvre reste trop plastique pour être programmée par eux. Maintenant, les directeurs de musées trouveront mes objets trop théâtraux (rires)! J'assume le risque.

JE NE VAIS PAS REPRÉSENTER CE
QUI EST ÉCRIT DANS LE TEXTE,
MAIS JE VAIS ESSAYER D'EN
EXPRIMER L'ÉTRANGETÉ.

ACTOR #1

Dans le dernier spectacle de Kris Verdonck, ACTOR #1, la question était de savoir si les objets pouvaient être des acteurs. Cette question en a engendré d'autres: qu'est-ce qu'un robot? Qu'est-ce que le théâtre? Les hommes sont-ils les seuls à pouvoir jouer au théâtre? Quelle est l'essence d'une action théâtrale? Autant d'interrogations qui mettent en jeu l'aspect scientifique et l'artistique, c'est pourquoi Kris Verdonck a fait appel à plusieurs universitaires.

L'homme de lettres Dirk Van Hulle (de l'Université d'Anvers), le neurochirurgien Dirk De Ridder, le spécialiste en génétique Jean-Jacques Cassiman et le philosophe des sciences Jean-Paul Van Bendegem ont ainsi été invités à collaborer avec le dramaturge.

"Dirk Van Hulle connaît absolument tout sur Beckett. Il nous a orientés sur Lessness, que j'ai finalement utilisé dans mon spectacle. Avec ce texte, Beckett s'est intéressé au fonctionnement de nos cervaux, à ce qui se passe sous notre crâne. La réflexion beckettienne se fonde sur les associations plutôt qu'elle n'émane d'une logique scientifique. Or, même si Jean-Jacques Cassiman ne s'est pas directement impliqué dans le projet, son éclairage sur la vie artificielle fut important, surtout dans les discussions de groupe lors de la phase préparatoire." Autre exemple: un entretien enregistré avec Jean-Paul Van Bendegem est devenu l'épilogue de ACTOR #1. Sur la vidéo, Van Bendegem raconte pourquoi, pendant les siècles, il a été interdit à l'homme de créer un être à son image. Il évoque tout d'abord la création et le droit unique de Dieu, puis l'homunculus, et enfin le robot.

"Pour ACTOR #1, Kris Verdonck cherchait quelqu'un qui s'occupe de science et d'art. Voilà comment nous nous sommes rencontrés", raconte Jean-Paul Van Bendegem. "Je n'ai pas hésité une seconde. J'ai toujours été intéressé par les gens qui se passionnent pour les sciences et de l'art même s'ils sont peu nombreux. On veut toujours souligner l'opposition de la science et de l'art. Les scientifiques seraient rationnels, raisonnés et distants, tandis que les artistes seraient émotionnels et passionnés. C'est tout le contraire. Il y a plus d'analogies que de différences entre les scientifiques et les artistes. Kris Verdonck a le pouvoir unique de prendre des choses que nous pensons connaître et de les mener vers des extrêmes, jusqu'à ce qu'elles nous soient totalement inconnues. Il a par exemple créé une oeuvre où une

lumière devient tellement intense qu'on ne voit plus rien. Voilà une jolie inversion de ce que la lumière peut être pour l'homme. Il a également une façon impressionnante de manipuler les machines, afin qu'elles ne soient plus considérées comme des machines. On regarde les objets d'un autre oeil et on leur attribue des intentions. On ne se sent jamais vraiment à l'aise en regardant les oeuvres de Verdonck. D'une façon ou d'une autre, le côté inquiétant se dévoile automatiquement parce qu'il explore les limites."

Kris Verdonck est un artiste belge né en 1974. Il a étudié l'architecture et l'art, puis le théâtre au RITS puis au HISK jusqu'en 2001.

En 1994, il remporte le prix de Inter-University Literature Competition. Il travaille pour la radio, réalise de nombreuses installations telles que a.o. *5*, (2003), *Catching Whales is Easy, II* (2005) et *Variatie II* (2006) et des pièces de théâtre dont *Het vuil, de stad en de dood* (1999), *Tussen ons gezegd en gezwegen, naar O. van Woensel* (1999), *B.O.I.* (2000), *(CaO)n* (2001) et *Chironomidae* (2001). En 2007, il crée une installation théâtrale intitulée *I/II/III/IIII*.