

Entretien avec Stéphane Bonnard et Pierre Duforeau

Comment SquarE ⊖ télévision est-il arrivé dans l'histoire de votre compagnie ?

Stéphane Bonnard : A la fois par hasard et très naturellement. Par hasard, parce que, au départ, ce sont des gens qui nous ont proposé de faire une intervention sur des choses de la vie d'une ville, et on avait pensé les projeter le soir à l'aide d'un véhicule de diffusion que l'on avait déjà conçu et qui était prévu pour montrer nos propres images. Cela a démarré comme ça. Mais quand on regarde rétrospectivement notre travail depuis six ans, on retrouve pas mal de clés qui sont aujourd'hui dans *Square*. On a toujours été dans des processus ouverts et dans un esprit de révolution régulière, avec des remises à plat, avant de repartir sur autre chose.

Quel était le point de départ de cette aventure de KompleXKapharnaüm ?

Pierre Duforeau : KompleXKapharnaüm est né autour d'un lieu, d'un espace qui n'est pas celui où nous sommes aujourd'hui à Villeurbanne, mais dans une ancienne usine. Nous l'avons quittée en 1998 et l'expérience avait commencé en 1996. C'était une sorte de friche avec des groupes différents, des performances, des collectifs d'artistes, des plasticiens, des gens de théâtre, des musiciens. Et puis, tous ces gens qui utilisaient l'espace se sont demandés quel projet commun ils pouvaient mettre en place. On voulait trouver une particularité.

Le projet s'est-il tout de suite articulé autour de l'image ?

SB : Ce sont les compétences et les sensibilités qui se trouvaient là qui nous ont conduits à mettre en place des ateliers de travail, des dispositifs dans lesquels les gens venaient et s'essayaient à la création autour de l'image. Mais pas l'image seule. On travaillait sur différents axes. En fait, nous avons assez vite travaillé autour de trois axes : la musique et l'image, le corps et l'image, le texte et l'image...

PD : En germe, il y avait déjà toute l'expérience de *Square*. Non seulement l'audiovisuel, en lien avec d'autres disciplines, mais aussi l'autre composante essentielle : le travail que nous menons avec des gens qui ne sont pas des professionnels du spectacle.

SB : C'est dans ces ateliers que nous avons commencé à imaginer des dispositifs comme ceux que nous avons aujourd'hui dans *Square*, c'est-à-dire une sorte de machine dans laquelle on injecte de la matière et d'où sort un spectacle. Il s'agissait de faire entrer l'image en interaction avec la musique et le corps... Après, on sollicitait des gens qui avaient par exemple, une pratique de la musique et qui avaient envie de s'essayer à l'art scénique, même s'ils n'avaient pas de compétence particulière dans ce domaine. On les lâchait dans le dispositif, c'est-à-dire une installation vidéo, et on travaillait avec la situation déclenchée, y compris avec ses éventuelles maladroites, qui contiennent une humanité et qui sont également un matériau de recherche. Au bout d'un moment, nous nous sommes rendus compte de la place que cette histoire prenait dans notre parcours. On parle aujourd'hui de dispositif, mais au départ c'était bien des ateliers. On faisait une annonce, il y avait des gens qui se pointaient et on leur disait : voilà, on s'appelle KompleXKapharnaüm, on est en train de bosser autour de l'image, on vous propose des ateliers, on a quelques idées de formes possibles, et on va travailler autour de ces idées. À partir du résultat de ces expériences, on faisait des présentations dans la friche. Puis on effaçait tout et on repartait de zéro. Nous avons passé trois ans comme cela. Et *Square* est un peu le résultat de cette aventure. À un moment donné, nous avons eu envie de fixer un peu les choses avec un spectacle qui réunissait tous les axes de travail que nous avions dégagés. C'était assez fou comme spectacle. Il y avait trente personnes qui intervenaient, tous amateurs, lors d'une grosse installation vidéo, en rue, que nous commençons à rencontrer par d'autres expériences.

Comment avez-vous rencontré la rue ?

PD : La recherche du public a joué un grand rôle. C'était une rencontre politique, mais motivée au départ par une croyance naïve dans l'idée du « tout public ». Aller dans la rue, c'est rencontrer tous les publics, s'adresser à tout le monde, pensions-nous. Nous étions animés par cette motivation-là : faire du spectacle partout, pour tout le monde, avec des propositions en forme de revendication, avec l'idée que l'acte artistique pouvait brasser une part sociale, avoir une dimension politique. Aujourd'hui, je crois que nous en sommes un peu revenus. Le spectacle de rue, en fait, ne s'adresse pas à tout le monde, c'est un mensonge. Le « tout public », ce n'est même pas qu'il n'existe plus dans la rue, c'est qu'il n'y a jamais existé. Bien sûr, on voit et croise des passants et nous sommes en retour regardés par le quidam. Mais nous nous rendions compte peu à peu que nous intervenions dans des cadres de représenta-

tion qui sont très codifiés, même s'ils ne sont pas matérialisés par les murs d'un théâtre. Ce sont quand même des espaces de diffusion. Cette idée de trouver le grand nombre, de toucher le public pour le transformer a cédé peu à peu la place à la découverte d'un espace plus fictionnel qui est aujourd'hui celui de *Square*.

SB : Mais il reste quand même le concours du public et la jubilation qu'on ressent au moment de prendre possession de la rue, qui est un espace bourré de signes. Il reste la façon dont on arrive à apprivoiser cet espace, à jouer avec, à y introduire nos propositions. Cela étant, c'est vrai qu'on en est revenus, de cette espèce de grande croyance que les gens, dans la rue, ont forcément besoin de toi, qu'il faut du théâtre pour les gens. Au nom de quoi ? Tu fais ton truc, très bien. Eux, ils ne sont pas là-dedans, ce n'est pas leur code, ça ne leur appartient pas. Ils ont aussi leur propre culture, qui passe par d'autres modes, et ce que tu fais, tu le fais dans une relative indifférence. Même si c'est dans la rue, ce n'est pas pour autant qu'ils vont s'arrêter. C'est une leçon d'humilité. Avec *Square*, on est entrés à présent dans une stratégie de négociations pour solliciter les gens et pour qu'ils viennent vraiment voir le spectacle. Même si ça se passe devant le pas de leur porte, ce n'est pas acquis d'avance. On va les voir, on les filme, et une fois qu'on les a filmés, on revient les voir. Parce que la vieille dame qu'on a vue, si on ne la prend pas par la main, elle ne viendra pas. Ce n'est pas son histoire, elle n'a pas besoin du théâtre pour exister. Mais si elle vient et que ça lui plaît, tu es heureux parce que tu as partagé un peu de ton monde avec elle.

C'est cette démarche de rencontres, faites d'émerveillements et de déconvenues, qui vous a décidé à associer les habitants d'une ville au spectacle ?

SB : D'abord, nous avons passé six mois à nous demander ce que nous allions faire de toutes nos expériences précédentes. On s'est posé toutes les questions à la fois : qu'est-ce que tu filmes ? Qu'est-ce que tu demandes aux gens ? Comment ne pas être populiste ? Comment respecter leur parole ? Mais c'est seulement quand on a sorti *Square* pour la première fois, qu'on s'est rendu compte vraiment de tous les enjeux qui étaient derrière, en termes de détournement de l'espace et de négociation avec un public potentiel. En amont de la diffusion qui, de manière éphémère, transforme l'espace, tu as aussi tous ces temps de tournage où une équipe, pendant quinze jours est dans un quartier. Ils vont filmer dans les toilettes du café, filmer sur un bout de trottoir, partout. Ils sont visibles et bien identifiés. Et les gens, à un moment, sont sollicités dans une rupture du quotidien. C'est-à-dire que le type qui vient acheter son pain, il se retrouve, par exemple, à parler des femmes. Mais ce sont des clés qui nous sont venues en le faisant.

PD : On a été intuitivement conduits à inventer ces protocoles, mais c'était peut-être inscrit d'avance dans la démarche de rencontre. Formellement, aujourd'hui, on travaille avec les mêmes outils qu'auparavant : vidéo, son, lumière, remixage, montage, post-prod, scénographie éclatée, multi-diffusion sur plein de supports différents, etc. La grosse différence, c'est le contenu des matériaux. Pendant toute une première phase, nous avons travaillé avec beaucoup de recyclage, de matériaux qui ne venaient pas de nous, comme des chutes d'images de télévision. Ensuite, on a commencé à tourner des images. On se filmait, on filmait des comédiens, des gens de l'équipe. Après on a basculé : on a décidé de filmer les gens. Et là, ça a été la métamorphose, le grand chambardement. On s'est jeté dans la rencontre, dans la recherche, dans la négociation. Dans l'humain. Et ça a tout d'un coup ramené énormément d'émotion... C'est même bouleversant.

SB : Le contact en permanence avec le bitume, avec les gens qui livrent un moment de leur vie est incroyable. On se retrouve souvent chez des habitants qui nous balancent toute leur vie en un rien de temps ont besoin de parler. On prend toutes ces choses dans la figure. Et cela nourrit aussi pas mal de nos réflexions sur le théâtre, sur la place de l'artiste dans la société, son rôle... La première résidence de *Square*, à Mantes-la-Jolie, des jeunes nous ont balancé plein de choses. L'artiste qui vient sauver le monde, ça ne risque pas de marcher avec eux. Le rapport à l'image, ils le connaissent très bien. Le rapport avec une équipe de télé aussi. Ils savent parfaitement comment est médiatisé un quartier sensible. Alors, bien sûr, ils demandent ce qu'on va faire de leur image, et ils le demandent sévèrement. C'est à leur contact qu'on a bâti une sorte de charte, un code éthique sur la manière de fonctionner.

Mais est-ce que le fait d'aller à la rencontre des habitants vous a conduits à vous tourner malgré tout vers un certain réenchantement de l'urbain et de l'humain ?

SB : Je crois qu'une de nos forces – paradoxales – c'est que l'action de filmer les gens conduit au fait qu'ils ne viennent pas voir un spectacle, mais qu'ils viennent se voir à la télé. Toujours est-il qu'ils sont là ! et qu'ils assistent à un spectacle. Et je pense que de cette façon nous arrivons à toucher un public qui n'est vraiment pas habitué aux propositions artistiques.

PD : Il y a quand même une sincérité et une générosité de la démarche qui fait que c'est une proposition populaire, dans le bon sens du terme. C'est une démarche très exigeante sur le plan personnel. Parce que mener une expérience comme celle-ci pendant trois ans avec une équipe d'une quinzaine de personnes, implique un certain mode de vie. On a vécu trois ans à un rythme complètement dingue : 21 villes arpentées. Dans chacune, nous restons un mois à un mois et demi. Ainsi, si la rencontre est usante et traumatisante, elle n'en est pas moins riche et pleine

d'émotions.

SB : Si on devait lâcher les clés du dispositif à une autre équipe, je leur souhaiterais bien du courage ! Mais c'est un projet unique, nous n'en feront pas d'autres de la même façon. Cependant, nous faisons mieux aujourd'hui *Square* qu'avant, parce que nous avons confiance dans notre dispositif. Nous savons que, lorsqu'ils seront projetés en grand format sur les murs, avec une bonne qualité d'image et de son, les gens seront magnifiés. Nous essayons de les rendre beaux, pas du tout par démagogie, mais plutôt pour dire, pour réaffirmer, pour préserver une existence de l'humain dans la ville. Car la ville n'est pas qu'un espace marchand, elle n'est pas juste un espace de circulation. La rencontre y est primordiale, c'est une chose qu'on a en tendance à oublier aujourd'hui, parce que, de plus en plus, la ville est constituée d'espaces juxtaposés, réservés à certaines catégories. Il y a le coin pour les riches, le coin pour les pauvres, le coin pour les mamans avec les enfants, le coin des bécanes, etc... Une espèce d'assignation permanente à résidence. Et les circuits se croisent de moins en moins. Dans *Square*, les gens se croisent via l'image et via les espaces, via la fiction qui se met en place.

Sur quoi reposent cette humanité, cette générosité dont vous parlez ?

SB : Il y a du côté de l'équipe une grande curiosité mêlée à une grande jubilation.

Les gens le sentent-ils ?

PD : Je le pense.

SB : La composition de l'équipe reflète aussi ce qu'elle propose. Certains ont travaillé dans le social, d'autres sont issus d'un travail plastique, d'autres sont dans la composition musicale. D'autres ne sont ni comédiens, ni vidéastes. Mais tous ont une jubilation de la rencontre. Et c'est cette somme d'individus qui a permis au projet *Square* d'exister.

Comment définiriez-vous Square, comme du théâtre de rue, du spectacle interactif ?

SB : Comme de l'événementiel, même si ce terme est un peu péjoratif aujourd'hui. Mais nous créons bien un événement éphémère dans un quartier. C'est une espèce de traversée, une effervescence, une émulation où tout le monde va se retrouver pour la fin et la fête de ce cheminement de 15 jours entre le collectif et les habitants. C'est cela qui monte en puissance. C'est une grande montée qui est terrible parce que tu es, au départ, dans une relation de terrain avec les gens, après tu as les montages qui se mettent en place et puis, très vite, les diffusions qui approchent avec les images, les bandes qui sont restituées, qui commencent à arriver, que tout le monde commence à visualiser, donc le spectacle qui commence... Deux jours avant de jouer, nous sommes un peu tendus. Nous commençons à avoir la vision de ce que peut être le spectacle, et la veille, nous savons ce qu'il sera parce qu'il y a une générale. Et d'un coup, tout est là.