

Visualité et technologies dans les spectacles contemporains: processus de création et résultats artistiques

Sylvie Baillon

Le Tas de Sable - Ches Panses Vertes (Rivery/França)
Université de Picardie Jules Verne (Amiens/França)



Figure 1 - Sylvie Baillon. Conférence *Visualité et le rôle des technologies actuels dans les spectacles contemporains, processus de création et résultats artistiques. Quel est l'objet?* 3^{ème} PRO-VOCATION, 2019, UDESC. Photo: Jerusa Mary.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2595034702212019xxxx>

Résumé: Si la mise en scène est “rendre concret/visible” une idée, une rêverie, un texte, en s’appuyant sur une dramaturgie comprise dans son sens pluriel (soit à partir d’un texte soit comme processus d’écriture sur le plateau), elle passe par l’objet ou les objets, plus ou moins opaques comme le démontre Julie Postel dans sa thèse récente, ou phénomènes de présences – qui pourraient alors définir le marionnettique. Dans un premier temps je parlerai d’une recherche de présence sur un de mes spectacles, mettant en jeu l’image 3D, *Une tache sur l’aile du papillon*, texte d’Alain Cofino Gomez. Dans un deuxième temps je parlerai d’un spectacle que j’ai accompagné, *#Humains*, de Lucas Prioux, qui a travaillé sur un autre type de marionnette numérique. Qu’est-ce que cela induit sur la dramaturgie ? Dans ma position de pédagogue de la mise en scène je pars de l’hypothèse que je ne sais pas quel est l’objet de ce que cherche l’étudiant(e). Et lui/ele non plus. Et qui ne passe pas bien sûr par une grande technologie. Alors nous allons ensemble chercher quel est l’objet de cette expérimentation, expérience qu’est une “mise en scène”.

Mots-clés: Dramaturgie. Mise en scène. Pédagogie. Technologie.

Abstract: If staging means “rendering concrete/visible” an idea, a reverie, a text, based on dramaturgy understood in its plural sense (from a text or process of “writing” on the stage), it passes through the object or objects, more or less opaque as Julie Postel demonstrates in her recent thesis, or phenomena of presence – which could then define the puppetry. At first I will talk about a search for presence in one of my shows, involving the 3D image, *Une tache sur l’aile du papillon* (A spot on the wing of the butterfly), text by Alain Cofino Gomez. Secondly, I will talk about a show I accompanied, *#Humans* by Lucas Prioux, who worked on another type of digital puppet. What does this bring about dramaturgy? In my position as a staging pedagogue, I start from the assumption that I do not know what is the object the student is looking for. And he, too, does not. And that does not pass, of course, by a great technology. Then we go together to find what is the object of this experimentation, an experience that is a “staging”.

Keywords: Dramaturgy. Staging. Pedagogy. Technology.

Je me complète ma présentation, pour savoir d’où je parle. Après de études de lettres d’où ma sensibilité particulière avec la langue, je suis autodidacte dans la compagnie fondée par mes parents en 1979. Je suis devenue professionnelle en 91 et eus la chance d’être dans les 3 jeunes professionnels à avoir suivi la seule formation

continue en “mise en scène” en 93/94 /95 mise en place par Margareta Niculescu à l’IIM. J’y ai beaucoup appris sur la dramaturgie et la direction d’acteurs.

Le théâtre, encore plus en théâtre de marionnette, est constitué d’un rapport particulier entre texte et image, si, comme pour moi, c’est le texte qui est fondateur d’un projet de spectacle. Ce qui n’est pas le cas pour tous les créateurs, ni obligatoire.

Je travaille avec des auteurs vivants dans une processus de commande sur des thématiques. Ce qui m’intéresse c’est leur langue, c’est-à-dire leur style. J’ai la chance de travailler avec quelques auteurs complices: Alain Cofino Gomez, Jean Cagnard, François Chaffin...

La dramaturgie que je mets en place dans le processus de travail est constitué à la fois d’analyse du texte (donc avant) mais aussi de la lecture de ce que je lis et vois au plateau (comme l’interprète en marionnette - qui se trouve “dehors et dedans” ce qu’il manipule, le fait au plateau)

Il y a bien longtemps que nous avons quitté la dramaturgie aristotélicienne (cause-effet) et il s’agit d’identifier aujourd’hui “De quoi la dramaturgie est-elle le nom ?” comme le titre l’ouvrage de Marion BOUDIER, Alice CARRÉ, Sylvain DIAZ et Barbara MÉTAIS-CHASTANIER. Est-il écrit dans le chapitre «manque»:

En pleine recherche d’une esthétique singulière, non inféodée aux règles de la composition théâtrale, les compagnies d’arts de la scène non encore institutionnalisés voient donc dans la dramaturgie un nouveau champ de réflexion (2014, p. 89).

Une des questions, dans la pratique comme dans la pédagogie du théâtre par la marionnette, est entre autres, la question du propos d’une part et celle de l’imaginaire scénique d’autre part qui peut se résumer dans les questions: quel en est l’objet, l’objet de la représentation? Et quels objets je vais mettre en jeu? Dans quelle(s)

relation(s) avec l'espace? Ces objets pouvant aller d'un objet physique à une lumière ou un son (phénomènes ondulatoires) rendant compte de présences. Et quelles techniques/ technologies utiliser pour les mettre en jeu?

Je vais m'appuyer depuis ma pratique d'artiste, en particulier sur ma dernière création, et ensuite dans ma pratique de pédagogie.

Nous avons tous des références convenues, des savoirs, mais aussi des représentations toutes faites.

Un ami musicien, électro-acousticien, me disait que, quand on invente de nouveaux outils, on invente de nouvelles formes. C'est en inventant le rabot qu'on invente la commode et pas l'inverse.

Avant l'invention de la maîtrise des ondes et des instruments comme le Thérémine, pas de sons jusque là inouïs au vrai sens du terme. Aujourd'hui la musique électro-acoustique est presque classique.

Nous dépendons donc des outils que nous avons pour écrire le plateau. Il y en a de nouveaux de tout temps (du silex au crayon). Aujourd'hui "les nouvelles technologies" comme nous disons, qui pour certaines sont déjà un peu anciennes, comme l'enregistrement sonore quelque soient les supports, la vidéo, et les outils numériques.

Alors vers quoi vont nous conduire ces nouveaux outils?

Pour la production d'images, nous en sommes au commencement du numérique et de l'image 3D en particulier pour son utilisation sur le plateau. La question de l'utilisation de ces moyens, comme la question des images vidéo, interroge sur la fascination que nous avons pour de tels outils, dont nous ne faisons qu'entrevoir ce qu'ils peuvent apporter à notre champ disciplinaire.

Je vais donc prendre appui sur ma dernière création, *Une tache sur l'aile du papillon*, qui a nécessité l'expérimentation d'une marionnette augmentée.

A l'origine du projet, le fait que j'aborde la guerre dans une création tous les dix ans. La situation "guerre" fonctionne pour moi comme une métaphore paroxystique de notre façon d'être au monde, et/ou la façon dont on nous le raconte.

La guerre est le nom d'un phénomène qui plonge l'homme dans un état-limite.

En 1990, le spectacle *Dieu est absent des champs de bataille*, adaptation de *La main coupée* de Blaise Cendrars et des poèmes de Guillaume Apollinaire, posait la question du sens de l'engagement, dans la guerre, puisque Blaise était un engagé volontaire. La guerre était majoritairement une évidence pour les belligérants: c'était une conquête de territoires physiques et une façon de "défendre" ce qui nous avait (dé) formé et des valeurs auxquelles nous sommes attaché.e.s. Les corps s'affrontaient et étaient abîmés. Les mots renvoyaient à une réalité. Les conduites se devaient d'être héroïques. La paix? C'était celle du vainqueur. Je suis partie d'un rite mortuaire d'Océanie, où le gens construisaient des effigies des morts qu'ils mettaient dans des grottes et les sortent une fois par an pour les rendre présents. L'objet de ce spectacle était donc la mémoire des soldats de la guerre 14-18 très présente dans le territoire où j'habite. Les marionnettes étaient faites en grillage de jardin pour rendre effectif la sensation du sang coulant dans un carré de sable argileux, arrêt de l'Histoire.

En 2000 le spectacle *La scie patriotique* de Nicole Caligaris abordait la question de l'idéologie dominante qui veut nous faire croire qu'il y a une guerre quelque part, et que nous la cherchons désespérément, pour être dans l'action, dans l'énervement. On ne sait plus où sont les territoires à conquérir. Les corps souffrent. Les mots ont encore une puissance d'évocation... Tous des anti-héros. Voire des salopards en puissance. La paix? Quelle paix? (déjà). Les marionnettes, non manipulées étaient faites au sens strict de «papier boucher» qui sert à emballer la viande. Le texte était dit par le comédien dans un sorte d'énergie chamanique, les souffrances physiques étaient protégées par une danseuse butô. Le seule marionnette victime de viols était une marionnette inspirée des poupées de cire. Et la scénographie faisait référence aux tableaux de Velickovic, univers froid et sombre. Vide.

Aujourd'hui, la guerre est partout, en tout cas cela nous est raconté ainsi.

Les Guerres sont sociales, économiques, civiles, intimes, territoriales, financières, de pouvoir, psychologiques, de l'énergie, climatiques, chirurgicales. Les combattants sont partout aussi anonymes que leurs victimes. Les conflits n'ont plus de frontière et les protagonistes de cette pièce en parlent ou vivent cet état de bataille interminable au quotidien (GOMEZ, 2014).

Aujourd'hui, nous avons des géographies réelles mais aussi virtuelles. Nous avons des identités réelles mais aussi virtuelles.

J'ai vu dans un musée de la guerre 14-18 des uniformes vrais ... pour des enfants de cinq ans. Cela servait comme outil de propagande pour que les familles admettent que les pères, les oncles partent à la guerre.

Aujourd'hui, nous sommes envahis d'images qui, de façon quotidienne et répétée, nous présentent les conflits comme des jeux vidéos, dans un trouble de réalité. Nous sommes envahis, submergés par des images dont on ne sait plus si elles sont réelles ou fictionnelles. Et toutes ces images ont un pouvoir de fascination. Et donc propagande. Il suffit d'aller voir le site du Ministère Français des Armées pour s'en convaincre.

Aujourd'hui, avec les drones, "la notion de "guerre"" entre elle-même en crise, puisqu'il n'y a plus de face à face physique (majoritairement), d'exposition à la violence physique, donc plus de héros possible. Certains des combattants, qui font la guerre comme des fonctionnaires depuis le Nevada. Tous des lâches? Surtout tous des cibles potentielles.

Alors, la paix?

Je passe commande du texte, puisque c'est toujours ma base de travail, à Alain Cofino Gomez.

Résumé de l'histoire: Dans une chambre d'hôpital, un enfant psychotique entretient une relation amicale avec son hallucination, un soldat de la guerre 14/18, puis un soldat de 15 puis un zouave, puis une chevalier Edo, figures de toutes les guerres. Un médecin tente de cerner son problème. Soudain, le bâtiment s'effondre et l'accès à la chambre de l'enfant est bloqué. Une infirmière, le médecin et l'enfant sont contraints de passer quelque temps ensemble, coincés dans cette chambre, jusqu'à l'arrivée des secours...

La psychose est un trouble psychiatrique durant lesquelles peuvent survenir délires, hallucinations, violences irrépressibles ou encore une perception distordue de la réalité.

Une hallucination se définit en tant que perception sensorielle en l'absence de stimulus externe. Les hallucinations se différencient des illusions, ou distorsions perceptuelles, qui sont la mauvaise perception des stimuli externes. Les hallucinations peuvent survenir sous n'importe quelle forme et affecter n'importe quel sens, de la simple sensation (lumières, couleurs, goûts, odeurs) à des expériences comme percevoir entièrement mais d'une manière anormale des animaux ou des humains, entendre des voix, et des sensations complexes au toucher.

Alain a vraiment rencontré cet enfant psychotique qui vivait avec un soldat, dans un service pédiatrique d'un hôpital psychiatrique.

Alors mes questions dramaturgiques sont: comment rendre compte du trouble de ces réalités au plateau? Comment figurer une hallucination (celle de l'enfant)? le texte est fragmentaire, mais il y a une histoire qui se construit: comment mettre cela "en musique"?

Les personnages sont traduits par différentes présences. Pour les personnages du médecin et de l'infirmière ce sont des acteurs (qui donne l'échelle un), et un enfant en marionnette presque réaliste (pour qu'elle soit crédible face aux acteurs.). L'envie aussi de travailler la manipulation comme soin médical.

Pour ce qui est de l'hallucination:

Une hallucination est une présence particulière, elle est vraie pour l'enfant, elle doit être crédible pour le public, mais les deux

personnages de l'infirmière et du médecin et la petite fille (marionnette comme le garçon) ne la voient pas.

Et ce n'est ni une apparition ni un fantôme.

J'ai donc fait une hypothèse: projeter de l'image 3D des uniformes sur une marionnette écran qui, fonctionnant comme une marionnette et manipulée en direct, devait porter la projection au fur et à mesure qu'elle bougeait.

Rendre "en vrai" la cible: faire coïncider la marionnette-écran et l'image, un enjeu technique au service d'une dramaturgie.

Nous sommes partis des vrais uniformes pour enfants datant de la guerre 14-18. Je voulais retrouver l'émotion qui m'avait alors saisie lorsque je les ai vues à l'Historial de Péronne, le musée.

C'est pour cela que la marionnette n'a pas de tête. C'est une figure et toute tentative de lui mettre une tête anecdotisait le propos.

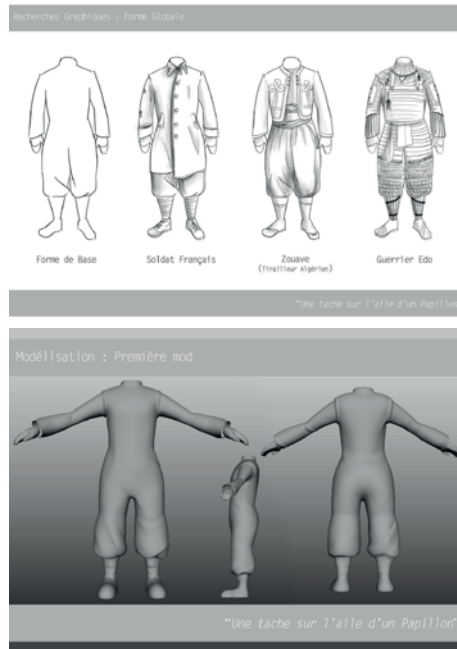


Figure 2 - Petit uniforme de 1915 (pour un enfant de 6 ans). Photo: Waide Somme.

Nous avons une école d'image 3D (film d'animation et jeux vidéos)¹, département de l'École Supérieure d'Art et de Design à Amiens qui été intéressés de travailler sur ce projet. En effet, il est difficile pédagogiquement, de faire comprendre qu'une image n'est pas qu'une image. Et cela faisait pour eux une belle expérience avec de véritables enjeux artistiques.

Pour la plupart de nos jeunes, "une image est une image". Donc toute image pose la question de son interprétation: comment est-elle fabriquée, quelle histoire elle raconte, par sa composition entre autres?...

L'ensemble des quatre uniformes ont donné un "calibre" virtuel qui puisse prendre en charge les quatre projections (des quatre uniformes: 14, 15, zouave et chevalier Edo).



Figures 3 et 4 - Réalisation 3D: Waide Somme.

¹ <http://blog.waide-somme.fr/> <http://www.esad-amiens.fr/image-animee>

Ensuite, il a fallu construire réellement ce calibre, d'abord sans articulation et ensuite avec.



Figures 5, 6 et 7 - Compagnie Ches Panses Vertes.

Ensuite une étudiante a travaillé sur les textures, avec une banque de données impressionnantes, qui ont nourri le récit de cette “texture”: nature des tissus, vieillissement, photos

Ensuite nous avons travaillé avec un laboratoire qui travaille sur la projection, le laboratoire MIS² (Equipe d'Accueil 4290) qui est un laboratoire de l'Université de Picardie Jules Verne. Il fédère des enseignants chercheurs en Informatique, Automatique, Robotique et Vision par ordinateur. Les objectifs scientifiques du laboratoire s'inscrivent dans le domaine des Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (STIC). L'animation scientifique s'effectue principalement au niveau de ses quatre équipes de recherche. pour mettre au point le dispositif de tracking (repérage)/mapping/projection dynamique de l'image 3D, c'est-à-dire d'un dispositif où l'image adaptée issue de l'objet 3D numérique est synchronisée aux mouvements de la marionnette-écran, et ce, quelles que soient les conditions d'éclairage (lumière scénographiée et changeante – conditions de spectacle et d'exposition). En tout cas, c'était la commande de départ.

² <https://mis.u-picardie.fr/fr>

Sur une forme aussi petite (70 cm) c'était très complexe. Les articulations ont été équipées de centrales inertielles et la marionnette devait être captée dans sa position sur le plateau. La contrainte avait été prise depuis le début, dans le travail scénographique. Nous nous sommes aperçus que cette scénographie rejoignait la problématique de la cible. En effet elle est centrale. C'est la chambre, le lit de l'enfant autour duquel le monde tourne est flou.

Le dialogue entre tous les intervenants de ce projet a été compliqué à mettre en place, malgré l'enthousiasme, puisque ce ne sont ni les mêmes cultures d'entreprises, ni les mêmes objectifs (un labo scientifique en France n'a pas d'obligation de résultat, une École a un objectif pédagogique et une compagnie a un rendez-vous avec un public). Cela a pris un an pour avoir un vocabulaire commun.

Après quatre ans de travail le système n'étant pas assez stable, Waide Somme, l'école de 3D, a décidé de détourner deux systèmes de jeux vidéo: le système Neuron, pas de drone de guerre français mais l'équipement pour jouer en immersif en jeu vidéo pour les centrales inertielles) et le système HTC Vive³ (pour une repérage dans l'espace).

Ce qui était très compliqué c'était non seulement la stabilité du système mais le calcul en temps réel des déformations projetées dues à l'écran en volume à une si petite échelle.

Donc, la scénographie raconte la cible: elle occupe le centre du plateau et deux écrans à l'arrière et à l'avant du plateau permet de jouer avec les projections sur les troubles des réalités. Nous ne savons pas ce que nous voyons: si c'est une image, un acteur, une hallucination de l'enfant, une marionnette (qui est dans le fonds une image), jusqu'à ce que tout se brise et se casse au sens littéral du terme.

Le travail de Christophe Loiseau, photographe, vidéaste et là graphiste a consisté à fabriquer des images qui soient dramaturgi-

³ <https://www.vive.com/fr/>

quement justes. Elles tissent le lien de l'histoire de l'enfant: nous sommes dans un hôpital: elles viennent en complément du bloc central figurant la chambre au centre, mais de son point de vue, c'est-à-dire déformé, flottant. Elles complètent l'hallucination de l'enfant, créant un paysage dans lequel le soldat qui change et raconte toutes les géographies de l'Histoire sans jamais être précises (de l'Europe au Moyen Orient ...). Elles complètent aussi le troisième fil de l'histoire: celle du drone que l'on entend, qui surveille et attaque l'hôpital.

La musique participe du récit entre les petits épisodes de l'histoire, ce sont les bruits quotidiens de cet endroit. Le premier acte est couvert par un drone musical (fait au Thérémine et traité) plus ou moins fort et nous sommes soulagés quand il tire: un comble! Toutes les voix sont aussi reprises, ce qui permet des chuchotements et tout un travail sonore est fait à partir de bruits réels pour raconter l'hôpital. Dans la deuxième partie le son raconte les éboulements, puisque les personnages sont coincés dans l'hôpital.

Il faut rajouter, parce que nous l'oublions que c'est grâce au développement de logiciels performants de conduites de lumières, de top sons et d'effets spéciaux plateau que ces conduites sont faisables, alors que manuellement elles n'auraient pas cette qualité.

Le spectacle a été créé alors que la marionnette augmentée n'était pas tout à fait au point. Elle ne le sera jamais vraiment. Je l'ai su quelques mois après. Et les questions de production ne m'ont pas permis de répéter longuement avec cet objet tel qu'il est. (Qui est dans ma démarche de metteuse en scène). La projection ne reste pas toujours sur la marionnette écran. Mais cela a du sens.

Le soldat: Je ne sais pas ce que je fais ici.

L'enfant: Pas plus que moi. En fait, non. Moi, j'ai plutôt l'impression de ne pas être là. Ça m'arrive tout le temps. Il me semble, ne rigole pas, il me semble que souvent, je me tiens nulle part. Ou encore, que tout peut disparaître d'un instant à l'autre si je ne fais pas attention. C'est cela mon travail, je dois faire attention à tout, je dois faire

attention à ce que rien ne disparaisse. Toi non plus, il ne faut pas que tu disparaisses. J'ai un œil sur toi mon ami. (GOMEZ, 2014, p. 7).

Donc il y aura du jeu à développer entre le fait que l'enfant doit "faire attention" et se sent peut-être responsable que la projection ne reste pas "accrochée". C'est là que les choses peuvent se jouer au niveau littéral. Ce que j'ai commencé à faire dans les représentations après.

J'accompagne de jeunes artistes dans leur insertion professionnelle, et en particulier au niveau artistique en dramaturgie et mise en scène.

Je me retrouve assez dans cette formulation de ma place en tant "accompagnante":

Il y a des moments où la formulation est très utile, elle permet d'avancer, elle donne des jalons ou des ouvertures. Il y a d'autres moments où il ne faut pas tout de suite énoncer ce qu'on se formule in petto, parce qu'il vaut mieux laisser les choses se faire, advenir dans le tâtonnement en préservant la part de l'inconscient qui est celle du jeu. C'est une des choses que je trouve les plus passionnantes dans cette position, de devoir tout le temps prendre la mesure de la pertinence de la parole – ou du silence (BENHAMOU; DANAN; GARUTTI; RIVIÈRE; SIX, 2009).

Lucas Prioux de la *Glitch Cie* a fait un premier spectacle *#Humans*. Son projet:

Je cherchais à développer une forme de marionnette qui pouvait répondre littéralement à la métaphore "nous avons nos têtes coincées dans les écrans". Je cherchais aussi une façon de figurer marionnettiquement notre

existence numérique (ou virtuelle). Quelle technique de marionnette pour figurer le mieux nos “avatars”? Je cherchais également un langage théâtral pour évoquer la pénétration du numérique dans nos vies, puisque c'était le sujet de la pièce *#Humains*, et ma recherche s'axait sur les hybridations, sur les endroits où virtuel et physique se mélangent, se confondent. J'en ai parlé à un ami développeur, Nicolas Pierrot, qui m'a proposé de travailler avec un moteur 3D et nous avons commencé la recherche (PRIEUX, 2017).



Figure 9 - *Une tache sur l'aile du papillon*. Mise en scène: Sylvie Baillon. *Le Tas de Sable* - Ches Panses Vertes. Photo: Véronique Lespérat Hequet.

L'histoire (il a fait appel à une scénariste, Julie Sokolowski): Ania est piégée dans un quotidien figé, rythmé par les notifications, l'auto-mesure permanente, et la pression sociale. Théo, lui, est en passe de se noyer dans ses mondes virtuels. Louise, quant à elle, monétise ses données personnelles et passe son temps à la salle de sport. Nous sommes en 2038. La réalité virtuelle et les objets connectés sont au cœur des interactions sociales. Quand Louise disparaît mystérieusement après s'être connectée au réseau *#Humains*, Ania décide de partir à la recherche de Théo qu'elle n'a pas

vu depuis 20 ans...Réel et virtuel se mêlent et se confondent dans un thriller d'anticipation marionnettique.

C'est cette hypothèse de création de ces personnages qui est premier dans ce spectacle. En ce qui concerne les marionnettes qu'il a développé pour le spectacle *#Humains*, il préfère parler de *Marionnette virtuelle*. Dans le sens où cela nous permet de situer son champ d'existence. La Marionnette virtuelle habite le virtuel.

Très concrètement, elle existe dans un moteur graphique 3D en temps réel, et nous est restituée par le biais d'un écran, d'un vidéo-projecteur, ou de quelqu'autre dispositif de production d'image en temps réel. Mais elle est *marionnette*, dans le sens où elle est une *forme manipulée*, en temps réel, par un-e manipulateur-rice, et reste un outil pour produire du *langage poétique*

Les marionnettes d'*#HUMAINS* reflètent ce moment quand le réel et le numérique se confondent, se mélangent, s'altèrent, s'hybrident. La marionnette nous permet de sentir plastiquement cette dualité. Des modèles ultra-réalistes passés au prisme de la modélisation numérique low poly. Le travail du plasticien français Xavier Veilhan, à partir de scans 3D, est à ce titre une inspiration majeure (PRIEUX, 2017).

Cela leur a demandé beaucoup de travail:

En plus de compétences en électronique et en programmation, nous nous sommes vite rendu compte qu'il nous fallait des compétences en modélisation 3D, ce qui nous faisait défaut. Par chance de nombreux outils libres existent, et notamment le logiciel open source Blender, qui permet de faire de la modélisation mais qui contient aussi un moteur, le BlenderGameEngine. De plus, le logiciel facilite les interactions avec des micro contrôleurs, via l'appel de scripts en Python. Et qui dit open source, dit communauté, tutoriels, forums... etc. Je me suis donc formé de façon autonome à la 3D avec Blender, en ligne, ce qui m'a permis de garder la main sur l'outil et ses axes de développement (PRIEUX, 2017).

Avec Nicolas Pierrot, nous avons assez rapidement défini le *concept* de cette marionnette virtuelle que nous cherchions à réaliser: un personnage (dont on ne verrait que les épaules et la tête), en 3D, dans un écran, manipulé en direct via un contrôleur équipé de capteurs de mouvement. Partant de là, nous avons réalisé plusieurs prototypes successifs lors de résidences de recherche en construction, pour finalement aboutir à l'outil que nous utilisons sur scène aujourd'hui:

Le contrôleur est composé de 2 parties: une poignée, à droite, porte un micro-contrôleur et une **centrale inertielle** (en gros un gyroscope et une boussole) qui permet de détecter la position absolue du contrôleur en termes de rotations, et de la transférer à la tête, plus 1 joystick permettant l'animation des sourcils et des coins de la bouche. À gauche, une seconde poignée est équipée, elle, d'une gâchette permettant d'ouvrir et de fermer la bouche, et d'un bouton-poussoir pour lever les épaules.

Ce contrôleur est raccordé à un ordinateur sur lequel tourne le moteur 3D de Blender (comme un jeu vidéo), lui-même raccordé à un écran ou à un vidéo-projecteur qui nous restitue la marionnette virtuelle. Pas besoin de machines de compétition, un ordinateur de type carte Raspberry Pi peut même faire l'affaire.

Nos marionnettes virtuelles sont modélisées à partir de scans 3D de vraies personnes réalisés avec une kinect (mais nous aurions tout aussi bien pu les modéliser autrement, c'est ici un choix esthétique), puis nous lui construisons une armature (un squelette) sur lequel le contrôleur va agir et ainsi permettre les mouvements et déformations de la forme 3D, en temps réel.

Comment accompagner ce que l'on ne peut imaginer? En posant des questions pour qu'il y ait le plus de cohérence possible. L'objet de ce spectacle était un thriller du futur racontant un monde avec des présences différentes à un moment T. Il y avait une narration. Il fallait qu'elle soit compréhensible, même pour ceux qui n'ont pas les codes. Le public qui accroche le plus ce sont les adolescents, comme pour TAP.

Aujourd'hui les représentations et les références changent, parce que le monde change.

Et en tant que pédagogue, j'essaie de me situer comme «maître ignorante». Le philosophe Jacques Rancière, philosophe de l'émancipation, raconte dans le *Maître Ignorant* (1987) l'histoire de:

Joseph Jacotot qui s'était vu chargé d'enseigner le français à des Hollandais dont il ne maîtrisait pas la langue. Faute de pouvoir leur expliquer les règles du français, il leur fit donc lire une version bilingue de *Télémaque*, en leur demandant, petit à petit, d'être capable de lui en parler en français. Il découvrit avec surprise que sans leur avoir rien transmis de son savoir, il leur avait pourtant enseigné le français plus efficacement que par n'importe quelle pédagogie classique. Il en conclut que l'acte du maître, qui oblige une autre intelligence à s'exercer, était indépendant de la possession du savoir. Il est donc possible à un ignorant d'enseigner ce qu'il ne connaît pas lui-même. Il existe, dans la pédagogie classique, un double rapport entre le maître et l'élève: un rapport de savoir à savoir (un maître plus intelligent transmet son travail à un élève moins intelligent), et un rapport de volonté à volonté (le maître contraint la volonté de l'élève à s'exercer sur des sujets précis). Ce que découvre Jacotot, c'est que seul le rapport de volonté à volonté est nécessaire à l'enseignement (BIKARD, 2010, p. 8).

La volonté c'est dans l'expérience qu'elle se met en jeu. C'est donc dans un projet de "spectacle" ou "monstre" que je propose de mettre en scène ou en marionnette un texte, choisi par l'étudiant ou non.

Après analyse classique du texte, je leur demande un "parti pris".

Puis quelques questions essentielles: quel est l'objet de ta représentation (ton axe dramaturgique)? Quelles sont les références que je peux t'apporter? Mais quelles sont les tiennes?

Ton parti pris, tu le traduis comment sur la scène? Avec quel(s)

objet(s)? Qui parle? Dans quel espace? Quelle mise en jeu? Pour quoi? Quelle est l'urgence?

“Et toi?... Qu'est-ce que tu vois? Qu'est-ce que tu en penses?” Il n'est pas alors question d'“enseigner” mon propre savoir, dépassé d'une certaine façon, mais de mettre à jour que l'autre est capable d'apprendre tout ce qu'il veut. C'est-à-dire de me positionner comme dramaturge de leur processus de création. Et de veiller à la cohérence de leur proposition. Et à la joie du travail.

Le dramaturge observe avec recul et veille à la cohérence de l'ensemble; garde-fou, il préserve aussi le spectacle des embardées qui le feraient dévier des premiers désirs, des angles calculés. Il est aussi celui qui, grâce à son recul observateur, peut repérer un accident qui renouvellera le sens. Associé à l'apparition des hasards, il est un regard lucide, capable de voir ce qui déborde du cadre. Yannick Mancel va dans ce sens: Le regard aiguisé du conseiller artistique ou dramaturgique est là, selon la belle expression de Jacques Lassalle, pour post-rationaliser l'inattendu et l'imprévu, l'aléatoire et les accidents de ce processus empirique. Il est là pour réfléchir – au sens optique autant qu'intellectuel – l'impensé (HESPEL, apud CARRÉ, 2010).

Il ne s'agit pas non plus de se satisfaire des premières réponses. Et c'est là que la question de l'imaginaire scénique se pose de façon forte. S'il vient à manquer ou à être trop convenu, je propose plusieurs hypothèses concrètes pour montrer qu'avec cet outil ou cet autre, beaucoup de choses sont possibles. Parce que c'est parfois un peu sage. Et je m'en vais, pour que les étudiants puissent essayer concrètement sur le plateau. Et faire des choix. Parfois je ne sers qu'à ce que l'autorisation soit donnée: il ou elle n'osait pas, mais il ou elle a les réponses.

Pourquoi cette posture?

Nous n'avons pas les mêmes références dans la construction

des récits. Les séries américaines sont passées par là et il est possible aujourd'hui d'avoir non seulement des récits fragmentaires mais aussi simultanés.

Nous n'avons pas les mêmes références d'images: l'histoire des arts plastiques sont peu présents dans l'enseignement en France, le cinéma qu'ils voient n'est pas majoritairement poétique.

Mais des dramaturgies qui sont apparues au XX^{ème} siècle avec les Arts Plastiques comme l'accumulation, la répétition infinie, la performance, la peinture en direct, les projections sur les corps, le travail sur la matière, ont peu à peu été utilisées sur les plateaux. Il y en a qui naissent de la danse, qui s'appuient sur la sensation. Et d'autres sur le cirque, dans sa dramaturgie contemporaine.

Et puis donc, dans ce travail, il y a la question des outils. Quand il s'agit d'outils aussi particuliers que le numérique ou le robot, si nous avons bien le pressentiment que ces sont des moyens de parler des questions d'aujourd'hui, nous sommes encore pour la plupart du temps dans la fascination et il faudra du temps pour dépasser celle-ci. L'expérimentation avec ses outils est un peu dangereux parce que sans fin. Une artiste numérique m'a dit que dans les arts numériques ils cherchaient la perfection technique et que cela avait coûté la vie d'un de ces collègues qui s'était suicidé.

Restent des questions de savoirs faire, que je ne sous-estime pas:

- L'analyse dramaturgique d'un texte
- La lecture des signes (et non des symboles): comment ils rentrent en relation les uns avec les autres pour atteindre une cohérence
- La notion de composition.
- La direction d'acteurs (qui là aussi diffère suivant les époques). Avec la grande question de la variation.
- La direction de manipulation (si elle doit être différente de la direction d'acteur)
- Le dialogue avec les autres corps de métiers, lumière, musique, son, construction, costume, etc ... puisque nous constatons une plus grande spécialisation des métiers et de

nouvelles compétences nécessaires. Qui s'amplifie comme nous l'avons vu avec des outils de plus en plus complexes.

- Pour des raisons économiques on voit aussi pas mal de solis. Il faut alors aider l'étudiant ou le.a compagnon.ne à identifier les différentes fonctions qu'il occupe tour à tour. (interprète, metteur en scène, constructeur...)

Dans ce processus de dramaturgie et d'aller-retour entre ce qui est fait au plateau, ce qui a été rêvé et pensé, ce que je cherche c'est la conscientisation de là où ça joue, des "pincesaux" utilisés, de la nécessité de faire théâtre c'est-à-dire de ne pas être dans l'illustration (et du coup, cela pose la question du rapport entre texte et image).

Je rêve d'un enseignement dans les Écoles d'Art d'une histoire des représentations (qui n'est pas une histoire de l'art). Qu'elles soient picturales ou celles du spectacle. Nous savons que l'invention de la perspective ne se fait pas à n'importe quelle époque (l'homme se détache alors du monde) comme celle des scènes de théâtre). Le théâtre à l'italienne met en scène le pouvoir, au sens littéral du terme, les salles aujourd'hui sans scène surélevée raconte plus de démocratie)... Elles racontent des histoires profondes de notre être au monde et des histoires plus prosaïques de pouvoir politique ou religieux.

En conclusion, la question de l'objet et de l'espace sont centrales à la fois dans ma démarche d'artiste et de pédagogue. Elle permet d'organiser organiquement le travail. Et de faire des choix quant à la mise en scène. Dans le travail avec la marionnette beaucoup de choses sont possibles: s'il n'y a pas de direction, comment choisir?

RÉFÉRENCES

- BENHAMOU, Anne-Françoise; DANAN, Joseph; GARUTTI, Gérald; RIVIÈRE, Jean-Loup; SIX, Leslie. *Dramaturges et dramaturgie, rencontre animée* par Marion Boudier et Sylvain Diaz. **Agôn** [En ligne], Théâtre et dramaturgie, Le laboratoire, mis à jour le: 23/11/2009, URL: <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1049>.
- BIKARD, Marine. **Majeure Alternative Management**. Novembre, 2010. HEC Paris, 2010-2011. Fiche de lecture en ligne: appli6.hec.fr/%2Famo%2FPublic%2FFiles%2FDocs%2F268_fr.pdf, p 8
- BOUDIER, Marion; CARRÉ, Alice; DIAZ, Sylvain; MÉTAIS-CHASTANIER, Barbara. **De quoi la dramaturgie est-elle le nom?** Paris: L'Harmattan, 2014.
- CARRÉ, Alice. Postures et pratiques dramaturgiques. **Agôn** [En ligne], Danse et dramaturgie, Dramaturgie et processus de création, Dramaturgie des arts de la scène, Enquêtes, mis à jour le: 17/07/2010, URL: <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1210>.
- CHAMAYOU, Grégoire. **Théorie du drone**. Paris: La Fabrique éditions, 2013.
- GOMEZ, Alain Cofino. **Une tache sur l'aile du papillon**. Texte écrit pour la compagnie Ches Panses Vertes + extrait de la note d'intention d'écriture (texte non édité). 2014.
- PRIEUX, Lucas. **Dossier de production du spectacle # HUMANS**. 2017.
- RANCIÈRE, Jacques. **Le Maître Ignorant**: Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle. Paris: Éd. Fayard, 1987.