



CORPS DIPLOMATIQUE

HALORY GOERGER / BRAVO ZOULOU

NOTE D'INTENTION DE LA PIECE



On a encore juste assez d'énergie pour envoyer quelque chose dans le cosmos, alors cette fois-ci au lieu des sempiternels pilotes d'essai, ingénieurs ou milliardaires, pourquoi pas des artistes ?

Un journaliste local a fait le déplacement pour assister au départ du Corps Diplomatique, des astronautes amateurs qui vont dériver dans l'espace en écrivant des spectacles. A des années-lumière de l'agitation terrestre, ils veulent produire une oeuvre universelle dans un mouvement créatif continu. Pour ce faire, ils comptent former à bord des générations d'artistes. Ils se relayeront pour arpenter ad vitam aeternam ce champ de possibles infini.

Cette pièce fonctionne comme la réalisation d'une expérience de pensée vouée à l'échec : que se passerait-il si on laissait l'art se débarrasser du temps ? Corps Diplomatique met en scène la lente dégradation d'une utopie communautaire. On y célèbre nos efforts parfois dérisoires de construction d'un discours artistique dans une société en déconfiture.

A local journalist has just made it to the international space station, on board with Corps Diplomatique, an amateur astronaut crew which is about to drift in space and write performing art daily. In this rotting kingdom, they try desperately to perpetuate the spirit of our society as well as the principles of performing arts. The play is staging the rise and fall of this utopian microcommunity and its ideals. It is an hymn to our sometime pathetic and stubborn efforts to keep up with civilisation and culture.

Corps diplomatique is carrying out on stage what should've only been a thought experiment. What if we found technical solutions to let artists work for a few thousand years, having only to procreate, write, rehearse, and educate the next generation in doing so, generation after generation ? How quick would they go nuts ? What would their art look like ?



ENTRETIEN A PROPOS DE LA PIECE

(Propos recueillis par Marion Siéfert)

MS - Vous décrivez le spectacle comme une « expérience de pensée ». Qu'est-ce que cela signifie ?

En tant qu'outil philosophique, l'expérience de pensée permet de formuler et résoudre un problème en le débarrassant de toutes ses contraintes héritées du réel. L'expérience que je mène dans *Corps diplomatique* me permet d'étudier une question qui m'obsède depuis que je fais du théâtre : si on supprime la valeur temps dans l'art, que se passe-t-il ? Plusieurs fois à la veille d'une première, j'aurais volontiers acheté 48h supplémentaires sur un hypothétique marché noir du temps. Que se passerait-il si le temps de création était une ressource infinie ?

Il y a donc un premier projet, qui est de créer une situation de théâtre qui rend possible cet impossible. C'est cela que je qualifie d'expérience de pensée. Et il y a, niché dedans, un second projet, celui des personnages, auquel j'ai besoin que le public adhère pour qu'il « achète » la situation. Et ce projet-là est absurde. Les personnages vont droit dans le mur et ça n'en rend pas l'expérience moins intéressante, à mon sens.

MS - Avec *Germinal*, vous montrez la construction d'un langage, en partant d'une origine, pour arriver jusqu'au théâtre ; *Corps diplomatique* part du théâtre pour aller vers la table rase. Qu'est-ce qui s'est passé entre *Germinal* et *Corps diplomatique* pour que le projet prenne un virage aussi pessimiste ?

En effet, *Corps diplomatique* prend le contrepied de *Germinal* tout en étant un peu sa suite logique. Dans *Corps diplomatique*, il y a destruction et non construction d'une communauté ; dégradation et non construction du langage ; perte de l'humanité et

non pas construction d'une humanité.

Cette communauté se désagrège parce que son espoir de refondation de l'art repose sur des prémisses absurdes. Quand un des personnages dit « on ne part pas avec l'Encyclopédia Universalis, là, juste avec nos cerveaux, et ces cerveaux ils vont évoluer », il formule un espoir naïf qu'un « reboot » post-humaniste est possible. Cette candeur-là est impardonnable mais j'aime l'idée qu'on y croie, le temps de mettre en scène un cauchemar. Après un cauchemar, c'est parfois paradoxalement confortable, je voulais garder cette ambiguïté.

MS Dans ce geste de la table rase qui préside au projet des personnages de *Corps diplomatique*, je lis une volonté assez effrayante : celle d'éradiquer le passé et de nier tout mouvement historique.

J'aurais voulu ne pas devoir aborder frontalement ces questions politiques, mais le contexte m'y a un peu forcé. Notamment, le mouvement de sécularisation que je pensais être irréversible tend à se gripper. On n'a pas échappé à une forme de régression dans l'art. On pensait être dans le « post », et on a le sentiment qu'il faut tout recommencer. Or une grande partie de ma pratique artistique repose sur une perception collective plus bienveillante de l'art. Ça devrait relever de l'acquis historique (la liberté d'expression inconditionnelle, l'idée que nos territoires d'action doivent être en expansion permanente, une forme d'intertextualité qui relève quasi du patrimonial, et sur laquelle l'artiste peut s'appuyer si il le souhaite...) Et tout cela est en train de vaciller. L'art n'échappe pas à la sale ambiance générale, ce serait trop beau. Après c'est tant mieux, c'est une forme d'adversité, ça pimente l'affaire. Les personnages de *Corps Diplomatique* tentent de trouver une solution à ce problème mais ils ratent leur coup. Ils finissent par faire exister des formes de sociabilité lamentables. Ils



ENTRETIEN (suite)

retournent à des organisations tribales et ce repli religieux découle quelque part d'une abdication de la pensée.

Corps diplomatique présente des individus à la fois inoffensifs et nocifs, porteurs d'une utopie qui bascule dans une dystopie. Qu'est-ce qui vous intéresse dans cette alliance des antagonismes ?

C'est précisément le point de vue que je porte sur les utopies des communautés dans lesquelles je me suis formé en tant que sujet. J'ai souvent aimé faire du mauvais esprit, probablement pour nous maintenir en éveil, pour éviter qu'on s'enfoncé dans nos certitudes et nos idéaux. Je crois que toute communauté a besoin qu'on lui rappelle à quel point on est – aussi – un peu ridicules. Pour croire en l'idéal, quel qu'il soit, j'ai besoin en permanence de faire exister sa critique. Ce groupe d'idéalistes isolés du monde, j'avais envie qu'ils soient à la fois charmants et horripilants. Mettre en scène leur échec, ça n'enlève rien à l'admiration que je voue à celles et ceux qui essayent.

C'est un projet risqué que de vouloir convoquer au théâtre tout un imaginaire de science-fiction, propre au cinéma. Je pensais à la série Alien, notamment à cette ambiance familière, quotidienne dans l'espace ... Lesquels vous ont inspiré ?

La science-fiction qui m'intéresse rend possible la suggestion d'une autre organisation sociale, en tout cas libère notre capacité de lecteur ou de spectateur à accepter ça comme un étant donné dans la fiction qui se développe. Par exemple si l'auteur décrète qu'on est dans un matriarcat hédoniste où la norme de déplacement est la bourrée auvergnate, ça change un peu tout non ? Je dis pas que c'est brillant mais ça permet d'imaginer un autre monde. Quand la situation au plateau prend racine dans un futur, ça crée un véritable espace de liberté. Les personnages de la pièce n'en profitent pas vraiment, et c'est bien pour ça que c'est une comédie dramatique, et qu'elle reflète à mon sens notre situation présente.

PARTENAIRES

PRODUCTION

Production : l'amicale de production, en partenariat avec Bravo Zoulou.

COPRODUCTION

Le phénix scène nationale Valenciennes, Arsenic (Lausanne), BIT Teatergarasjen (Bergen), BUDA Kunstencentrum (Courtrai), Dublin Theatre Festival, Espace des Arts SN Chalon-sur-Saône, Espace Malraux – Scène nationale de Chambéry et de la Savoie, Kunstencentrum Vooruit (Gand), Kunstenfestivaldesarts (Bruxelles), Le CENTQUATRE (Paris), Le Manège de Reims, Le Quartz – Scène nationale de Brest, Noorderzon Performing Arts Festival (Groningen), Théâtre Nanterre-Amandiers, Théâtre National de Bordeaux en Aquitaine

SOUTIEN

Le Beursschouwburg (Bruxelles), Le Vivat, scène conventionnée danse théâtre d'Armentières, Szene Salzburg (Autriche), avec la participation du DICRÉAM, NXTSTP (avec le soutien du Programme Culture de l'Union Européenne), APAP Network. Ce projet bénéficie du soutien du Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC Nord-Pas-de-Calais) et de l'Institut français dans le cadre du dispositif CIRCLES.

Halory Goerger est artiste associé associé au Phénix, scène nationale Valenciennes et au CENTQUATRE (Paris).



REALISATIONS TECHNIQUES LIEES AU PROJET

La création a été marquée par une multitude de petites et de grandes réalisations. Ce travail s'est poursuivi jusqu'en mars 2016, de date en date, au gré des améliorations qui se sont avérées nécessaires et dans la logique de notre travail qui s'étale sur des temps de recherche et de développement assez longs. La plupart de ces projets étaient planifiés et maquetés, le reste est né au plateau. Nous pouvons les regrouper en quatre ensembles intercommunicants :

- une architecture logicielle & matérielle permettant un double contrôle de la régie (scène / salle)

- la conception et le développement de **bannières LED souples** pouvant afficher de multiples signaux (vidéo, image fixe et animée), contrôlées par la régie et les comédiens

- la conception et le développement d'un **compteur LED (journal lumineux)** pouvant être contrôlé en temps réel par la régie

- le développement d'un **outil d'animation vidéo** contrôlé en temps réel par la régie permettant de simuler un paysage spatial dans un **hublot**.

1 - ARCHITECTURE SOFTWARE / HARDWARE DE LA REGIE

Pour le bon déroulement du spectacle, il a été nécessaire de doubler les contrôles pour qu'ils soient disponibles en régie et au plateau. Trois micro-PC de type «Raspberry Pi» répartis dans le décor rendent cela possible. Fonctionnant sous Linux, ils dispatchent les signaux émis ou reçus par PureData et par MaxForLive via une liaison ethernet. Outre les prérequis liés à l'exploitation, ce système qui donne le contrôle de la régie aux comédiens a fluidifié le travail de création en rendant l'équipe artistique plus autonome au plateau.

Un contrôleur midi de type BCF 2000 permet également de lancer des tops son depuis le plateau. Son signal transite également par les boîtiers PI, dans les deux sens.

L'architecture logicielle globale repose sur plusieurs couches :

LIVE (régie son, tops audio traditionnels)

MAX FOR LIVE (interface Live / PureData)

Pure DATA (contrôle des tops vidéo, animation vidéo, pilotage des boîtiers Pixelpusher)

Nous avons obtenu un système stable qui ne plante pas, en dépit de la grande complexité des tâches qu'il effectue. Ce travail n'aurait pas pu être mené à bien sans les longues phases de recherche fondamentale sur lesquelles notre démarche s'appuie. Le rapport entre le nombre de jours de développement et la qualité du dispositif obtenu est tout à fait satisfaisant, et le résultat profitera à de nombreux projets futurs (que ce soient les nôtres ou ceux d'autres équipes).



CARTE : VISUEL DE REFERENCE

CARTE : REALISATION



DECOR : VISUEL DE REFERENCE

DECOR : REALISATION



COMPTEUR LED : VISUEL DE REFERENCE.

COMPTEUR LED : REALISATION



HUBLLOT : VISUEL DE REFERENCE

HUBLLOT : REALISATION



BANNIERES : REFERENT VISUEL

2 - BANNIERES LED SOUPLES

Une demo en ligne : <https://vimeo.com/159928714> (mot de passe : corpsdiplo)

Nous souhaitons actualiser le concept de la bannière de procession religieuse, et en faire un objet référencé historiquement, et doté d'un statut iconique (dorures, pompons, structure porteuse archaïque) tout en permettant l'affichage d'un signal vidéo / lumière / image fixe. Les solutions existant sur le marché ne satisfaisaient ni le cahier des charges ni les exigences budgétaires du projet. Nous avons donc créé de toutes pièces ces objets. La seule prestation de service externe aura été la commande de strips LED, le reste a été réalisé par l'équipe. Nous avons conçu l'architecture matérielle, le système d'alimentation, l'interface logicielle prenant en charge l'affichage, et l'ensemble des contrôleurs. Les amandiers ont réalisé la partie «décoration».

Un boîtier «**pixelpusher**» contrôle l'affichage de la matrice. La communication avec ces boîtiers est assurée par une liaison ethernet. Le contrôle plateau s'effectue à l'aide d'une petite télécommande (télécommande > Raspberry Pi > Live > MaxForLive > PureData > répertoire de médias --> ethernet > pixelpusher). Le contrôle régie s'effectue depuis Live, qui envoie des instructions à MaxForLive (etc). Le choix de cette solution d'assemblage de couches logicielles plutôt que d'un outil entièrement développé repose sur une conviction de l'équipe artistique qu'il est important que les solutions techniques restent compréhensibles par une majorité et non uniquement par le développeur. L'opérateur régie est donc capable de modifier grand nombre de paramètres sans devoir faire systématiquement appel au programmeur. Live est par ailleurs un outil de régie stable et modulable à loisir.

Eventail des possibilités des bannières :

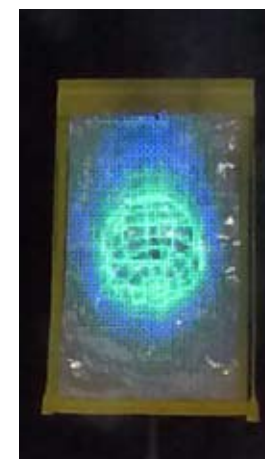
- affichage d'un signal vidéo live (image fixe, image animée)
- mise en lumière de l'espace de jeu
- un clavier sans fil permet depuis le plateau de taper du texte qui s'affiche directement.
- une caméra intégrée peut envoyer un signal en direct (non utilisé pour l'instant)
- un mode d'affichage de la bannière sert à traduire une information sonore en abstraction géométrique (syntaxe : couleur / fréquence, amplitude / intensité).

La pièce se déroulant sur une période de 8000 ans, les bannières servent tour à tour d'outil de communication avec des non-humains, de système de messagerie interne, de source de lumière, d'outil éducatif, avant de redevenir iconiques, dans une procession new age. Les bannières réalisent un idéal synesthésique ancien tout en participant au décorum science-fictionnel.

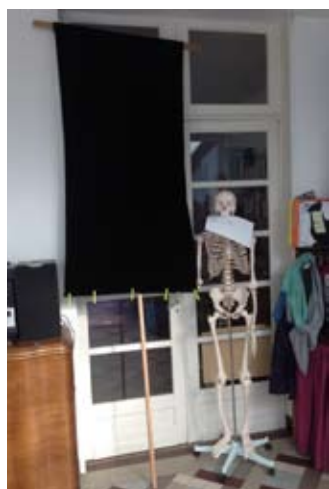
Deux équipes artistiques nous ont déjà sollicités pour reprendre la technologie, dont une majorité d'éléments originaux (soft) sont libres.



TELECOMMANDE BANNIERES



VISUALISATION SIGNAL SONORE



BANNIERES : MAQUETTE



BANNIERES : REALISATION



BANNIERES EN JEU

3 - CONCEPTION D'UN COMPTEUR LED (JOURNAL LUMINEUX)

Nous voulions faire exister au plateau un système d'affichage du temps pour aider le spectateur à ne pas se perdre dans les nombreuses ellipses temporelles. Cette petite réalisation illustre bien une des problématiques récurrentes du spectacle vivant. Cet objet existait dans le commerce. Il aurait été possible d'en acheter un et de le détourner de son usage. Mais d'une part il était coûteux, d'autre part il était très peu ouvert en termes d'architecture. Nous avons l'intuition qu'il serait plus malin d'en concevoir un. La conduite du projet a démontré par la suite que ce choix était le bon.

Pour pouvoir réaliser cet appareil nous avons combiné de petits modules LED que nous pilotons avec un cousin de l'interface réalisée dans PureData pour l'affichage des bannières LED. Le recours au pilotage via PureData permet d'une part une intégration parfaite dans la conduite, ce qui n'aurait probablement pas été aussi simple avec un objet industriel. Il permet d'autre part d'afficher des images et non du texte. Ainsi, à la fin du spectacle, les personnages choisissent un autre système de décompte du temps, reposant sur un système purement graphique et servant des buts formels, ce qui transcende l'objet et le sort de sa dimension prosaïque.

4 - OUTIL D'ANIMATION VIDEO

La scénographie repose sur l'idée que la salle de théâtre dans laquelle le spectacle a lieu n'est qu'un module relié à un ensemble plus vaste habité par les personnages, et situé dans l'espace. Pour parfaire l'illusion, un hublot donne vue sur l'extérieur. Il fallait donc pouvoir reproduire la giration de l'extérieur tout en gardant un référent fixe (une partie du module spatial). Il fallait également pouvoir faire varier à la demande ce signal vidéo.

Plutôt que de faire appel à un animateur qui n'aurait pas pu produire des séquences dans une temporalité de création rapide, nous avons utilisé des images documentaires, que nous avons fait animer par un programme qui indexe la rapidité de la giration sur le défilement du temps (indiqué par compteur LED précité).

Un écran HD est donc fixé derrière le hublot, et diffuse le signal vidéo, qui est contrôlé par un patch PureData (rotation, zoom, degré de flou, mélange vidéo avec le prochain signal).

CONCLUSIONS TECHNIQUES

Dans la continuité du travail entamé avec métrage variable en 2004, &&& en 2008, germinal en 2012, nous avons avec ce projet approfondi notre maîtrise des systèmes de régie multi-plateformes. Nos stratégies de développement ont mêlé l'innovation pure (les bannières étaient les plus grandes matrices souples du marché lors de leur fabrication), le bricolage de pointe (en dépit de sa complexité, notre solution de régie multi-couches rend stable une plateforme a priori vouée aux plantages) et l'adaptation d'outils traditionnels, pour prendre en compte la nature de l'équipement disponible en salle, et les impératifs très spécifiques de notre réseau et de notre économie.

Nous faisons notre possible pour ne pas mettre en scène une technologie purement extradiégétique, et préférons rendre les contrôles réels - quand c'est pertinent. Si un comédien doit donner l'illusion qu'il contrôle une interface, il est parfois plus efficace de développer les outils pour le permettre, tout en conservant une solution alternative en régie.

Dans le cadre de notre écriture de plateau, les réalisations technologiques influencent le travail dans une logique d'aller-retour permanent entre contraintes et découvertes, et Corps Diplomatique l'illustre bien : chaque interface a conquis sa place en participant à l'écriture, notamment dans son appropriation par les comédien-nes.

Ces projets ont été développés grâce à Antoine Villeret, avec la collaboration de Cyrille Henry. L'intégration électronique a été assurée par Robin Mignot, avec le soutien des comédiens qui ont fait leur part de soudure.



EQUIPE

Conception et mise en scène / Writing & staging :
Halory Goerger

Interprétation & collaboration artistique :
Artistic collaboration & interpretation :
Albane Aubry, Mélanie Bestel, Arnaud Boulogne, Dominique Gilliot, Halory Goerger

Régie générale / Stage manager :
Emilie Godreuil / Germain Wasilewski

Développement et conception des interfaces:
Programming & electronics :
Antoine Villeret et Cyrille Henry

Son et régie numérique / Sound manager :
Stéphane Lévêque / Antoine Villeret

Intégration électronique / Electronical integration :
Robin Mignot

Lumière / Light design : Annie Leuridan

Création costumes / Costumes : Aurélie Noble

Musique additionnelle / Additional music :
Martin Granger

Regard extérieur / outside eyes : Mylène Benoit

Conception décor / Set design :
Halory Goerger + Théâtre Nanterre-Amandiers

Administration de production / production manager :
Marion Le Guerroué pour l'amicale de production

La compagnie Bravo Zoulou est administrée par
La Magnanerie 00 33 (0)1 43 36 37 12

Production - Julie Comte-Gabillon
julie@magnanerie-spectacle.com

Développement - Victor Leclère
victor@magnanerie-spectacle.com

Administration - Anne Herrmann
anne@magnanerie-spectacle.com



HALORY GOERGER

Halory Goerger conçoit des spectacles et des installations au lieu de construire des maisons ou de réparer des animaux, parce que c'est mieux comme ça pour tout le monde. Il travaille sur l'histoire des idées, parce que tout était déjà pris quand il est arrivé.

Né en 1978, vit à Lille. Après des études de lettres et de sciences de l'information, il déplace ses recherches sur scène, où ça se passe mieux. Il inaugure en 2004 une pratique sauvage, ancrée dans l'expérimentation langagière et la recherche de nouvelles formes. Davantage influencé par la poésie sonore et la non-danse que par le oui-théâtre, il écrit et interprète de petites formes agglomérées dans une première pièce évolutive, *Métrage variable* (2004-2011), qui mélange microperformances et cinéma augmenté.

Il conçoit des installations autour du livre (le grand lecteur et toucher le fonds (*sic*), 2005, avec Martin Granger). Il tourne de vraies-fausses publicités pour la danse contemporaine, **Bonjour concert** (2007). Il conçoit, met en scène, et interprète avec A. Defoort deux projets : ******* & ****** (2008), et **Germinal** (2012), dans lesquels il développe une écriture de plateau alimentée par la recherche fondamentale.

Entre 2010 et 2012, avec le regroupement d'artistes France Distraction, il conçoit une série d'installations, notamment **les Thermes**, piscine à balles dans laquelle il prodigue des interventions consacrées aux stoïciens.

En 2010, Halory Goerger cofonde **L'Amicale de production**. Il assure jusqu'en 2016 la codirection artistique de cette coopérative de projets, puis lance une petite structure indépendante : **Bravo Zoulou**.

*Halory Goerger creates shows instead of building houses or repairing animals because it's better like that for everyone. He works on the history of ideas because that was the only topic left by the time he came along. Born in 1978, he evolved from poetry to performance and visual arts in 2004. Theater has become his major asset in plays such as ***** & ****, **Germinal** or *Corps Diplomatique*. He co-curated France Distraction. He co-founded **Amicale de Production** and was its artistic co-director until 2016. He created a small independent structure : **Bravo Zoulou**.*

TOURNEE *15-16* TOUR

11-12-13 MARS 2015 / LE PHENIX

14-19 AVRIL 2015 : LE CENTQUATRE

13 14 15 MAI 2015 - KUNSTENFESTIVALDESARTS BRUXELLES

1-2-3 OCTOBRE 2015 - DUBLIN THEATRE FESTIVAL

17 ET 18 FÉVRIER 2016 : KUNSTENCENTRUM VOORUIT VZW - GAND

25 FEVRIER 2016 : KUNSTENCENTRUM BUDA - KORTRIJK

DU 10 AU 17 MARS 2016 : NANTERRE AMANDIERS CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL

23 ET 24 MARS 2016 : ESPACE MALRAUX SN DE CHAMBÉRY ET DE LA SAVOIE - CHAMBÉRY

DU 6 AU 9 AVRIL 2016 : TNBA THÉÂTRE DU PORT DE LA LUNE - BORDEAUX

26 ET 27 AVRIL 2016 : ESPACE DES ARTS SN CHÂLON SUR SAÔNE

11 ET 12 MAI 2016 : LE QUARTZ SCÈNE NATIONALE BREST

DU 9 AU 12 JUIN 2016 : ARSENIC - LAUSANNE (SUISSE)

DU 26 AU 28 AOUT 2016 : NOORDERZON FESTIVAL - GRONINGEN (NL)

PRESSE / PRESS QUOTES

Des hypothèses tordues traitées sur le mode de la conversation ordinaire, une façon d'ironiser sur les conditions de production et la sociologie de l'art, un talent pour réconcilier réflexions phénoménologiques pointues et humour de fin de soirée... (...) Dans sa note d'intention, l'artiste est lucide : il est peu probable que la Nasa lui confie un jour la responsabilité d'un programme spatial. Dommage pour les aliens, qui auraient vraiment eu de quoi se marrer.

(Libération - avril 2015)

Une odysée galactique décoiffantes, des acteurs hors pair, de grandes problématiques philosophiques sur la transmission du patrimoine de l'humanité et la préservation de l'espèce. Corps diplomatique s'imposera sûrement comme un chef d'oeuvre de la science-fiction

(Trois couleurs- 15/04/15)

Corps Diplomatique is a brilliant satire about life, art, and procrastinating on an infinite deadline

(S. Bourke, Sunday Business Post - 04/10/15)



INFOS ATELIER

Le projet des personnages de Corps Diplomatique a beau être tordu, il n'en a pas moins quelques attraits d'un strict point de vue artistique.

La pièce met en scène l'échec d'un groupe, pour des raisons dramaturgiques. Mais il y est fait allusion à un second groupe, le corps diplomatique «alpha», qui obtient apparemment d'excellents résultats. L'atelier que nous proposons met les participants dans la situation des membres de ce groupe alpha, qu'on suppose mieux organisés et moins dépressifs.

Il vise à les amener à créer de petites formes en quelques jours, qui mettent en jeu des questions de langage visuel, de traduction inter-media, et d'écriture de plateau en groupe.

INTRODUCTION & DANSE

L'atelier commence et se clôt par un travail sur le mouvement, pour ouvrir le champ perceptif tout en donnant des clefs d'interprétation, et pour poser les bases d'une présence au plateau.

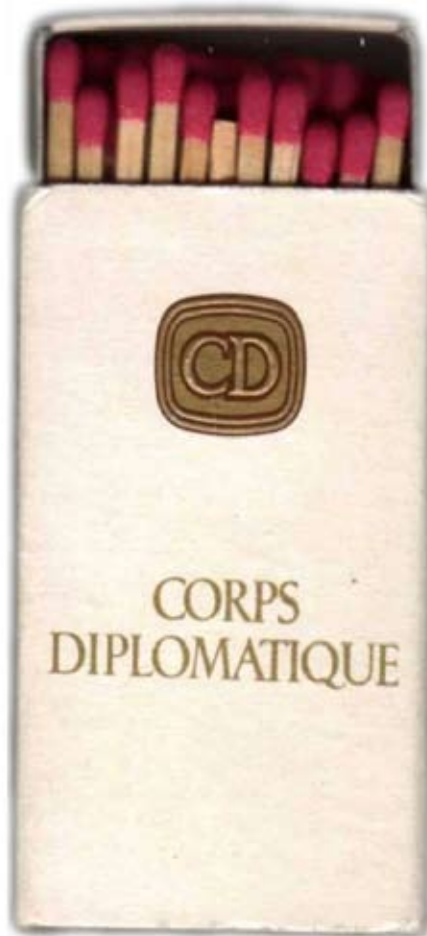
Mylène Benoit, chorégraphe (Cie Contour Progressif), y utilise les outils développés dans le cadre de son propre travail.

Elle reviendra les deux derniers jours pour revenir sur ces aspects, et apporter un soutien aux participants sur les questions de dramaturgie.

ORDRE DE MISSION

Les participants doivent concevoir une ou plusieurs formes spectaculaires dont l'objectif est :

- d'établir un protocole de communication (donc un système performatif très adressé)
- de l'utiliser pour présenter les spécificités de notre civilisation
- de constituer des expériences esthétiques



singulières, le tout simultanément pour :

- un public composé d'entités ayant une culture distincte, des attentes imprévisibles et des organes sensoriels différents. Elles sont dotées d'un statut de diplomates, non belliqueuses, plutôt intelligentes.
- et le public du lieu, c'est-à-dire nous, dans la salle.

Les participants doivent donc :

1 - choisir des informations pertinentes

- réflexion de groupe sur les stratégies de composition d'un corpus multimedia
- constitution et affinage de ce corpus par groupe au fur et à mesure de l'atelier
- apprentissage d'une pensée de plateau : apprendre à choisir des media en fonction de ce qu'on en fait au plateau, dans un mouvement d'aller-retour entre la scène et la table.

2 - encoder ces informations dans un contenant performatif

- mettre en relation infos & contenant en sortant de leur pratique
- explorer des champs d'expression nouveaux, qui sont appelés à se mélanger : performance / chanson de geste / récit multimédia / danse / forme chantée / poésie sonore / concert / powerpoint etc

DESIGN D'INTERACTION

Le gros travail de design d'interaction que nous avons engagé dans la création de la pièce (ainsi que celui qui a traversé nos projets depuis 2004 : Germinal / &&&& &&&...), nous donne de bons points d'appui pour confronter les participants à des études de cas classiques dans l'écriture théâtrale contemporaine.

Antoine Villeret, développeur ayant une grosse expérience de plateau, intervient avec nous à deux endroits distincts :

- proposer des méthodologies aux participants pour s'intégrer au mieux dans une équipe de création.
- un suivi des projets de chaque groupe, dans sa dimension technique

INFOS ATELIER

METHODE

L'atelier vise donc à

- constituer des équipes de création de petite taille (groupes de 3 à 6 maximum) comprenant idéalement systématiquement un étudiant de chaque cursus
- leur présenter des études de cas liées à la place du design d'interaction dans les écritures contemporaines de plateau
- leur transmettre des techniques de mise en scène, des méthodes de collaboration en équipe mixte
- leur apprendre à développer des solutions de régie numérique adaptées au projet de leur groupe
- les aider à développer une petite forme présentée in fine, mais en autonomie

Nous développons dans notre travail une écriture singulière qui repose sur une collaboration étroite entre tous les corps de métier, et pensons que s'y confronter donne de bons outils pour construire des formes. Les participants seront à l'origine des contenus. Notre place sera celle du facilitateur, du conseiller, et surtout du facteur de réalité.

DUREE INDICATIVE

3 à 8 jours

ESPACE :

1 studio (ou espace clos) pour le travail en petits groupes

1 petit plateau, dimensions adaptées au groupe.

Les participants auront besoin d'un espace de travail (tables / chaises / alimentation etc)

TECHNIQUE :

réseau wifi

système son du plateau + opérateur maison pour l'accueil et le départ

vidéo-projecteur 4000 lumen min. + surface de projection

présence d'un régisseur dans la 2ème phase

TRANSPORT :

train pour les 3 membres de l'équipe

PLANNING INDICATIF A RECONSTRUIRE ENSEMBLE

- 1 training danse / découverte du projet >> Mylène / Halory
- 2 études de cas & développement du projet >> Halory
- 3 design d'interaction / développement >> Antoine / Halory
- 4 pratique / intégration scénique >> Antoine / Halory

Objectif des 4 jours : (pour chaque groupe) : inventer un projet, choisir une plateforme de développement, découvrir son inscription dans un espace et un temps théâtral

- 1 point sur les projets >> Antoine / Halory
- 2 pratique (plateau) >> Antoine / Halory
- 3 pratique (plateau) >> Mylène / Antoine / Halory
- 4 pratique + restitution publique (plateau) >> Mylène / Antoine / Halory

Objectif des 4 jours : finaliser les projets, faire dialoguer la mise en scène et le développement

CONTACT

halory.goerger@gmail.com