

Les armes en main



Signé par le collectif artistique Rimini Protokoll composé du Soleurois Stefan Kaegi et des Allemands Helgard Haug et Daniel Wenzel, *Situation rooms* est un parcours interactif physique et vidéo permettant au spectateur de se familiariser avec les réalités, industries, vécus et drames liés aux armes. Edifiante et impressionnante, cette réalisation en forme d'installation scénographique à parcourir et de montage dramaturgique fait de réalités croisées ne laisse pas d'interroger et d'interpeller.

Le titre de ce qui est décrit par ses créateurs comme « une pièce vidéo à joueurs multiples » est inspiré par le lieu stratégique ayant accueilli entre autres Barack Obama suivant le raid des forces spéciales américaines menant à l'exécution de Ben Laden et dont le film, vidé de tout commentaire politique, signé Kathryn Biglow, *Zero Dark Thirty* est le contrepoint fictionnel et docu-dramatique se déroulant sur le théâtre des opérations au Pakistan. Cette photo en réalité retouchée dans sa lumière pour faire ressortir notamment la possible future présidente des Etats-Unis, Hillary Clinton, a été prise par le photographe américain Pete Souza, le 1er mai 2011, dans la « situation room », une salle ultra-sécurisée de la Maison Blanche. On y voit Barack Obama, Hillary Clinton, Joe Biden (vice-président), ainsi que d'autres membres du staff présidentiel et des hauts gradés de l'armée américaine, qui assistent en direct à l'intervention se déroulant à Abbottabad au Pakistan. Aux Rencontres d'Arles de la photographie en 2013 la célèbre photo de la « situation room », diffusée par les Etats-Unis au moment de l'assassinat de Ben Laden, est mise en regard d'une image blanche,

comme pour dire tout ce qui manque sur cette traque à l'homme – l'image du cadavre de Ben Laden n'a jamais été diffusée. C'est à une même logique d'interrogation du réel, de ce qui manque et du regard que semble répondre, *Situation rooms* (littéralement, « Salles de situation »), installation et pièce interactives tournant autour des armes.



Autoportraits parlés et vidéographiés

Situation rooms du collectif artistique Rimini Protokoll (*Airport Kids*, *Best Before*, *Radio Muezzin*) est ainsi un spectacle interactif et déambulatoire destiné à 20 spectatrices-teurs, pas un-e de plus ni de moins. Ce qui mène à des situations limites, du fait de l'irresponsabilité de personnes ayant réservé et ne prenant pas la peine de prévenir de leur absence alors que l'injonction est clairement affichée sur le site du Théâtre de Vidy. S'engage alors une traque désespérée en *last minute* de spectatrices et spectateurs, un jour de pluie où le ratio n'est pas atteint et donc la représentation pourrait ne pas avoir lieu. On assiste avec force courses et smartphones déchaînés au rapatriement en urgence depuis la rue et les domiciles de personnes pour que le chiffre juste soit atteint.

Par ses sites ou pièces adjacents traversés (15 chambres), vécus et expérimentés par le spectateur qui doit y réaliser une série d'actions et d'observations, la création prolonge les parcours proposés dans l'une de leurs créations, *Lagos Business Angels*, qui permettait de se confronter et de s'interroger sur le sens des parcours de vie et activités d'entrepreneurs nigériens en passant d'un lieu de prestation scénique de ces « experts du quotidien » à un autre. *Lagos Business Angels* est une œuvre majeure et voulue ambiguë du théâtre naturaliste abordant l'esprit d'entreprise à dimension parfois sociale. D'un stand à l'autre, au cœur d'une Chambre de commerce importée du Nigéria, on découvre des personnes issues

de plusieurs secteurs : industrie textile de la broderie, fournitures de peinture, automobile, pétrole, mode, formation continue, un pasteur vante le pays des opportunités et l'évangélisme comme dérivatif à la misère. Face à la corruption et l'arnaque locales, ils se veulent exemplaires dans un pays, qui est l'un des plus dynamiques d'Afrique. Pour *Situation rooms*, on passe donc sous formes de lieux réactivés et refigurés d'un cimetière à une station de contrôle des drones, un hôpital militaire, une rue à Homs, un petit appartement accueillant des réfugiés, un stand de tirs ou un café internet en Jordanie.

Rimini Protokoll ne crée en apparence pas de césure entre scène et public, mais articule toujours ces deux composantes selon de nouvelles configurations, interactions à expérimenter. Il s'agit de tenter d'approcher la complexité, de réalités, ici celles des armes, de les montrer sous de nombreuses facettes, de manière à pouvoir ainsi les questionner et les prolonger. Le collectif artistique décline à l'infini ce mélange de proximité étroite et de distanciation de ce qui n'est pas familier. La réalité est moins reproduite que trouvant sa propre voie au sein d'une dramaturgie et d'une scénographie théâtrales avec des performeurs non professionnels qui deviennent les experts de leur propre vie, expériences et activités. Les sujets inspirés du réel sont illimités : les enfants-valises de cadres de multinationales souvent ballotés malgré eux d'un continent à l'autre (*Airport Kids*) ; l'appel à la prière et le vécu des muezzins en voie de disparition au Caire (*Radio Muezzin*). A travers les témoignages de muezzins, comme dans ses précédentes créations, se dessine une réflexion sur l'uniformisation des pratiques culturelles et leur caractère générique. Stefan Kaegi confiait alors en 2009 : « J'ai travaillé avec un artiste visuel du Caire, la musique est réalisée par un Egyptien, une Egyptienne a collaboré à la dramaturgie. Espace de communication et de co-connaissance, la scène reproduit une forme de mosquée improvisée. On y retrouve les tapis de prières ainsi que les ventilateurs, les chaises plastiques, un vestiaire à chaussures... Une fenêtre vidéo ouvre un espace à chaque biographie et partant à une autre réalité. En voyageant avec le spectacle, peut-être ces hommes se transforment-ils en ambassadeurs de leur propre existence ou se réinventent-ils dans une forme d'autoportrait? »

Avec *Airport Kids* (2009), le frottement entre fiction et réalité est rendu de manière émotionnelle. Mais il est aussi prétexte à mise en jeu, et installation scénique plasticienne. Pour *Best Before* (2010), un jeu vidéo interactif avec le public, Kaegi explique que « le fil conducteur est l'évolution dans le parcours de choix du spectateur et de son identité changeante. Chaque joueur est une personne qui naît, décide optionnellement si elle veut étudier, gagner de l'argent, se marier, avoir des enfants ou avorter. On y grandit, vieillit et meurt. » Le collectif s'est fait connaître du grand public au détour de *Mnemopark (Le Parc de la mémoire, 2006)* convoquant des anonymes ordinaires devenus « spécialistes de la réalité ». Une Suisse à l'échelle d'une maquette sillonnée par des voies ferrées juchées sur des tables, détaillant une réalité documentée passant en revue les centres culturels, l'insémination artificielle des bovins et les déchetteries.



Mises en situations et théâtre de guerre

Situation rooms s'éclaire notamment au fil d'une réflexion posée par l'architecte Nikolaus Rich dans un texte de la brochure accompagnant le spectacle : « Qu'est ce que le « théâtre de guerre » ? Non un obscur domaine des arts performatifs, mais un concept classique ressortant du théâtre militaire. » En effet, le théoricien militaire prussien Clausewitz écrit dans son ouvrage *De la guerre* (1886) à partir de cartes représentant des batailles qui venaient d'avoir aux 17^e et 18^e siècles ce qu'est pour lui un *théâtre de guerre* : « Ce terme définit une partie de l'espace dans lequel se déroule une guerre où ses frontières sont protégées, et possède donc une sorte d'indépendance. Cette protection peut être une forteresse, ou d'importants obstacles naturels, ou encore le lieu est situé à une grande distance d'un autre lieu où se déroule la guerre. Une telle portion n'est pas une simple partie du tout, mais bien une petite partie complète en elle-même. En conséquence, dans de telles conditions, les changements qui surviennent dans d'autres lieux où se déroule une guerre ont peu d'influence ou seulement une influence indirecte sur ce lieu. »

Ce que le collectif artistique propose est une forme d'intertextualité, un hyperspace ou hypertexte en interconnectant en faisant dialoguer témoignages et informations qui pouvaient se trouver originellement dispersées sur des sites et des ouvrages spécialisés. Des réalités qui participent aussi de guerres, conflits et situations se déroulant précisément sur de multiples théâtres. Dans une même pièce ou un lieu identique, face au spectateur muni de son ipad, des perspectives variées interagissent pour s'unifier sous un même regard avant de se ramifier à nouveau à travers des parcours permettant des entrées multiples dans le domaine des armes. Ainsi voit-on et entend-on par écran portable interposé et muni d'un casque audio : une famille de réfugiés, un pilote de drones, un avocat engagé dans la défense des droits humains de victimes d'attaques de drones qui sont des « crimes de

guerre », un expert en armement, un parlementaire, un membre du cartel des drogues contournant les obstacles pour déverser sa cocaïne aux Etats-Unis, un hacker informatique, un tireur d'élite, un militant pacifiste, un concepteur de sécurité spécialisé dans les gilets pare-balles, un journaliste et travailleur humanitaire, un photographe de guerre, un chirurgien pour Médecins sans frontières, un directeur suisse de systèmes de défense, une militante contre le financement d'armes, un chef de protocole sensibilisé aux trafics des armes, un officier des Forces aériennes indiennes, une responsable de cafétéria dans une usine d'armes russe, un membre du parlement allemand et son assistant se battant contre les exportations d'armes allemandes, un enfant soldat au Congo, un fabricant helvétique pour l'industrie de l'armement, un fantassin ayant servi dans les rangs de l'Armée de défense israélienne de 2007 à 2010. Suivant le parcours offert au départ aléatoirement par le choix d'un ipad, le spectateur ne sera confronté qu'à une partie de ces témoignages.

Dans le dispositif scénographique interactif de *Situation rooms*, c'est donc le spectateur qui s'implique directement dans des réalités recomposées traitant de l'usage des armes. Muni d'un ipad prolongé par un petit manche pour inscrire l'image dans une succession de décors proposés, chacun des 20 participants évolue dans plusieurs pièces comme dans un studio de cinéma. Il est ainsi confronté, voire sensibilisé à de multiples situations (production, utilisation, crimes, tirs d'exercices) liées au commerce des armes et à leur utilisation. Ce choix d'écran vidéo low-fi, loin des casques ou lunettes à immersion totale dans une réalité augmentée, virtuelle utilisés lors d'expérimentations de nouvelles technologies d'armes et de combat, apparait heureux. Il permet de mettre à distance le spectateur, toujours conscient de son corps, relativement aux situations qu'il traverse et expérimente.



Guerre des drones

Ainsi alors que le regardeur devenu acteur est mis en situation par un texte lui indiquant plusieurs actions et déplacements à réaliser, défilent sur écran des acteurs de la guerre des drones. On voit ainsi l'avocat pakistanais Shahzad Akbar tentant de faire condamner l'armée US pour un crime de guerre. Il lutte pour les droits humains et représente lors de procès des familles à Waziristan, « victimes collatérales ou directes » des bombardements de drones visant des mouvements combattant en Afghanistan. Depuis 2004, il enseigne les droits de l'Homme à l'Université Internationale Islamique à Islamabad. Si l'avocat nous invite à revêtir la perruque qu'il doit porter lors des audiences, l'essentiel est dans le décodage d'images filmées du ciel par l'armée américaine et dont Wikileaks notamment s'est fait une spécialité dans le décryptage. Des hommes armés se rendent à une assemblée coutumière traditionnelle en Irak et sont exécutés par une drone piloté par un soldat opérateur depuis une base aux Etats-Unis. On entend aussi le témoignage de l'un de ses opérateurs dont l'épouse constate qu'il est « émotionnellement absent ». Le 9 juin 2013, le Tribunal supérieur de Peshawar a qualifié de « crime de guerre » les tirs de drones américains dans les zones tribales du nord-ouest du Pakistan et ordonné pour la première fois aux autorités locales de prendre des mesures pour mettre fin à ces attaques.

Ailleurs on suit les propos d'un enfant soldat en République démocratique du Congo, avec sur écran, sa kalachnikov pointant vers l'avant dans un style visuel rappelant les jeux vidéo guerriers. Une attaque, on s'agenouille pour éviter les balles, comme l'y invite un pictogramme sur écran. Il s'agit de Yaoundé Mulamba Nkita. Son père fut enrôlé dans l'armée de Mobutu au sein de l'ex Zaïre. À l'âge de neuf ans, son école est attaquée par l'armée rebelle de Kabila responsable elle aussi de nombreux crimes de guerre et crimes contre l'humanité. Yaoundé est alors mobilisé comme enfant soldat. Pendant les guerres civiles entre 1998 et 2003, qui firent plusieurs millions de morts dans l'indifférence internationale quasi générale, il se bat dans la jungle du pays. Aujourd'hui, installé à Paris, il œuvre sur plusieurs projets à travers l'Europe.

Ces réalités plurielles abordées sous forme de teasers en mode survol rapide. Un dispositif qui fait peut-être trop confiance au spectateur pour rassembler les pièces d'un puzzle complexe et mortifère aux acteurs disséminés sur la planète. Au moins, aura-t-il été sensibilisé au plus près, ce qui est déjà considérable pour une création théâtrale.

Réalités survolées

On est maintenant plongé dans le petit logement de d'une famille de réfugiés libyens, dont le père vous invite par écran interposé à boire le thé avec lui. Rushwan est né à Tuwasha, au Soudan du Nord. Durant le bombardement de l'OTAN en Lybie en 2011 – et à cause des rumeurs véhiculées par le Soudan du Nord affirmant que les Soudanais étaient des mercenaires de Kadhafi – lui et son épouse abandonnent une vie décente et fuient le pays. Ils passent plusieurs mois dans un camp de réfugiés. En mars 2012, ils parviennent à rejoindre l'Allemagne afin de construire un avenir pour eux et leurs trois enfants. Les voix de l'homme et de la femme se succèdent pour le récit d'une traversée toujours quotidienne pour des milliers d'êtres humains : « On avait peur. Il y avait, les bombes, les chars faisaient trembler les maisons. Quand ça s'est clamé, nous avons décidé de quitter la Libye... On ne pouvait plus passer que par la mer. On a décidé de prendre le risque... Tout ce qu'on a

trouvé, c'était des barques. Ils en partaient une dizaine par jour. Là dedans, on était serré comme des sardines avec les enfants dans les bras. Nous étions comme des balles tirées vers l'Europe. Nous ne savions pas précisément où on allait. On se souvenait des documentaires vus à la BBC... Nous sommes tombés en panne en pleine mer... Il y avait de plus en plus d'eau dans le bateau, certains hurlaient d'autres pleuraient. Nous sommes arrivés après deux nuits et un jour. Nous étions épuisés... On a retrouvé l'espoir que tout irait mieux et que les enfants seraient scolarisés.»

Plus loin, un ancien soldat israélien vous fait prendre la pose allongée du sniper en évoquant l'attente, les mouches et le bruit incessant des drones. Il y aussi les tentatives d'un député du parti de Gauche au parlement allemand afin de mieux réguler et assurer la transparence dans la vente d'armes. Jan van Aken mène ainsi inlassablement campagne contre le complexe militaro-industriel de son pays. L'Allemagne est en effet avec les cinq membres permanents du Conseil de sécurité de l'ONU, (Russie, Etats-Unis, Royaume-Uni, France, Chine), l'un des principaux exportateurs d'armes au monde.

Le commerce et la circulation des armes avaient été abordés au cinéma, notamment par le documentaire *Bowling for Columbine* (2002) signé Michael Moore, qui s'en tient au constat un brin stérile de la prolifération des armes sans un réel questionnement pertinent. Mais aussi *Le Cauchemar de Darwin* (2005) réalisé par Hubert Sauper ou l'implacable mécanique d'un néo-colonialisme économique rattaché au commerce des armes. Sans oublier la fiction *Lord of War* (2006) d'Andrew Niccol sur le trafic d'armes et la toute impunité pour le marchand de mort avec les escadrons d'hélicoptères de combat qu'on déleste de leurs missiles pour les faire transiter en Afrique comme logistique humanitaire.

Situation rooms innove en offrant une relative et limitée immersion dans des réalités. Elle est voulue factuelle et non critique où les spectateurs déambulateurs interagissent entre eux au cœur d'un montage dramaturgique virtuose fait de tissages, croisements et anticipations. La production de pièces d'armement en Suisse est abordée à plusieurs reprises. Au citoyen alors de s'activer pour interpellier ses élus afin que ce matériel ne soit plus utilisé sur des terrains de guerre, car le collectif suisse-allemand (Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzler) se refuse, comme à son habitude, à tout jugement direct ou critique sur les réalités présentées et parcourues à un rythme soutenu. La nécessaire mise en contexte critique interviendra, elle, à tête reposée pour le spectateur.

Bertrand Tappolet

Situation rooms. Jusqu'au 28 septembre. Au studio cinéma de l'ECAL. Rens. : www.vidy.ch

Site du Rimini Protokoll : http://www.rimini-protokoll.de/website/en/language_fr.html

Ouvrage : *Situation rooms*. A Multiplayer video-piece, Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzler)