

Multimédia (Théâtre)

Créé au début des années 1960, le terme « multimédia » désigne au sens strict une technique de communication concernant au moins deux médias. Les usages de ce terme se sont multipliés au cours des quarante dernières années avec l'importance croissante des techniques numériques dans l'expérimentation artistique en général, et dans l'art théâtral plus particulièrement. Ainsi, les nouvelles possibilités de manipulation d'images et de sons, celles permises par les régies lumineuses et les systèmes de projection, vont largement au-delà de celles offertes par la vidéo et les régies sonores des débuts du « multimédia ». La notion même de multimédia, l'invention et l'appropriation d'outils technologiques qu'elle implique, est intimement liée à l'histoire du théâtre. Les spectacles qu'elle recouvre participent d'une longue tradition de recherches scénographiques englobant la régie lumineuse conçue par [Sabbatini](#) au XVII^e siècle, le Diorama de [Daguerre](#) (1822), les appareils électriques de Jules Duboscq et de Hugo Bähr pendant la seconde moitié du XIX^e siècle, la création *Relâche* des Ballets suédois avec son Entr'acte cinématographique (1925), l'intégration du film dans les mises en scène de [Piscator](#) (*Hop là, nous vivons*, 1927), le « théâtregraphe » d'Emil [Burian](#), la soirée-spectacle organisée à Black Mountain College en 1952 par John Cage, David Tudor, Merce Cunningham et Robert Rauschenberg, le « polyécran » du scénographe [Svoboda](#) présenté à l'Exposition universelle de 1958. Un tournant capital a été l'organisation en 1966, à New York, des 9 Evenings : Theatre and Engineering, par le physicien Billy Klüver, qui mettait les dernières technologies de l'image et du son à la disposition d'artistes de l'avant-garde américaine (Cage, Rauschenberg, Alex Hay, Lucinda Childs, Yvonne Rainer), lançant ainsi un nouveau champ de recherche dans le cadre du spectacle vivant. Les travaux du [Wooster Group](#) et du Canadien [Lepage](#) peuvent être appréhendés comme appartenant à cette même filiation, jouant sur le direct et le différé afin de brouiller le temps du spectacle. En somme, les espèces d'apparitions et voleries qu'engendrent aujourd'hui télé-projecteurs, haut-parleurs et régies diverses sont les dernières incarnations de pratiques théâtrales fort anciennes.

Parmi les développements récents des techniques multimédias, l'utilisation de capteurs traduisant en formes perceptibles toutes sortes de données, dont des indices physiologiques relevés auprès des acteurs ou des spectateurs, inspire de nouvelles démarches. Souvent initiées par des danseurs, ces techniques font aujourd'hui partie d'une palette employée par de nombreux metteurs en scène. Ainsi, des collaborations impliquant des institutions comme l'IRCAM ont permis de mobiliser de nouvelles façons de gérer images et sons (intégrées par exemple à des créations de [Peyret](#), d'Éric Genovese). Sous la direction d'Ibrahim Qurashi, Faim de siècle regroupe des artistes maîtrisant un ensemble complexe de dispositifs techniques pour des mises en scène d'épopées comme *Five Streams*. Peut également être qualifié de multimédia l'emploi de moyens dits de « réalité mixte » par des praticiens de théâtre œuvrant avec des développeurs en informatique (les projets créés par les performers anglais de Blast Theory avec le Mixed Reality Lab de l'université de Nottingham, les créations du groupe belge Crew). Une nouvelle génération de robots et d'êtres « artificiels » habite des scènes-installations (les percussionnistes virtuoses du Japonais Suguru Goto, les créatures de l'Américain Ken Feingold). Des expérimentations théâtrales menées « extra-muros », font appel aux réseaux de communication mobile et aux systèmes de détection de position, un exemple étant le projet Call Cutta du collectif suisse Rimini Protocoll (rappel de l'exploitation par Marinetti des réseaux de communication et de la téléprésence au cours des soirées futuristes en 1914). Les Slovènes de Ballettikka Internettikka inventent des formes théâtrales à double ancrage, relayées par Internet et investissant par des tactiques de guérilla des lieux hautement symboliques (la Scala, le Bolchoï, le Volksbühne) ; de même, les expériences théâtrales géographiquement distribuées du Français Franck Ancel emploient un ensemble de techniques et de réseaux pouvant être qualifiés de multimédias, qui rendent hommage à l'œuvre pionnière de [Polieri](#).

Si l'évocation d'une telle pléthore de créations tend à faire éclater les définitions les plus restreintes du multimédia, c'est afin de ne pas cantonner cette voie de recherche à la seule période historique des années 1960-1980, l'ouvrant plutôt sur la prolifération de techniques et d'expériences théâtrales

qui en découle, fécondée par l'avènement du numérique.

Rédacteur(s)

[S.-J. NORMAN](#)

Classement

Cet article relève de la spécialité [Institutions et lieux](#)

Voir aussi

Citations pertinentes de cet article dans le dictionnaire : Sabbatini (N.) Daguerre (J.) Piscator (E.) Burian (E.) Svoboda (J.) Lepage (R.) Relâche Entr'acte Hop là ! Nous vivons Peyret (J.-F.) Genovese (E.) Marinetti (F.-T.) Ancel (F.) Polieri (J.) Five Streams

Article à retrouver sur : <https://dictionnaire.artcena.fr/articles/lexique-multimedia>