

« Ces portes entrouvertes qui filtrent le monde »

ENTRETIEN AVEC GRAEME MILLER, RÉALISÉ PAR CLARE FINBURGH DELIJANI

En 1978, Graeme Miller co-crée Impact Theatre Co-operative, compagnie pour laquelle, pendant une huitaine d'années, il conçoit des pièces comme *Useful Vices* (1982), *A Place in Europe* (1983), *The Carrier Frequency* (1985). Il entame ensuite une carrière solo et sort des contraintes traditionnelles de la boîte noire. Si la représentation de son premier spectacle solo, *Dungeness: The Desert in the Garden* (1987), se fait bien à l'intérieur d'un théâtre, on y a transporté plusieurs tonnes de galets jusque sur la scène pour évoquer le kilomètre carré de plage dominé par les centrales électriques. Miller montre ainsi comment la scène de théâtre elle-même peut faire partie d'un environnement plus vaste. En 1992, il monte sa première installation, *The Sound Observatory* (1992), en utilisant des espaces urbains étrangers au théâtre, notamment les sons de la ville de Birmingham. Ensuite, les spectacles *Linked* (2003), *Track* (2008), d'autres encore, prennent pour décor des paysages extérieurs.

CLARE FINBURGH: Pouvez-vous nous parler de cette création au-dedans et au-dehors des espaces conventionnels du théâtre ?

GRAEME MILLER: À certains moments de ma carrière, j'ai été quelqu'un qui a plutôt délibérément fermé la porte au théâtre, ou plutôt qui l'a laissée ouverte. Tout cela remonte à Impact Theatre Co-operative. Au fur et à mesure que le théâtre d'Impact avançait, nous développions progressivement une résistance contre un théâtre fondé sur le personnage. Nous emprunions souvent des personnages et des intrigues venus de films pour les déconstruire totalement, avant de les reconstruire. Nous rejetions le fait de « jouer un rôle » avec des œuvres qui, comme nous le considérons et comme nous en parlions

alors, « étaient composées d'actions réelles en temps réel ». Ainsi, alors même que nous portions un chapeau ou une fausse moustache, que nous prétendions maladroitement ou habilement être quelqu'un d'autre, nous montrions l'action même de porter ou d'ôter la fausse moustache. Jouer un rôle devenait alors un événement réel en temps réel.

C.F.: Cela me fait penser à l'une des rares remarques sur le théâtre faites par Guy Debord: qu'il fallait qu'il soit « dans le présent, dans les conditions présentes »¹.

G.M.: C'est ça. Nous avons une relation directe avec les spectateurs: nous les laissons voir qu'il s'agissait d'actions comprenant l'action même d'agir et comment nous agissions sur les objets. Inspiré par ces premières applications avec Impact Theatre, j'ai poursuivi et développé encore davantage cette idée, laquelle ne m'a jamais



Graeme Miller, *Track*, 2008. © DR.

quitté dans mon travail. Dans ce que je fais, j'essaie de montrer quelque chose de « réel ». C'est même devenu un de mes principes.

Cette tentative de créer des faits « réels » en temps réel a eu pour conséquence inévitable de susciter mon intérêt pour la géographie ou, si l'on peut dire, l'espace qui n'est pas théâtralisé. Dans *The Sound Observatory* (1992), j'ai fait un collage des matières sonores urbaines de la ville de Birmingham que j'ai enregistrées dans les hôpitaux, les jardins, sur les voies de chemin de fer et les routes à quatre voies. On entend ces sons sortir de trente enceintes suspendues pour que le public puisse se promener à travers des lignes, des motifs dramaturgiques de sons. Cette « ville en miniature » fut une révélation pour moi: j'essayais de transformer le théâtre en un lieu qui observerait sa propre situation géographique et ses environs.

C.F.: *Counterpointer* [que l'on pourrait traduire littéralement par « Contrepointeur »] (2017) est un spectacle² qui a pour décor un espace théâtral traditionnel, ce qui est inhabituel dans vos dernières œuvres. Cependant, dès le début du spectacle, une porte du théâtre s'ouvre, donnant sur le monde extérieur. Puis, par cette porte, l'« actrice » principale sort, et les spectateurs assis écoutent la retransmission en direct des bruits de la rue accompagnant sa sortie. Qui plus est, la douzaine

d'intervenants ayant participé à l'élaboration collective de *Counterpointer* ont tous été filmés alors qu'ils marchaient dans les rues de la ville pendant la semaine précédant la représentation. Ces images filmées font à leur tour partie intégrante de la performance-installation sur scène. On retrouve certainement ici l'idée de la dérive, ou de la mobilité dans la ville, inaugurée par l'Internationale lettriste avant l'I.S. et telle que pratiquée par Ivan Chtcheglov et les autres situationnistes. Ainsi, bien que le public soit installé dans les sièges traditionnels du théâtre, la porte sur le monde extérieur et sur ce que l'I.S. appelait « la vie quotidienne » demeure ouverte, ou à demi ouverte, et à tout moment. Cette séparation apparemment évidente et cependant poreuse entre l'art et la vie quotidienne semble configurer votre travail. Cela m'intéresse d'autant plus que la relation entre intérieur et extérieur a été fondamentale dès les premiers projets artistiques de l'I.S., notamment *Die Welt als Labyrinth*, censé être présenté au Stedekijk Museum d'Amsterdam en 1954 et qui devait

2- Ce spectacle a été commandé pour participer à notre projet de recherche sur l'Internationale situationniste et son influence sur la scène contemporaine.

1- Guy Debord, *Correspondance*, vol. 1, Paris, Fayard, 1999, p. 359.

inclure les alentours incorporant de manière créative le musée avec la ville dans laquelle il se trouve.

G.M. : *Counterpointer* peut être considéré comme une œuvre théâtrale du fait même qu'il retourne à l'espace hermétique et clos du théâtre. Pourtant, cet espace clos dispose d'une ouverture qui n'est autre que le principe de base sur lequel le spectacle fonctionne. Le but même du théâtre est d'observer le monde extérieur; paradoxalement, il se doit d'exclure ce monde. L'espace théâtral est sacré, et ce caractère sacré relève de l'exclusion. On revient à cet espace hermétique qu'est le théâtre: un espace qui exclut la distraction, l'absence de concentration et l'absence d'attention.

Pareil à un appareil photo, il doit exclure la lumière tout en la laissant entrer suffisamment pour permettre à l'image inversée de prendre forme. Cela remonte, je pense, aux amphithéâtres en plein air de la Grèce antique qui étaient placés de manière que le public puisse voir d'un seul coup d'œil la pièce de théâtre et la ville en arrière-plan³. Ainsi et simultanément, les Athéniens pouvaient être à la fois spectateurs, en regardant la pièce de théâtre, et citoyens, en voyant et en faisant partie intégrante de leur ville. Depuis lors, la construction progressive des murs autour des théâtres a refermé la vue du public jusqu'à ce que la situation géographique du lieu en soit écartée. Dans *Sound Observatory*, j'ai recouvert les fenêtres de l'espace où se tenait l'installation avec un gel bleu pour que les auditeurs puissent en partie distinguer l'extérieur. Lors de mes performances, je m'intéresse à ces ouvertures, ces portes à demi ouvertes qui filtrent le monde quotidien.

Le théâtre se tient dans un bocal en verre à partir duquel on peut voir au dehors. Au théâtre, le «dedans» a toujours été un moyen de voir le «dehors». Même lorsque les murs y sont les plus élevés, le monde extérieur s'imisce toujours à l'intérieur du théâtre. La figure du messager dans la fiction dramatique m'a toujours fasciné. Il surgit toujours en ouvrant brutalement la porte: «Des nouvelles du Sud!» Je me demande si cela est en lien avec le fait que nous soyons constamment en train d'inventer des réalités à partir de stimuli qui pénètrent nos corps par le biais des visions, bruits, odeurs et autres sensations. Nous transformons ces stimuli en perceptions, puis ces perceptions en pensées. Ainsi, d'une manière neurologique, nous inventons notre réalité. Le théâtre semble être comme un corps social, respirant et traitant les éléments de la ville.

Pour ce qui est de *Counterpointer*, au début du processus de création, un des techniciens du Théâtre de l'Échangeur, à Bagnolet, où avait lieu la création de la pièce, m'a montré une photo qu'il avait prise d'un théâtre dans lequel la lumière avait réussi à pénétrer, s'immiscant dans la

salle où normalement elle n'a pas sa place. Je me suis également souvenu d'un épisode au début des années 1990 lorsque *The Desire Paths* (1992), l'un de mes spectacles qui reproduisait sur scène une déambulation dans la ville de Birmingham, était présenté au Royal Court Theatre, à Londres. Alors que j'animais un atelier un samedi au fond de la scène vide du théâtre, j'ai remarqué qu'une échelle en fer menait à une porte, et que cette porte ouvrait sur une allée qui donnait elle-même sur la circulation, le bruit et la confusion de Sloane Square. J'ai invité les participants de l'atelier à sortir vers la ville grâce à cette porte. Ce souvenir réellement marquant m'a amené à passer à une application concrète avec la création de mises en scène qui laissent entrer le dehors à l'intérieur. Le théâtre devient alors une *camera obscura* au fur et à mesure que la lumière du monde extérieur fait apparaître les images du dedans. Ma mission est de créer une ouverture pour qu'une quantité suffisante de lumière, ou de la vie du monde extérieur, puisse pénétrer dans cet espace clos de l'attention et de la concentration qu'est la salle de théâtre. Véritable brèche dans le mur séparant le monde quotidien du monde artistique sous contrôle, cette ouverture peut être créée n'importe où, que ce soit dans un théâtre ou dans un espace extérieur. Les spectacles en extérieur n'en restent pas moins difficiles à concevoir, précisément parce qu'une sorte de séparation claire entre le théâtre et l'extérieur demeure toujours nécessaire à la création d'un lieu de possibles. Par exemple, dans ma pièce intitulée *Linked*, créée en 2003 (que vous pouvez toujours écouter si vous vous munissez d'un casque des Studios Toynbee, à Londres), les écouteurs servent à créer la salle de théâtre: ils figurent les murs qui séparent celui qui écoute du monde extérieur sans pour autant bloquer les sons du dehors.

Counterpointer m'a soudain donné la possibilité de comprendre que tous mes spectacles sous forme d'installations sont comme une respiration de la ville. Dans cette pièce, la ville se trouve incontestablement là-bas. Le vide du théâtre et la manière dont il prolonge la durée dans le temps offrent une sorte de troisième espace qui joue le rôle de médiateur entre le spectateur pris dans le temps réel et ce qui est là-bas; ce là-bas pouvant être aussi bien imaginé en temps réel que rapporté comme preuve de ce qui s'y est passé. Je crois que s'il existe un indice de *Counterpointer* qui explique le tout, ce serait sans doute l'image persistante de la porte à demi ouverte servant de relais pendant la performance, ou, si vous préférez, devant une métaphore centrale à partir de laquelle s'organisent les autres dimensions du spectacle.

C.F. : À bien des égards, que ce soit de manière consciente ou inconsciente, les idées et pratiques proposées par l'Internationale situationniste semblent s'inscrire ici et là dans votre travail. Pour l'I.S., l'art tel qu'il est envisagé dans la société capitaliste sépare de la vie et doit donc être aboli en tant que domaine séparé, pour que la vie

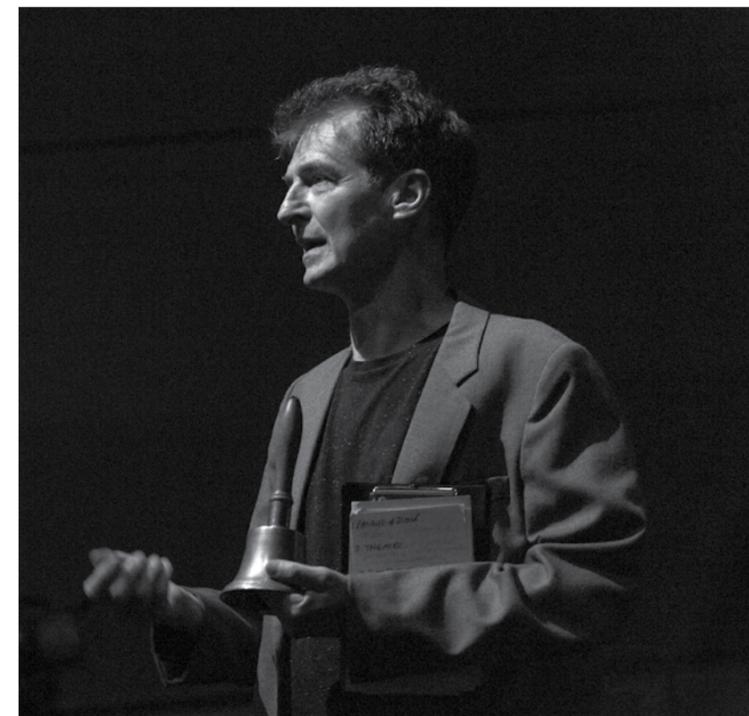
quotidienne soit renouvelée grâce à de nouvelles pratiques artistiques. Dans quelle mesure diriez-vous que les idées situationnistes ont inspiré votre façon de travailler?

G.M. : Avant tout, il me faut dire qu'au commencement de ma carrière en tant que créateur de performances, je ne connaissais pas du tout l'I.S. Je n'avais rien lu sur eux. Au début des années 1990, alors que je préparais *The Desire Paths*, comprenant l'invention de techniques de promenade que j'avais utilisées à Birmingham, j'ai revu toutes les étranges déambulations que j'avais l'habitude de faire enfant dans les banlieues sans fin du sud de Londres, entre Sutton et Croydon, où j'ai grandi. Puis j'ai lu *The Most Radical Gesture* (1992), de Sadie Plant, dans lequel j'ai découvert la psychogéographie et la pratique de la dérive de l'I.S. Mais à cette époque déjà, s'il existait des théories sur lesquelles j'aurais fondé mon travail, ce qui n'a rien de certain, je les ai toujours considérées comme n'étant vraies qu'à moitié. Il en est d'ailleurs ainsi pour tout: je ne crois qu'à moitié aux choses.

C.F. : Selon les textes de l'I.S., les «situations construites» sont des occasions brèves de vivre la vie de manière plus intense. Bien que collectives, elles sont généralement dirigées par une ou plusieurs personnes prenant le rôle de metteurs en scène. Je trouve qu'une œuvre comme *Counterpointer* montre justement cet équilibre entre un travail collectif et dont pourtant vous êtes le meneur.

G.M. : En effet, *Counterpointer* est une pièce que je dirige. Je suis le chef d'orchestre qui donne une série d'instructions aux participants: ils doivent promener une cloche dans une banlieue appelée Bagnolet juste à l'extérieur du périphérique parisien, et la faire sonner pour, contre ou avec quelqu'un ou quelque chose, et pour une durée de temps qu'ils choisissent. Ce faisant, chacun d'entre eux est filmé et ces images font partie du spectacle. Ainsi, dans *Counterpointer*, je suis la personne élaborant les consignes à suivre. Si *Counterpointer* met bien en scène la collectivité, le spectacle n'en est pas moins, dans une certaine mesure, démocratique. Car, au sein des paramètres de ces instructions plutôt simples et clairement définies indiquant de «faire cela pendant un moment», il reste assez de liberté pour que les participants renégocient et réécrivent sans cesse le contrat de départ, en un mot, pour faire autre chose. Je dirige en donnant les instructions, soit, mais ces règles donnent lieu à du jeu.

C.F. : Cela fait penser aux pratiques de l'I.S. où la dérive, par exemple, sous-entend le mouvement à travers différents environnements tout en étant guidé par un certain nombre de règles et une structure particulière, une «forme de comportement ludique constructif», comme Guy Debord l'explique dans «Théorie de la dérive»⁴.



Graeme Miller, *Counterpointer*, Centre for Contemporary Arts, Glasgow, 2017. © DR.

G.M. : J'ai beau être le meneur, l'idée de la collectivité est également cruciale. Lorsque je pense à une liste de directives, je me pose la question: «Où est-ce que toutes ces personnes pourraient se retrouver?» J'écris, je compose et je dirige un dispositif qui est conçu pour rendre visible une sorte de regard mutuel. Cela crée des espaces pour la collectivité et en même temps des espaces montrant l'idée même du collectif. Par exemple, les enregistrements de chaque action individuelle pour faire sonner la cloche se rejoignent dans l'arrangement que j'en fais sous la forme d'un chœur, et cela alors même que les cloches ont sonné chacune en privé et loin les unes des autres. Selon moi, la composition est toujours d'essence sociale. Je m'intéresse à la conversation que l'on peut avoir sur un banc dans un parc ou dans une voiture, là où les deux personnes qui conversent partagent le même point de vue. Ou bien à deux personnes en train de jouer au squash contre un mur. Ce qui m'intéresse, c'est la création de perspectives partagées qui diffèrent de l'habituel face-à-face. De cette façon, nous sommes tous en mesure de projeter des choses et des morceaux de nous-mêmes contre le même mur, s'observant, pendant une période de temps donnée, les uns les autres en train de le faire.

3- Miller cite *The Art of Memory* (1966), de Frances Yates, comme lui ayant inspiré cette idée.

4- Guy Debord, «Théorie de la dérive», *Internationale situationniste*, n° 2, décembre 1958, p. 19.

Graeme Miller, *Moth Theatre*, 2010. © DR.

C.F. : Cette idée de perspectives partagées plutôt que l'habituel face-à-face semble être la clé de votre œuvre. Dans *Track*, les spectateurs sont allongés sur le dos, installés sur des rails de travelling de cinéma faisant défiler des forêts et des ponts sous des autoroutes à partir desquels ils voient le monde non pas selon le point de vue habituel qui regarde droit devant soi, mais vu d'en bas vers le haut et vers le ciel. Dans *Moth Theatre* (2010), une boîte contenant une lumière ultraviolette attirant les insectes nocturnes permet aux spectateurs de faire une pause et d'observer de près la chorégraphie de ces créatures. Et dans *Linked* (2003), dont vous avez parlé, on entend les voix des anciens résidents de cinq cents logements rasés pour construire une bretelle d'autoroute dans l'est de Londres. Retransmises en continu par signal radio sur une route où se trouvaient les maisons disparues, elles permettent de repenser le paysage d'autoroute comme un lieu plus humain et plus habité. On pourrait dire que vous offrez aux participants et au public la possibilité de voir le monde autour d'eux à partir d'un regard plus perçant, plus profond et plus passionné.

G.M. : Avec *Counterpointer*, il s'agit de retirer d'un espace toute distraction et tout désir anxieux de consommation. Je filmais les participants pendant qu'ils montraient les films sur leur smartphone d'eux-mêmes en train de faire

sonner leur cloche. La vidéo sert à aiguïser l'attention afin que les personnes dans le public soient en mesure de se regarder les unes les autres de plus près. C'est pour cette raison que j'augmente l'intensité lumineuse dans la salle en même temps que je diminue la dimension sonore. J'invite les gens à partager un état d'esprit attentif.

Au lieu de parcourir la ville, je crée un troisième espace où nous pourrions tous nous asseoir, penser et partager ensemble. Je vois *Counterpointer* comme un acte de communion laïc. On dirait presque un rituel religieux ou un service dans une église. C'est loin d'être une coïncidence puisque la structure même de la performance religieuse, comme l'élégie, revient souvent dans mon travail. Dans *Counterpointer*, quatorze personnes montrent brièvement, à chacune des autres et au public, un geste délibéré énigmatique.

C.F. : Il semble que ce qui vous intéresse particulièrement soit cette manière d'offrir aux gens une possibilité de changer de point de vue sur le lieu.

G.M. : Ce qui m'intéresse surtout, c'est l'idée d'un lieu que je pourrais avoir à l'esprit sans que ce lieu sache que je suis en train d'y penser. Les lieux possèdent des atmosphères qui peuvent être séduisantes ou étranges. Pour *Dungeness*, ma première pièce solo à la fin des années 1980, pendant cinq ans, j'ai filmé et enregistré les résidents d'un kilomètre carré de cette partie désertée

de la côte, dans le Kent. Puis j'ai assemblé les fragments du film super-8 ainsi que les voix pour donner forme à une scène du monde volontairement inventée à partir de ces extraits. Le résultat est un paysage reconstitué dont la signification demeure fugitive mais qui préserve les atmosphères clés du paysage original.

C.F. : Le lieu a aussi une grande importance dans *Counterpointer*, la pièce se situant dans Bagnole. Les situationnistes furent consternés par la construction de ces banlieues de l'après-guerre qu'ils voyaient comme des projets dystopiques à l'« ambiance morne et stérile »⁵. Pourtant, *Counterpointer* semble mettre en lumière une certaine beauté de la banlieue défavorisée et abandonnée. Les spectateurs regardent ensemble le film d'une des participantes, Laure, déambulant dans des rues très polluées, sur une place brute et déserte au pied de quelques tours d'immeubles. Cependant, derrière elle, on aperçoit un bâtiment de plus petite taille, recouvert de haut en bas par de joyeux graffitis aux couleurs vives. Puis, à la fin du film, où elle fait sonner sa cloche, la caméra balaie le quartier de tours vers le haut, montrant pour finir un ciel bleu éclatant. D'une certaine façon, le béton de la ville prend une dimension poétique à travers le cadre choisi des participants pour leur film en numérique. Et le brouhaha de la rue se trouve quant à lui musicalisé puisque vous accompagnez au concertina la bande sonore des cloches en train de sonner. Est-ce une nouvelle façon de modifier les points de vue allant vers le ciel et de percevoir la beauté dans les lieux où on l'attend le moins ? Ou bien faut-il le voir comme une version romancée de la pauvreté désolante de la banlieue ?

G.M. : Bagnole est un formidable mélange. J'en suis tombé amoureux il y a des années lorsque, en 2006, je travaillais à une installation sonore appelée *Periphery* pour laquelle il fallait ramasser des quantités de bande sonore sur des cassettes abandonnées et dispersées autour du périphérique à Paris et les assembler toutes pour créer un « déchet sonore ». Certains coins de Bagnole ressemblent à un véritable enfer, littéralement sous les bretelles à quatre voies voûtées du périphérique, qui enveloppe un centre commercial et qui paraît parfois tourner autour du néant. Pourtant, on dirait que chaque habitant de ce quartier se frotte à ce centre commercial, lequel n'est en soi pas aussi terrible que cela, et qui paraît même refléter ce que notre culture est devenue aujourd'hui. Et puis là, à côté, mais vraiment juste à côté, il y a comme un village, avec son boucher chevalin traditionnel, son verger de pêcheurs et sa rangée de petits jardins. Si je vivais dans la région parisienne, je serais heureux d'habiter Bagnole.

Je n'essaie pas là de vendre une image convenue et fautive de la pauvreté. J'aime ces lieux complexes. J'habite dans

un quartier de HLM à Londres. Hier soir, je regardais le haut des tours autour de moi s'élevant contre la lune dans le ciel, et ce spectacle même était indéniablement beau. L'esthétisation est simplement une question d'observation. Et l'observation requiert d'être présent, de passer du temps à observer, d'être attentif, de développer sa perception, de nettoyer ses yeux ou bien de laisser quelqu'un les nettoyer pour vous grâce à des instructions ou à un jeu. En tant qu'artiste, je pense tenter de voir à travers les choses. Ou au-delà. Ou derrière. Cette mise au point de la perception nous permet d'habiter un autre espace, d'y exister et de s'y mouvoir.

Tenir une cloche dans les mains accroît votre perception. Je pense que les participants dans *Counterpointer* apprécient l'expérience de faire sonner la cloche car elle leur donne la possibilité de vivre la ville, ses rues, mais aussi leur propre corps et l'attention qu'ils portent aux choses de façon plus intense. Nous avons tendance à mettre des ceillères et à nous refermer sur nous-mêmes dans la ville, car il est tout simplement impossible de tout assimiler. Ce que je cherche finalement, c'est nous aider à ôter les ceillères pour découvrir ces moments cachés que j'appelle des contrepoints.

Pendant le spectacle, on voit une seule personne sortir du plateau par la porte à demi ouverte pour aller se promener, munie des directives pour faire sonner sa cloche. J'amène le public à s'imaginer lui-même là-bas. Lorsque cette personne revient dans la salle plus tard dans la performance, nous regardons un film dans lequel elle fait sonner la cloche. Dans ce film, il se trouve qu'un homme est assis sur un banc à l'arrière-plan. Le problème des tours d'immeubles est qu'il n'existe que très peu d'espace public. Au niveau du sol, on trouve souvent une surface déserte. L'homme solitaire sur le banc va mettre en exergue ce sentiment de désolation. Je ne sais toujours pas pourquoi Laure avait choisi ce coin de Bagnole en particulier, peut-être est-ce parce qu'il est vide et qu'elle a pensé qu'elle avait besoin de le remplir avec le son d'une cloche. Elle cherchait sans doute à remplir ce vide de son. Ou bien elle cherchait à accroître et accentuer le vide troublant au cœur d'un quartier si dense. On ne peut qu'imaginer ses intentions et le lieu, ainsi que la manière dont il s'anime grâce au son et devient partie intégrante du répertoire poétique de la ville.

C.F. : Plutôt que l'aspect visuel, c'est la dimension auditive sur laquelle est vraiment mis l'accent dans *Counterpointer*, ainsi que dans de nombreuses autres de vos œuvres, comme par exemple *Periphery*, dont vous venez de nous parler, ou bien *The Sound Observatory*, qui mentionne même cet intérêt dès le titre. Pouvez-vous nous parler de cette

5- Constant, « Une autre ville pour une autre vie », *Internationale situationniste*, n° 3, 1959, p. 37.

primauté de la dimension auditive en tant qu'elle s'oppose au visuel dans votre travail? La décrivez-vous comme un « contrepoin », une résistance à la domination du visuel dans notre monde capitaliste contemporain?

G.M.: Oui, je crois qu'il existe bien quelque chose d'immédiatement subversif avec l'auditif dans notre société, justement parce que ce n'est pas spectaculaire.

Le son est aussi important pour moi car il crée un espace de partage. Dans *Counterpointer*, j'arrive à avoir une salle pleine de gens en train d'écouter la même chose tous ensemble. Par là, l'attention et la réflexion sont accrues bien davantage. Cent cinquante à deux cents personnes assises écoutent tous un portable sur lequel on entend à peine Laure dans les rues de Bagnolet. Le son devient un espace ouvert, sans cadre, tant et si bien qu'on peut percevoir d'autres choses à travers lui. Cependant, simultanément et parce qu'il est diffus, il nous permet de nous concentrer et d'être à l'écoute. Le fait même d'écouter implique une attention plutôt qu'une précipitation des choses. Ayant utilisé les drogues dans un but créatif par le passé, j'aime fixer du regard les choses longtemps. Maintenir l'attention pendant une durée aussi longue revient à tenir quelque chose serré dans sa main. J'ai mentionné mon propre sens de l'observation que j'essaie d'augmenter, ainsi que celui des participants dans *Counterpointer*. Surtout, c'est la question de faire croire la qualité d'observation chez les spectateurs. Tout comme dans mes autres installations, dans *Track* par exemple, les participants et le public deviennent aussi actifs, ce sont des acteurs attentifs. Dans *Counterpointer*, les gens commencent à mettre leur tête d'un côté et leur regard se « défocalise » un peu. C'est le propos même de mon installation *Beheld* (2010) où, dans un endroit sans lumière, les gens tiennent un récipient en verre dans lequel se trouve une photographie prise à 180 degrés ainsi que différents sons venus d'endroits dans le monde où, depuis 2006, des passagers clandestins ont trouvé la mort, lorsqu'ils sont tombés des châssis des avions commerciaux où ils se cachaient. Il s'agit alors du sous-produit d'une tentative désespérée pour émigrer vers un endroit plus prospère sur la planète. Tenir ces récipients fragiles en écoutant les résonances de ces endroits où les migrants ont péri invite à une attention particulière, une sorte de méditation. Si vous tenez quelque chose assez longtemps, si vous vous y tenez, que vous l'écoutez, que vous essayez de vous en rapprocher, si vous vous immobilisez, pareil à ces gens qui observent les oiseaux, les oiseaux se mettront à apparaître, comme par enchantement, alors qu'un moment auparavant vous n'auriez pas remarqué qu'ils étaient déjà là. C'est ce vers quoi mon travail tend: créer ces contenants de sens, ces instants emplis de connaissance.

C.F.: Vous avez commenté la manière dont vous donnez des instructions ou des règles aux participants, et la façon dont ces règles permettent le jeu. Cette

autre idée situationniste du jeu apparaît comme au cœur de votre travail. Un jeu qui s'avère le fondement même de l'esthétique et de la politique de l'I.S. Je pense notamment à *Counterpointer* où les participants peuvent, de manière ludique, choisir où et comment faire sonner leur cloche, mais aussi à *A Girl Skipping* (1990) qui plaçait les acteurs adultes au sein de structures et d'activités de jeux d'enfants.

G.M.: Pour moi, le jeu a beaucoup de sens différents. Le jeu compulsif des enfants et les jeux avec des règles sont deux éléments totalement distincts. Les enfants joueront à un jeu tant qu'ils en ressentiront la nécessité. Puis ils passeront à un autre jeu. Les jeux d'enfants préviennent de l'ennui, leur perpétuel ennemi.

Une de mes pièces les plus connues, *A Girl Skipping* (1990), met activement en scène le rituel du jeu devant les spectateurs: le risque, l'addiction et la joie intrinsèque prise au jeu sont devenus le texte de l'œuvre. La façon énigmatique et alchimique dont le jeu est capable de transformer la matière originelle est ce qui m'intéresse.

Le jeu peut avoir un pouvoir subversif en tant qu'il s'oppose à l'autorité. Un exemple de ce pouvoir fut illustré en novembre 2015 lorsque des milliers de paires de chaussures furent déposées place de la République, à Paris. Comme une manifestation contre les problèmes environnementaux devait partir de la place alors que se tenait la conférence sur le changement climatique des Nations unies, mais qu'il avait fallu annuler cette manifestation après que l'état d'urgence avait été déclaré quelques semaines plus tôt à la suite des attentats perpétrés à Paris, et donc, parce que les rassemblements et manifestations de masse étaient interdits, les gens ont rassemblé leurs chaussures plutôt qu'eux-mêmes pour un spectacle de solidarité en faveur de la cause environnementale. Voilà une forme géniale de jeu collectif. On glisse ainsi souvent et de façon alchimique vers la possibilité révolutionnaire contenue dans le jeu.

Je perçois aussi mon travail en tant que jeu plaisant ou science populaire: ce sont des expérimentations artisanales qui sont tout à fait accessibles à un grand nombre, comprenant autant de spectateurs lambda que d'universitaires spécialistes de l'I.S. comme vous. Mes spectacles consistent en des puzzles ou des jeux qui ne comportent pas de solution. J'écris en ce moment un texte qui s'intitule *Planning the unplannable, effing the ineffable* [littéralement, «Préparer l'impréparable et niquer l'ineffable»] Dans ce texte, j'essaie de montrer l'in-montrable en utilisant des tactiques qui vont, je l'espère, montrer que cela ne peut pas être montré. Finalement, mon œuvre n'est rien d'autre que l'exposition d'une idée poétique. À cet égard, mon travail se joue comme un jeu.

Il existe des jeux dans lesquels une personne est dirigée par une autre, et d'autres où les joueurs co-inventent le jeu. Dans le meilleur des cas, un jeu pousse à en être l'auteur soi-même. Ainsi, dans *Counterpointer*, j'espère avoir laissé assez de place pour que les participants



Graeme Miller, *A Girl Skipping*, 1990. © DR.

puissent être les auteurs de leur propre jeu à l'intérieur des contraintes données. Pourtant, le jeu ne peut pas non plus être considéré comme de nature toujours bonne. Il est aussi capable d'abus lorsqu'il malmène les joueurs ou exerce des pressions sur eux.

C.F.: Vous décrivez le jeu ici comme une réponse révolutionnaire possible à l'autorité. On sait que les membres de l'I.S. utilisent le jeu afin de contrer la productivité du travail imposée par la société capitaliste. Que pourriez-vous dire de la dimension politique de votre travail?

G.M.: La raison d'être de *Counterpointer* est justement ce geste contre quelque chose, l'idée étant présente dans *counter*, «contre». Sur le plan politique, j'ai beaucoup de colère en moi. Je regarde les nouvelles sur mon téléphone au milieu de la nuit et je piétine de rage, indigné et blessé. En dépit de cela, il m'est difficile de me rendre à des manifestations car, pour le faire, il est nécessaire d'adhérer à une opposition en particulier, jusqu'à ce que vous deveniez vous-même «l'opposition». Comment pouvons-nous tous avoir une position politique identique à propos d'un monde aussi multiple, et un monde que nous expérimentons tous, en outre, de manière différente? Voilà une énigme qui me laisse profondément perplexe. Et malgré tout, c'est précisément ce manque de distinction et ces zones d'ombre, bref ce flou que l'on partage, qui me semble vraiment intéressant.

Impact Theatre, avec lequel j'ai travaillé dans les années 1970, suivait une véritable *via negativa*: nous

nous considérons comme la résistance contre le néolibéralisme britannique de Thatcher, le chômage de masse et la course à l'armement nucléaire. L'aliénation et l'inquiétude de notre époque nous rapprochaient les uns des autres. Pour ce qui est de ma propre histoire personnelle, la vie a pris forme à partir de certains événements clés: venir de la banlieue morose de Londres pour me réinventer, avoir la porte de chez moi enfoncée à coups de bélier à l'aube et être brutalement expulsé dehors, manifester contre l'autoroute M11 de l'est de Londres et passer vingt-cinq années à m'occuper de mon enfant sévèrement handicapé. Ces épisodes m'ont propulsé dans les affres sombres mais riches de l'existence. On pourrait dire, d'une manière oblique, que mon travail a pour origine la marge.

La façon dont j'appréhende la politique dans mon travail n'est jamais directe. En tant qu'artiste, je dois avouer que l'essence même de l'auto-sabotage propre aux stratégies de l'I.S. m'attire. D'un côté, l'I.S. apparaît autant comme une entité sociale, un mouvement social, un mouvement social international dont l'engouement, en 1968, se propage comme une traînée de poudre; et de l'autre côté, les situationnistes refusent systématiquement toute organisation, aussi minime soit-elle. J'ai toujours été étonné par la manière dont ils tentent de poursuivre leur combat, combien ils s'attendent à ce que leurs activités déclenchent une révolution marxiste, parfois même sans se réunir ou se trouver au même endroit au même moment. Au lieu de cela, ils réduisent leur propre nombre en excluant et renvoyant leurs membres, allant, pour finir, jusqu'à leur propre démantèlement. La référence

pour moi est le *Guide psychogéographique de Paris: Discours sur les passions de l'amour* (1957), de Debord, qu'il a publié en même temps que *The Naked City*. Il s'agit d'un collage sous forme de carte de Paris où des blocs de rues sont cantonnés à des zones vides sur le papier. L'espace blanc de la carte est envahi par des flèches rouges représentant le caractère urgent des flux entre les blocs restants de quartiers connus. Je ne l'ai jamais montré à personne mais, en 1991, avant même de savoir que Debord avait fait le plan *The Naked City*, j'ai fait une carte de Birmingham sur laquelle, chaque nuit, je mettais du Tippex sur les noms de rues, ne laissant visible qu'un mot ici et là. C'est devenu une vraie drogue! Mais le fait d'effacer et de démolir ainsi la ville, en dégagant les choses, c'était créer de la place pour les possibles. L'autre fait important, c'est que la carte de Debord ne donne aucune direction. Surtout, les flèches sur le plan ne font pas référence à des dérives individuelles dans la ville. J'avais d'abord pensé à la dérive comme l'action individuelle d'un capitaine menant son propre navire, un pilotage automatique si spontané et intuitif qu'il ne pouvait qu'être implicitement d'origine individuelle. J'ai été surpris d'apprendre que dans *Le Guide psychogéographique...* les flèches rouges indiquent en fait une énergie collective et partagée ou un accord spontané. Ces flèches représentent les mouvements collectifs effectués ensemble par un certain nombre de personnes. Quand bien même l'I.S. rejette toute organisation formelle, l'accent mis sur la collectivité est ici évident. Tous ces paradoxes réunis de l'I.S. créent donc une sorte de modèle qui m'enthousiasme. En tant qu'artiste, je ne crois pas que je vais initier une révolution sociale, même si, dans d'autres aspects de ma vie, j'œuvre activement vers un changement social. Pour autant, je pense que mon travail tente de créer un espace, ou une position qui soit exempte de tout étiquetage et de mise en vente.

C.F.: Il semble que le but de l'I.S. soit de créer une révolution psychique, affective et existentielle grâce à laquelle on se rendrait compte en profondeur de la manière dont tous les aspects de la vie quotidienne (que ce soit au travail, en famille ou avec toute autre forme d'interaction sociale) ont été récupérés par le capitalisme afin de nous encourager à la consommation de biens. Sans doute cela résonne-t-il avec votre travail en ce qu'un spectacle comme *Counterpointer* ré-imagine les espaces urbains en les exemptant, comme vous dites, «de tout étiquetage et de mise en vente».

G.M.: On assiste à une récupération exponentielle des comportements poétiques urbains dans le but de nous vendre n'importe quoi. J'étais sur le London Bridge il y a quelques années alors qu'il était recouvert de plastique coloré pour que les passants puissent traverser une sorte d'arc-en-ciel. Je crois que cela s'appelait Spark Your City [«Allumez votre ville»]. En faisant des recherches

sur Internet, j'ai découvert qu'une société fabriquant des bagages avait fourni une énorme somme d'argent à quelques artistes âgés d'une vingtaine d'années pour créer cette installation urbaine. Voilà un exemple seulement de la manière dont les techniques poétiques innovantes sont récupérées par le système néolibéral qui les transforme ensuite en marques qui deviennent «virales» sur Internet avant d'être vendues, puis revendues. C'est ainsi que j'ai pensé à la poésie urbaine du son d'une cloche qu'on tiendrait à la main. Faire sonner la cloche pourrait par conséquent figurer un geste d'opposition, contre quelque chose. Mais au fur et à mesure du développement de la performance, le geste s'est modifié. Une semaine avant que *Counterpointer* soit présenté sur scène, chaque personne est sortie pour faire sonner seule sa cloche. Mais chaque participant aurait tout aussi bien pu la faire sonner pour ou avec quelqu'un ou quelque chose. J'ai aussi considéré le fait de sonner la cloche comme une action solidaire, un geste politique de solidarité ou d'accompagnement. Lorsque par la suite les participants projettent sur leurs portables les films les montrant en train de sonner leur cloche, je les accompagne d'un instrument de musique et j'orchestre les téléphones mobiles comme le fait un chef d'orchestre, leur indiquant quand éteindre ou allumer leur téléphone, accordant par là les sons et les images en temps réel. J'associais alors les éléments visuels et auditifs en un cœur, ou un chœur, d'individus et de lieux.

La première fois que l'idée d'accompagner les gens m'est venue remonte à la création de *The Desire Paths*, et ce fut un moment fondamental. Nous étions un groupe de six, nous avons marché de nuit dans la ville de Birmingham pendant trois semaines. Un soir, nous nous sommes retrouvés sur un pont surplombant une gare alors illuminée et située au-dessous de nous. On distinguait des passagers en train d'attendre sur les quais pour rentrer chez eux à la fin d'une journée par les transports en commun. Nous nous sommes mis à chanter pour eux. Ils ignoraient que nous chantions pour eux, personne ne savait que nous le faisons, mais ce geste poétique, presque angélique, fut un moment clé pour moi car il ouvrait un champ de possibles dans la ville. Le moment apparut également remarquable car, en même temps que je chantais, à un certain niveau, ma sensibilité profonde et à demi comprise du monde pouvait se connecter à la sensibilité profonde et à demi comprise des cinq autres chanteurs. Cette sensibilité intérieure, il me semble, est la condition première de toute action politique visant au changement. Il faut donc une retraite solitaire, presque mélancolique, loin du monde avant d'être en mesure de s'y confronter. J'imagine que Mai 68 a connu beaucoup de ce genre d'expériences. Des brèches, aussi minimes et fines que des fils, fissurant ce qui est habituel et reconnu, laissent entrevoir le sentiment de la beauté jusqu'à ce qu'elles se rejoignent toutes pour former de grandes ruptures. Cela n'a finalement aucune importance (mais cela dit, oui, c'est important) que la révolution n'ait pas complètement

eu lieu. Ces brèches sont porteuses de possibles. Une fois ce champ de possibles ouvert, la ville peut devenir un terrain de jeu ou un champ de foire.

C.F.: Debord insiste sur le fait que, selon l'Internationale situationniste, la dérive n'a rien d'une simple «excursion ou promenade». Il est question d'un déplacement, d'un déplacement de la conception fixe, signalisée et délimitée des villes. Il est question d'accorder plus de signification à l'occupation de l'espace.

G.M.: Dans *Counterpointer*, l'action de se promener avec une cloche, et de laisser surgir quelque chose d'énigmatique dans le son volumineux de la cloche, que ce soit même simplement pour celui qui la fait sonner, relève de la création d'un lieu étrange et de l'évocation d'un sentiment étrange allant dans le sens de cette condition chère à l'I.S. Ce qui m'intéresse, c'est la zone relativement inatteignable qui est créée. Il vous faut y avoir été, et quand bien même vous y étiez, vous avez toujours la sensation de ne pas l'avoir vécu. Pourtant, un acte de foi vous permet de croire qu'il existe bien là quelque chose et qu'au moins une transformation ou un changement est possible. Je vous accorde que j'ai préparé cette transformation dans une boîte (à savoir la salle de théâtre) ou à l'intérieur des limites d'un jeu que je propose aux gens de jouer. Mais nous pouvons croire que la possibilité de ce changement puisse avoir lieu au-delà de cette boîte. Ce moment-là était fugace, il n'a pas duré. Le théâtre même est comme verser de l'eau dans un seau percé. Ça ne dure qu'un bref moment. Pourtant, la répercussion du moment sera comme une ondulation qui continuera d'agir sur la psyché des spectateurs, qui persistera dans leurs souvenirs et aura une influence sur eux. Dans ce troisième espace, nous jetons des propositions contre le mur. Certaines d'entre elles y resteront collées un moment avant de glisser de nouveau vers le sol. Ainsi, l'un des participants pourra faire sonner sa cloche de manière passionnée dans un coin de rue que les spectateurs verront dès lors différemment. Nous ne savons pas vraiment quelles sont les conséquences de la situation proposée dans *Counterpointer*, mais il y a de fortes chances pour qu'elle ait une influence sur les petites choses de la vie quotidienne des gens. Je crois assez à la valeur d'un événement comme ce spectacle de *Counterpointer* pour me donner la peine de le réaliser.

C.F.: Vous avez mentionné la façon dont la société néolibérale contemporaine cherche à «nous vendre n'importe quoi». Les écrans, sans doute plus qu'aucun autre objet dans notre société, sont utilisés pour vendre des biens de consommation. Les smartphones sont très présents dans *Counterpointer*. L'enregistrement des participants sonnait leur cloche à Bagnolet la semaine avant la représentation se fait sur des smartphones. Puis, pendant

le spectacle, ils utilisent leur smartphone pour se montrer eux-mêmes au reste du public en train de sonner leur cloche. Pourriez-vous nous parler de ce choix de passer par la technologie des écrans, que Debord aurait pu décrire comme étant le summum de la société de spectacle?

G.M.: Je ne suis pas sûr que mon utilisation des smartphones constitue délibérément un commentaire politique.

C.F.: Je me demande si votre utilisation de ces technologies sert à créer une poésie urbaine qui pourrait ressembler à un détournement situationniste de ces objets contribuant principalement à la fabrique d'images et à la machine commerciale de la société du spectacle. Selon moi, l'enregistrement des sons de cloches devient une sonnerie détournée. Pour Debord, les technologies avec les écrans, lesquelles dominent à présent la totalité de notre existence éveillée au-delà de ce que Debord lui-même aurait pu imaginer, sont «la manifestation superficielle la plus écrasante» de l'existence moderne. Non seulement le détournement fait du plagiat, déforme, divertit ou déjoue grâce au jeu le but originel d'un objet ou d'une image, mais il subvertit aussi dans un sens, en déclarant la guerre à cette intention initiale.

G.M.: Maintenant que j'y pense, évidemment les téléphones portables sont devenus l'instrument principal de la société de consommation. Pourtant, avant que les vidéos et les images ne soient mises en ligne sur Instagram où les gens partagent des photos de leurs dîners, avant même qu'elles ne retournent sur Internet où elles deviennent faciles, vaines et gratuites, il est possible qu'elles passent par une forme plus élémentaire de partage. Je suis fasciné par les téléphones portables car ils sont ce qu'on veut qu'ils soient, mais aussi parce qu'ils sont des cahiers tenus dans la main contenant toutes les preuves de notre existence. Ils disent «Ceci est arrivé. Je suis là. Je suis là. Là, c'est moi». Je passe du temps en dehors de Londres en ce moment et j'écoute beaucoup les moutons. Ils paraissent dire simplement, et toute la journée, «Je suis là... Je suis encore là». Même si je fulmine contre la nature bovine de l'existence humaine collective, je me sens souvent profondément en faire partie. J'essaie de me faire à cette qualité de base à partir de laquelle nous revendiquons notre existence. Le photographe Josef Koudelka met en scène un bracelet de montre dans ses photos pour montrer que nous sommes les preuves consignant un moment en particulier. À présent, je cherche à faire des moulages des mains des gens en train de tenir des téléphones portables. Par conséquent, j'utilise les portables dans *Counterpointer* en partie comme des cinémas mouvants donnant des preuves en montrant ce qui s'est passé. Chaque intervenant tient son téléphone près de



Graeme Miller, *Counterpoint*, Centre for Contemporary Arts, Glasgow, 2017. © DR.

son visage, l'orientant vers l'extérieur comme dans un geste pour dire «Ceci est arrivé. Vous n'étiez pas là mais, pour être honnête, ça s'est passé ainsi et je vais vous le montrer». Il s'agit d'une gestuelle, montrant comment nous sommes faits des choses que nous faisons. C'est comme tenir un morceau de carton avec des mots inscrits dessus. Un morceau de carton vivant qui devient un petit cinéma servant de preuve.

C.F. : Cela nous ramène à ce que dit Debord sur le fait que le théâtre doit présenter ce qui est «présent».

G.M. : Oui. Mais les téléphones deviennent aussi des instruments de musique car ils enregistrent les sonneries de cloche, le son que j'orchestre en un concert en un carillon en même temps que chaque participant fait écouter son enregistrement. Selon la même trame, différents extraits de vidéos et différents bruits produits par différentes personnes sont enregistrés à des moments et dans des lieux différents pour former, ensemble, un son unique qui n'est autre qu'un acte non pas de foi mais de possibilité. Cependant, nous ne saurons pas exactement ce que cette possibilité est véritablement, si ce n'est la possibilité d'une transformation. C'est pour cette raison que je ne souhaite pas que tous les éléments soient parfaitement harmonisés. Comme le titre l'indique, ils doivent demeurer en «contrepoint». En tant que créateur de théâtre, je crée du théâtre et m'en sers comme un lieu des possibles.

C.F. : N'est-ce pas justement le problème de la tentative de l'I.S. pour abolir l'art? Effectivement, pour eux, l'art est un bien de consommation de la bourgeoisie. Cependant, ils ont peut-être négligé le fait que tout le pouvoir de l'art repose sur l'idée qu'il ne peut jamais prédire quel «bruit» il va faire, ni comment l'auditeur ou le spectateur entendra ce bruit.

G.M. : L'art est tellement fluide et insaisissable, et d'une façon si merveilleuse. Il libère l'espace, déränge les choses, crée des juxtapositions qui n'existent pas auparavant, questionne, imagine de nouvelles idées et de nouveaux modèles de possibilité. Et je crois vraiment que bien des idées de l'I.S. sont animées exactement par cette énergie: créer des mouvements, des espaces, des formes (ou du moins une forme performative) qui permettent à une pensée et à un comportement, qui ne sont habituellement pas autorisés, de s'épanouir.

