

entretien avec Superamas

Vous présentez deux propositions au Festival, *High Art* et *Big 3rd Episode*, *High Art* est une installation qui a été réalisée dans un contexte particulier, quel en était le projet ?

Superamas : Nous jouons avec les codes de représentation officiels, ceux que l'on trouve sur les parvis, les bâtiments nationaux ou internationaux, ou que l'on déploie lors des cérémonies. C'est une sorte de chorégraphie composée d'objets particuliers. Cela s'appelle *High Art*. Autour de cette structure où flottent, montent, descendent différents drapeaux – un nuage de pays dans les airs ! – nous posons d'autres questions : qu'est-ce que l'art, comment fonctionnent les signes ? Les drapeaux sont des symboles, ils affirment une identité, ils lui donnent du poids. Un pays sans drapeau n'est pas un pays. Ce projet a été produit dans un contexte de commémoration : celui de l'année Mozart en 2006. En Autriche, cela a pris une dimension très importante. Nous avons réagi à contre-emploi, en nous posant la question autrement : en 2006, qu'est-ce que c'est la musique de Mozart ? Elle n'a probablement rien à voir avec le moment où elle a été créée. Nous avons donc imaginé cet objet particulier : une musique de Mozart sur une chorégraphie de drapeaux. L'effet est très émouvant, touchant, même si au final cela n'a plus grand chose à voir ni avec Mozart, ni avec les drapeaux. Cela devient de la pure construction politique.

L'idée est qu'il n'y a pas de politique possible sans mise en scène, ou le contraire : que toute mise en scène relève d'une certaine politique, ou esthétique. Nous constatons à l'œuvre ces mécanismes d'esthétisation de la politique et leur inverse. C'est intéressant parce que ce n'est pas didactique. Nous sommes simplement mis devant, en tant que spectateur qui traverse la majesté de l'évènement. Simultanément, nous discernons parfaitement comment ces signes travaillent les uns avec les autres.

Cette pièce est un objet assez technologique, c'est une machine en opération. Pourtant, dès qu'on lève la tête pour regarder, cela devient très cinématographique, émouvant, spectaculaire. Cette double économie est vraiment intéressante. Lorsque l'on s'approche de l'installation, on peut aussi sentir le vent. Le temps fonctionne en boucle avec plusieurs scénarios qui durent quelques minutes. Nous les avons écrits autour des drapeaux et de manière très précise, en fonction de leur vitesse de passage, de leur hauteur, de leur croisement, pour décrire des événements politiques. C'est très géostratégique.

Nous avons travaillé à partir des possibilités de l'objet et des événements choisis. Une fois le scénario écrit, nous avons élaboré une sorte de vocabulaire. Par exemple, si les drapeaux montent, cela signifie quelque chose. Deux drapeaux qui volent en même temps, plus ou moins fort, ont un autre sens. En procédant de cette façon et par répétition, nous mettons en place un processus narratif que les gens intègrent très vite et qu'ils peuvent suivre. Les signes sont forts, le scénario simple et les rapports très explicites. Chacun peut interpréter ces images. Si un élément manque dans ce qu'il a capté, le contexte permet de le restituer. Les extraits musicaux ont été choisis en fonction de leur charge émotive, comme au cinéma, en pensant un peu à Stanley Kubrick dans *Orange mécanique* ou Francis Ford Coppola avec *Apocalypse Now*, c'est-à-dire en utilisant le pouvoir de la musique. Tout le monde sait comment ça fonctionne et pourtant ça marche encore.

Et le spectateur fait partie de ce paysage, il n'est pas exclusivement un regard. *High Art* n'est pas une œuvre discursive mais engageante, émotionnellement, poétiquement et esthétiquement. Et d'une manière assez irritante même. Elle est critique, politique, mais toujours en réflexion par rapport à quelque chose. Pas dans son propre contenu. À travers ces levés et descentes de drapeaux, nous évoquons la construction de l'Europe, la préparation à l'entrée de la Turquie, le conflit israélo-palestinien. Ce qu'il est possible de faire avec ce jeu, avec ce mécanisme-là. Parfois, c'est aussi sans évocation. En Catalogne, on nous a demandé pourquoi nous n'avions pas mis leur drapeau. Mais parce qu'on s'en fout et que la plupart des gens aussi. Si à travers le scénario imaginé, on essaie de brosser à gros traits quelques réalités contemporaines sur la politique des nations, que viendrait faire la Catalogne dans cette histoire ? Du coup, cela relativise les situations ! Juste parce que l'objet en soi rend compte de certains particularismes ou comportements. C'est toujours en réponse à certains préjugés ou à certaines idées reçues que l'œuvre fait écho. Et c'est très amusant.

Vous présentez donc deux œuvres dans le Festival, est-ce important pour vous de présenter un parcours ?

Oui, parce que nous préférons contextualiser les œuvres. L'idée, c'est aussi de modifier un peu le mode de consommation des pièces. Nous ne sommes pas seulement légers, divertissants et critiques, même s'il est vrai que l'on se moque un peu de l'œuvre en soi. Ce qui nous intéresse à travers cette façon de montrer le travail, c'est la façon dont le spectateur s'approprie ces productions.

Quand vous avez initié les *Big*, vous aviez déjà à l'esprit cette présentation modulable, à travers un rapport au public différent de celui de l'installation, puisqu'il s'agit de la scène ?

Oui, car notre idée était de travailler sur la série et le plateau. Ce qui nous intéresse ne réside pas dans le contenu mais dans les modes de consommation qu'en fait la télévision. Le plaisir à être là, la simplicité. Regarder par exemple *The Office*, sur la BBC, c'est assez agréable. Beaucoup plus que la danse contemporaine !

On voulait réfléchir sur ces modes de consommation. Autour de ces activités artistiques méjugées que sont les séries, qui ont pourtant une réalité d'usage très étendue. Nous en sommes tous consommateurs et spectateurs. Cela nous fait donc réagir, penser et comprendre différemment les choses de la vie. Le feuilleton, qui plus est, a une histoire très ancienne, qui s'est d'abord développée à travers l'écriture, la littérature, conjointement au développement de l'imprimerie, de l'édition et de la presse, avant d'être repris à l'image, au cinéma et à la télévision. Donc nous nous sommes demandés comment nous pouvions transposer ce genre dit mineur, dans le spectacle vivant, comment l'utiliser et réfléchir sur ce mode-là. Du coup, en cherchant de ce côté, ce que nous avons créé n'a finalement rien à voir. Nous n'avons pas réalisé une série pour la scène. Il n'y a pas de personnages suivis sur ces trois épisodes. Les histoires que nous évoquons n'ont rien à voir entre elles. Ce que nous en avons essentiellement retenu est du ressort de la répétition, du revoir. La façon dont ce phénomène creuse notre regard. Le scénario en lui-même n'est pas passionnant. En revanche, il nous permet de dégager différentes stratégies, qui se succèdent et se reproduisent au fil de la pièce. À travers ce processus, ce que nous touchons au plus près, ce sont des modes de comportement.

Les textes qui sont écrits d'abord en anglais ne sont vraiment pas d'une grande force! C'est encore plus évident lorsqu'on les traduit en français ou en espagnol, selon les endroits où nous jouons. C'est même un peu effarant de stupidité! Mais en revanche, du côté des économies sociales ou comportementales, cela bouscule la réflexion, y compris autour de l'écriture, du théâtre et de la danse. Mais alors, comment éviter un discours qui se construit et s'autovalide? Comment relier ces démarches, ces réflexions à un contexte plus ouvert? Du coup, on se dit qu'il doit y avoir moyen d'être ailleurs, c'est un enjeu important. Nous cherchons donc à rester ludiques avec des choses qui peuvent faire réfléchir, de manière plus générale, sur nos propres comportements de consommateurs, qui sont à l'œuvre partout, en politique comme en cuisine.

Comment avez vous fait évoluer chaque épisode jusqu'au dernier, sous-titré *Happy/End* ?

Le sous-titre en effet est très important. Le spectacle s'écrit avec lui.

Si on revient un peu à l'historique de cette série, elle a été conçue autour de la notion de représentation. Entre spectacle et réalité. D'où le premier épisode intitulé *Reality Show/Artificial intelligence*, avec l'idée que la science tentait de modéliser un certain type de comportement et que nous pouvions appliquer ces stratégies dans nos spectacles. La mise en parallèle de ces deux systèmes de pure représentation fait apparaître quelques similitudes, notamment autour de leur capacité à "scanner" une forme de réalité et à la restituer sous un mode spectacularisé.

Mais de façon plus critique. Adorno analyse le cinéma et ses avatars sous l'angle marxiste, qui montre comment l'image est utilisée pour asservir les peuples et fabriquer du consensus. Un point de vue que nous ne partageons d'ailleurs pas. Ces outils ne sont pas seulement un dessein plus ou moins malfaisant mais aussi l'expression d'une humanité. Et c'est le plus intéressant.

En conclusion, cette pièce propose de considérer ces outils, le cinéma, la télévision, le web, comme ce qu'ils sont, comme faisant partie de la réalité même, ce qui la modifie. Finalement, il s'agit pour chacun de nous de changer le cadre de sa pensée, de réfléchir avec ces outils et pas forcément contre. C'est vraiment difficile, car évidemment l'outil formate l'échange.

Et *Big 3rd episode* tourne autour du "happy/end". Ce que l'on attend quand on regarde un bon vieux film par exemple. Autour de nos désirs: partir en vacances, être heureux. Le désir du bonheur qui est un peu un leurre, sinon un mythe, est un formidable moteur à fantasmes, à projections diverses et à croyances aussi. Il y a là toute une économie assez intéressante, parce que fragilisante.

La série, avec ses trois pièces-épisodes se développe de la notion de spectacle à celle de marché. Qu'est-ce qu'on nous vend autour de cette idée de bonheur? Dans chaque pièce, on ne fait que parler de nous, pas de façon individuelle, mais en tant qu'hommes d'une quarantaine d'années, vivant en Europe, dans ce que nous traversons comme pensées, comme envies. Ce qui nous rassemble. Ce sont en fait des histoires de réalités et de rencontres. Dans *Big 3rd episode*, c'est autour de ces stratégies du bonheur. Par exemple, la séquence réalisée sur la Biodanza. Comment est-ce qu'on fabrique une croyance? Pourquoi a-t-on tellement besoin, envie de croire? En général, on n'aime pas tellement penser dans la vie. C'est pourquoi nous sommes souvent en lutte avec nous-même entre ces deux attitudes. C'est un comportement très commun et donc très intéressant, d'autant qu'il peut assez facilement se partager!

On aime bien travailler sur des contradictions partageables. C'est pour cela qu'on s'intéresse à des labels comme Rolls Royce. L'identification est possible, le lien avec la salle est très vite établi et à partir de là, on peut travailler sur la relation.

Nous ne faisons que créer un contexte. *Big 3rd episode* est le dernier d'un cycle de pièces qui utilisent et réfléchissent au théâtre certains des codes de la culture populaire dans un contexte de flux et de répétition qui est grosso modo celui des mass media. Pour conclure cet entretien, on pourrait citer une phrase de David Lynch que nous avons repérée en travaillant ce matin: "Pourquoi les gens demandent-ils aux œuvres d'art d'avoir un sens alors que la plupart du temps, leur vie n'en a aucun?"!