

Chambre d'ébullition n° 2 – MOUVEMENT et MANIPULATION

Interprètes et manipulateur·trice·s

Vendredi 7 mai (18h-19h30) et vendredi 21 mai (14h-16h30)

Participant·e·s :

Cyril Bourgois ; Sandrine Furrer ; Jeanne Bertoux ; Fabrizio Montecchi ; Jean-Baptiste Maillet ; Romain Bermond ; Hélène Barreau ; Marie Garré Nicoară ; Monique Scheigam (1^{er} rdv seulement)

+ *équipe THEMAA* : Michaël Cros ; Hubert Jégat ; Anaïs Desvignes ; Claire Duchez

+ *coordination* : Julie Postel

Rappel du déroulement de la chambre d'ébullition :

1^{er} rdv « frémissement » = présentations personnelles à partir d'images

2^e rdv « gros bouillon » = *speed meeting* puis mise en commun des réflexions, partage des questions, des étonnements, des envies

1. Présentations

Où et à quel(s) moment(s) de votre parcours artistique l'écran et l'objet se croisent-ils ? De quels objets s'agit-il ? De quels écrans ? De quelles images ?

Notes succinctes :

* **Sandrine Furrer** : marionnettiste et metteuse en scène, a été interprète aux Guignols de l'info, travail actuel sur graff animé et images filmées-projetées en lien avec de l'animation d'objets en direct, travail en rue > créer des espaces imaginaires à partir de l'architecture urbaine

* **Fabrizio Montecchi** : Teatro Gioco Vita, théâtre d'ombres, travail ++ sur l'espace entre la silhouette (l'objet) et la surface de projection, exploration des multiples possibilités d'un dispositif de projections d'ombre et du fait que tout objet rencontrant une source lumineuse produit une ombre

* **Marie Garré Nicoară** : enseignante-chercheuse en Arts du spectacle à l'Université d'Artois, thèse sur le théâtre de marionnettes contemporain, recherche sur le dispositif relationnel qu'instaure la marionnette

* **Monique Scheigam** : expériences variées croisant marionnettes et écrans : avec Philippe Genty + émissions pour enfants + programmation filmographique dans un festival « marionnette », intérêt pour le cinéma d'animation puis début de l'image de synthèse + travail sur exposition de marionnettes → questionnement autour de la lenteur et de la durée dans le labeur

* **Cyril Bourgois** : vient de marionnette à gaine tradi + rencontre avec Puppetmastaz + tournage de films côté animation de marionnettes, avec séquences en *motion capture* (création d'avatars) + retour à la muppet avec dvlpmnt de contenus pour télé et chaîne Youtube (jeu avec fond vert ou espaces réels) + réflexion sur d'autres moyens de diffusion que le Net. Projet de castelet immersif avec casque (marionnette incrustée dans des univers en 360°)

* **Hélène Barreau** : marionnettiste (interprète et constructrice), travail sur manipulation à distance (contrôle déporté ou via des éléments comme le vent), projet en cours *Le grand souffle* : image et mouvement – tentative de transposer une intervention en extérieur sur un plateau > lien avec chronophotographie et théâtre d'ombres, jeu sur le temps « modifié » entre le moment filmé et la retranscription du mouvement

* **Jeanne Bertoux** : vient de la marionnette (comme interprète et côté administration-programmation) + animatrice de *stop motion* → écran présent comme une référence dès la construction, réflexion continue sur le devenir 2D du 3D + réflexion sur le mouvement « vraisemblable » ≠ mouvement réel → transposition *via* un temps non-vivant

* **Romain Bermond et Jean-Baptiste Maillet (Stéréoptik)** : musiciens et plasticiens → sont allés vers le plateau ; influencés par théâtre d'ombres et univers du premier cinéma ; animation *live* de dessins ; réflexion sur la place de leurs corps et leurs mains en scène → sur la visibilité du processus de fabrication des images : fait apparaître écart entre simplicité des procédés créateurs et poésie des images qui en résultent = magnifiées par la caméra (cadrage et agrandissement). Plusieurs techniques explorées : image par image, dessin animé projeté, sable, peinture.

2. Convergences et frictions au fil des thématiques abordées

Fils rouges de cette chambre d'ébullition : le geste, la technique d'animation (manipulation ou autre), le mouvement (de quoi ? corps, lumières, dispositif, regard / caméra).

2.1. Des objets ou images à « manipuler »

* quelque soit le *topos*, très souvent **mise en jeu conjointe d'objets en 3D et en 2D** : manipulation d'images et d'objets en volume → l'écran lui-même n'est pas nécessairement « plat » + un même objet peut être mis en jeu comme objet ou pour sa silhouette, son image, son ombre + jeu possible **entre les deux espaces** (plateau, *live* et écran) : *ex* : une marionnette filmée en direct peut jouer à la fois avec l'espace plateau et le fait qu'elle est filmée → **zone frontière** = cas de l'animation 2D en dessin animé et numérique → pourrait être proche de l'animation avec papiers découpés mais différence importante = dans ce dernier cas, il y a un **vrai contact physique** avec une matière « traitée comme une marionnette » (J. Bertoux) / *idem* avec table à dessin filmée en direct (Stéréoptik) → l'apparition du trait, la matérialité de la peinture, du sable, la modulation des lumières, etc. = crée un **enjeu matériel et physique** qui crée un type de présence spécifique et distincte du dessin animé

* **contrôles** : équilibre à trouver dans le degré de technicité entre ce que ça ouvre et ce que ça crée de contraintes (trop grande complexité peut aller « contre l'animation » (F. Montecchi))

2.2. Gestes d'animation : de la relation corps-objets

* Chaque matériau implique une manipulation différente (++) en *stop motion* quand on est « près » de la texture, dans son détail → attention à **ce que l'on touche et ne touche pas**)

* **Type de contact avec l'objet** à animer :

A l'écran ou au plateau, les possibilités sont les mêmes :

- prise directe = gaine, muppet... « quasi la main qui parle » (S. Furrer)
- contrôles plus **distancés** ou via des **outils intermédiaires** pour « cacher » ou « mettre à distance » la main, le corps humain. (*ex* : avec tiges ou fils → mains deviennent invisibles) + ça génère d'autres possibilités de mouvement (*ex* : plus grande précision que les doigts avec pince à épiler).

- équilibre entre **force et précision** : l'objet pèse ou résiste alors que son mouvement doit parfois être très petit et délicat → implique ++ sensibilité (« du bout des doigts » ou dans une forme de résistance de tout le corps) = lié au fait qu'en impliquant la caméra, **on joue sur différentes échelles** en même temps (on joue pour des « espaces » qu'on ne partage pas physiquement)

* Quelles que soient les pratiques : **engagement physique** important = torsions, poses longues, postures acrobatiques → des adaptations sont parfois possibles dans l'espace de travail (*ex.* tapis pour appui sur genoux)

→ quelles que soient les *topos* : corps du manipulateur est « **au service de l'image à créer** » (J. Bertoux)

* **entraînement / échauffement** : particulier à chaque personne mais plutôt jugé nécessaire (même si c'est juste pour la concentration avant le jeu). *Ex.* : yoga et étirements (recherche de **détente, souplesse et stabilité**), échauffement des mains, assouplissement, du dos, exercices de respiration

≠ « sport » → davantage recherche d'un équilibre, une **disponibilité du corps**

→ « ce qui est bon pour l'animation (ou le spectacle) ne l'est pas toujours pour le corps » !

+ certaines techniques demandent des capacités techniques pointues, ++ entraînement

- « tremblement » et « ancrage » → quand il s'agit d'objets à porter, la fatigue peut créer des tremblements (NB : le numérique permet aussi d'éviter ça (C. Bourgois) → effacement des « imperfections » du corps humain au travail ?)

→ précision rendue nécessaire par **l'agrandissement** sur écran → implique **travail de respiration + ancrage au sol** (bonnes chaussures !)

(NB : travail sur respiration, ancrage... → révèle proximité avec **la danse** ! (M. Cros) serait un langage implicitement commun à tou.te.s les manipulateur.trice.s ?)

* **rapport corps-voix** :

- les pratiques diffèrent en fonction de son pré-enregistré (pratique du *lipping* et retouches en post-synchro) ou voix *live* → contrainte assez centrale pour le jeu et le degré possible d'impro

Enjeu = **synchronisation**, effet de lien entre deux éléments spatialement disjoints (le corps entendu n'est pas le corps vu en train de parler) → importance de l'écoute, « être ensemble » (S. Furrer)

(NB sur cette notion de « synchro » : quand il y a pré-enregistrement d'un film → temporalité du jeu est dicté par le film)

2.3. Milieu pro et conditions de travail

* **Chronologie et organisation du travail en équipe** :

- le savoir-faire de manipulateur est en jeu **dès la construction** des objets (il arrive d'ailleurs souvent que ce soient les mêmes personnes qui occupent les deux fonctions)

- *côté télévision* : moins de place pour l'impro au moment du jeu, les choses sont plus souvent pré-écrites (même s'il y a toujours des découvertes et que la créativité est nécessaire à plein d'endroits pour adapter le script) + travail d'équipe plus « découpé » et plus successif

- la manipulation se poursuit après « le jeu » : en post-synchro + quand on échange avec le public après une représentation (qu'est-ce qu'on révèle ou non de la manipulation) (S. Furrer)

- *au plateau* : le metteur en scène guide et co-écrit souvent la manipulation (détails techniques mais surtout rythme) → souvent, le manipulateur-animateur **ne voit pas** ce qu'il produit (certains passent par **la captation vidéo pour débriefer** après travail au plateau)

- *en stop-motion* : gros dialogue avec réal pour valider les mouvements en amont du tournage – on mime les mouvements à faire faire à l'objet, indications très précises en amont du jeu → appui ++ sur **l'animatique***

* **Lieux de travail** : dans toutes les champs pro → multiplicité des lieux de travail possibles

- *audiovisuel* : lieux de tournage très variés et dépendants des budgets : de lieux de tournage avec fond vert dans espaces persos aménagés à studios d'animation, en passant par théâtres transformés en studio

- *création scénique* : garage, salon, théâtres, extérieur... Peut devenir un vrai **axe d'exploration** (S. Furrer, H. Barreau...) → rapport à la météo, variation de la luminosité, des éléments, adaptation à la fréquentation du lieu...

- lieux de *motion capture* : plus contraint → anciennement arène à 360° ; aujourd'hui, en magnétique

* **Vocabulaire spécifique** (cf. repérage lexical en annexe) :

- en *stop motion* : bcp d'emprunts à l'anglais

- quand on anime des images et des écrans, même sur scène : ++ emprunts au **vocabulaire emprunté au cinéma** → tout un lexique propre à la scène serait à inventer

2.4. Dispositif de regard, adresse, spectateur·trice·s

* **Visibilité du corps** : multiplicité des possibles mais choix qui tient plus de la dramaturgie que du *topos* (ou des technologies mises en œuvre). *Ex* :

- en ombres, jouer avec le corps et sa silhouette (F. Montecchi)

- en *stop motion* : J. Bertoux : « à la télévision, c'est la marionnette avant tout, la réalité du corps du marionnettiste est niée car on ne le verra pas et il n'existe pas » → corps qui manipule est effacé le plus souvent mais d'autres voies sont possibles avec « **pixilation** »* ou quand le corps laisse « malgré lui » des **traces** (*ex* : échos du corps parce qu'on a mimé ou parce qu'on a touché des cheveux, un détail...)

- pour film en direct et projeté sur un plateau : jeu possible avec le corps visible au plateau mais qui n'apparaît pas à l'écran → jouer avec les multiples accidents de cadrage (C. Bourgois) (« **corps au bord** » S. Furrer)

= **dramatisation du corps au travail** ou du **corps créateur** (thématise une dimension technique, artisanale) : la visibilité du « corps faisant » (H. Barreau) crée **mise en abyme immédiate** (double réalité)

* **Échelles, cadrage, dispositifs** :

- Conséquence du corps visible : corps humain (puisque visible) devient **étalon** pour tout le reste du dispositif (ombres peuvent devenir immenses ou très petites « relativement à » = ça crée deux niveaux de réalité)

- dans *stop motion* où corps est effacé, c'est le cadrage qui détermine l'échelle et pose le pacte de regard → un jeu devient possible avec les échelles quand on « cite le réel » (J. Bertoux) (par la texture d'un matériau, un morceau de corps...)

- importance des jeux de regard pour « effacer » le hors-cadre (*ex.* interview de Raoul Lala (C. Bourgois et J. Bertoux → manipulateur doit être hors-champ et disparaître, s'adresser à la marionnette)

* **Objets réels, présences fictives**

- l'image finalement animée (même à partir d'objets réels) est parfois « **irréelle, illusoire** » (*ex.* avec procédé de paperghost, illusions d'optique, effets de lumière ou de montage ou même juste par procédé de « soulignement » (H. Barreau, *ex.* poudre bleue pour faire voir le vent) → artificialisation du réel nécessaire pour le « voir »

- même quand la matière est bien réelle, physique, même si les dessins existent (ou sable, peinture) → l'animation tient à l'enchaînement de 12 ou 24 images secondes

3. Autres focus intéressants, points de curiosité, pistes ouvertes

* le « **plan fixe** » très utilisé par tou.te.s les participant.e.s (on note encore peu d'exploration des mouvements de caméra, *ex* : aux Guignols) : nécessite une certaine maîtrise technique + plus grosses équipes + apporte une complexité pour l'œil, qui doit être pensée conjointement au mouvement artificiel de l'objet à créer

→ **champs d'exploration à ouvrir ? « quand la caméra peut aussi être une marionnette » (R. Bermond)**

* **matérialité de l'écran** : ++ décisif pour la qualité de l'image créée dans les pratiques où se croisent l'écran et le plateau

mais comment **les créations audiovisuelles anticipent ou prennent en compte le type d' « écrans »** sur lesquels les productions seront regardées ?

→ **piste labo 2022** : l'écran pour ceux.celles qui font des films est **peu nommé** (au contraire du « cadre »)... est-il un espace/objet physique ou symbolique ? réel ou imaginaire ? neutre ou saturé de codes ? fixe ou adaptable ? quel lien entre le geste filmé et l'objet-écran

(NB pour futures chambres d'ébullition : nécessité d'aller plus précisément dans la description des écrans dans chaque *topos*)

→ // en lien avec **l'espace où l'on situe l'écran** : aujourd'hui, on regarde des **écrans miniatures et mouvement** (tablettes, téléphones, casques de VR) → → peut ouvrir sur des jeux avec ou « autour » du cadre, sur distance entre écran et public, hors cadre, position des spectateur·trice·s,...

* **dispositifs immersifs, 360°** : à explorer davantage lors de la labo *in situ* (C. Bourgois). Comment effacer les cadres, pulvériser l'écran ? (cf. **chambre 1** : recherche d'Olivier Vallet sur l'image sans cadre)

NB : l'écran, avant même d'être physiquement exposé agit comme « **être intermédiaire** » = un filtre, un révélateur (« voilage ») plutôt qu'une séparation (pas uniquement un cadre vide) (cf. texte de F. Montecchi)

* **ce qui s'anime n'est pas toujours « l'objet manipulé »** :

- les technologies de captation d'images ouvrent un espace temps différent > le temps de l'animation n'est pas le temps réel de la manipulation (qui lui reste parfois inaccessible) et c'est dans cette brèche que naît une présence fictive

- les mécaniques de projection lumineuse ouvrent sur un espace à animer entre l'écran et l'objet (ou le corps) → espace dans lequel on « ressent » la lumière

- place importante de la musique dans l'animation (et l'orchestration)

D'où « animation » ≠ « manipulation » :

- « manipulation » = **mise en mouvement** d'objets ou d'images, peut passer par une forme de « **prise en main** » au sens étymologique (avec un contact de la main) mais aussi par plein d'autres formes de contact (en utilisant d'autres parties du corps) ou encore par un contrôle numérique.

- « animation » : l'ensemble des procédés techniques par lesquels un « effet de présence » est créé, à partir d'images, de matériaux, d'objets inertes, de sons, de lumières...

La « manipulation » peut faire partie d'un processus global d'animation, mais l'animation ne s'y résume pas.

NB : en Italie, pas de distinction entre ces deux termes → la distinction, en français, permet d'inclure dans la réflexion tous les autres biais d'animation qui ne relèvent pas uniquement de la manipulation (à la main), ni même directement de la mise en mouvement des objets et des images (ex. effet de lumière, montage d'images, spatialisation du son...)

→ Le point de convergence de toutes les pratiques en dialogue ici n'est pas « la marionnette » mais l'animation. Le vocabulaire commun = certains médiums utilisés, certains matériaux et certains principes liés à la relation corps-objet-image, au traitement de la temporalité et du mouvement. S'il y a un *minimum* de vocabulaire commun, il y a des syntaxes très différentes (= des articulations très variées entre les outils, les images...)

*** Mouvement recréé et temporalité de l'animation :**

- **le temps décortiqué, reconstruit** (*contamination chambre 3 avec Cie Tantôt*) : chaque mode d'animation manipule des temporalités spécifiques (liés aux médiums utilisés pour créer des effets d'animation)

Piste 2022 : Les technologies impliquent des **espaces-temps spécifiques** et des **codes de lecture** de ces espaces → le spectateur ayant conscience de ces codes, comment en jouer, créer du dramatique à partir de ces manipulations temporelles ?

- animation = **re-création** d'un **mouvement vraisemblable** : l'extrême décomposition (en *stop motion*) fait que la manipulation ne correspond pas au mouvement final qui apparaîtra (excepté pour micro-mouvements) (NB : temps de travail décuplé par rapport à temps de l'animation finale)

→ permet par contre de créer des **mouvements « impossibles »** (ex : voler, remplacer) = défier le réel

- **syntaxe de la décomposition du mouvement :**

→ certains principes de récréation du mouvement sont **transversaux** à toutes les pratiques d'animation : impulse/contre-impulse, slow in/slow out,...

+ pour **vraisemblance** : connaître les contraintes d'un objet ou d'une technique (ses limites) pour jouer à partir d'elles et explorer ce qu'il reste de possibilités, le **vocabulaire propre à cet objet** (ex. contrainte de corps partiel → nécessite cadrage particulier)

En *stop motion* : existence des « 12 principes d'animation » → pour créer du mouvement vraisemblable (J. Bertoux) théorisé dans *The Illusion of Life* de Ollie Johnston et Frank Thomas (1981) → **tester leur adaptabilité à la manipulation d'objets en direct, au plateau ??**

→ Csqce : Ce qui s'appelle « animer », est-ce « **tricher** » ? Ou plutôt « biaiser » ? → Réécrire du crédible de façon artificielle ?

* Intérêt des **captations d'images** (vidéo ou photo) aussi dans le **processus créatif** : garder trace, comparer, témoigner, sélectionner transposer

+ garder traces de **choses impossibles à faire en direct au plateau ou à recréer** (archives, témoignages, dimension documentaire) → l'image rapportée dicte alors sa temporalité (H. Barreau)

→ **piste pour labos 2022** : proposer une sorte de **réflexion méta** : comment les médiums dont on parle, sur lesquels on réfléchit, permettent de garder la trace de la réflexion que l'on mène ?

4. Annexes

4.1. Pistes biblio- et filmographiques citées

- Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, éditions de Minuit, 1956.

Pour lien entre le pré-cinéma et la magie. La conscience archaïque du spectateur. Question de l'illusion.

- Ollie Johnston et Frank Thomas, *The Illusion of Life*, 1981

Comprend les 12 principes de base de l'animation.

- Fabrizio Montecchi, *Au-delà de l'écran* (extrait disponible sur le Drive :

<https://drive.google.com/drive/folders/1h5BhqMGZq9Ufe4VVyuCKfTsqqxDAI2eE>)

4.2. Relevé des termes techniques et des concepts (*travail en cours au fil des chambres d'ébullition*)

A terme, il sera intéressant d'identifier les termes spécifiques ou transversaux aux différents *topos*.

Matériaux utilisés et cités :

- antron : tissu épais, élastique, permettant de faire des coutures invisibles, « cher »
- film de polycarbonate
- latex
- mousse :
 - o de latex
 - o de polyuréthane
 - o mousse à pores ouverts : « pour permettre évacuation de la transpiration »
- peinture vitrail
- résine
- sable
- savon

Outils / matériel technique :

- Banc titre
- découpeuse laser
- Fond vert
- Projecteur épiscopes
- *Rig* : « le *rig* en rotules permet de faire faire les sauts à la puppet. Il sera invisible, effacé en post-prod. Sans cesse à réinventer. » (C. Conversat)
- scie à chantourner
- Toile ou vélin : matière dont était faite l'écran de théâtre d'ombres. Ces termes désignaient par métonymie l'écran lui-même (F. Montecchi).

Types d'objets animés – grandes classifications des modes d'animation :

- Animation des yeux

- Avatar
- Gaine
- Marionnettes à tiges : peuvent être manipulées par une ou deux personnes
- Muppet
- Ombre colorée
- Pixilation : en *stop motion*, « utiliser ton propre corps comme une marionnette » (J. Bertoux)
- Silhouette : « marionnette plate du théâtre d'ombres, articulée ou pas, qui produit une ombre qui se projette sur l'écran » (Fleur Lemercier)
- Théâtre de papier
- Théâtre d'ombres

Gestes et actions :

- *acting*
- *compositing*
- couture
- peindre
- poilage
- tailler (de la mousse)

Procédés d'animation (étapes, principes techniques...) :

- *acting*
- animatronique : « avec un câble de vélo ; très utilisé dans l'animatronique ; permet de déporter pour manipuler de plus loin, c'est hyper costaud quand tu peux pas le faire avec de la télécommande, des servomoteurs » (F. Lainé)
- chronophotographie
- *compositing*
- *editing*
- « *is in* » « *is out* » : en *stop motion* (à vérifier avec J. Bertoux → est-ce bien le terme qu'elle a cité ?)
- impulse/ contre-impulse
- *lippping* (ou synchronisation labiale)
- *motion capture*
- point fixe
- pop-up
- post-synchronisation
- push / pull
- stop and go (F. Montecchi « s'il n'y a pas d'arrêt, il n'y a pas de mouvement ») (concept // au principe de « point fixe » → un mouvement est toujours relatif à une immobilité)
- *Stop motion* (ou image par image)
- *Time lapse*
- *Travelling* (emprunt au vocabulaire cinématographique)

Personnes / fonctions :

- chef *puppet*
- chef *rigger* « ils sont 3 dans le monde » (C. Conversat)

Logiciels cités :

- Z-brush : logiciel d'impression 3D

Autres ??

- Accroche
- Animatique : technique cinématographique d'enregistrement du *storyboard* synchronisé sur la bande-dialogues = version brute du résultat final. Parfois il s'agit simplement d'une vidéo qui comprend une animation sommaire du storyboard.
- *Clean plate* : « avant chaque plan, on prend une photo du décor tout seul et après le *clean plate* » (C. Conversat)
- Contrôle : la partie de l'objet animé que le·la manipulateur·trice tient dans ses mains et qui lui permet de manipuler
- Plan (emprunt au vocabulaire cinématographique)

4.3. Questions du *speed meeting*

MANIPULATION DE L'OBJET et DE L'ECRAN

1 – Les objets, écrans, images ou autres médiums que vous manipulez sont-ils anthropomorphes, articulés, en 3 ou 2 dimensions ?

2 - Qu'avez-vous en main quand vous « manipulez » ET Qu'est-ce qui s'anime (en même temps que vous manipulez ou de façon différée) ? (2 questions différentes mais à poser ensemble)

3 - Pouvez-vous nommer et décrire une de vos techniques de manipulation qui implique des objets et des écrans ? Quelles sont ses contraintes propres et qu'offre-t-elle comme possibilités ? Pourquoi l'avoir choisie pour telle création ?

4 - Pouvez-vous décrire la qualité de votre toucher quand vous manipulez l'objet, l'écran, autre chose... ? (tact, type de prise, degré d'engagement physique)

MOUVEMENT et PLACE DU CORPS

5 – Avez-vous pratiqué des manipulations assez techniques et précises pour exiger un travail de répétition et d'entraînement, important ? Quelles étaient les difficultés ?

6 - Avez-vous une routine d'échauffement corporel et vocal avant de jouer / d'animer ? Avez-vous plus généralement une attention à votre entraînement corporel ?

CONDITIONS DE TRAVAIL et MILIEU PRO

7 – A quel « moment » d'une création travaillez-vous, en tant qu'interprète ou animateur ?

8 - Comment travaillez-vous avec le·la metteur·se en scène / le·la réalisateur·trice ? (quels sont les moments de discussion ? le type d'indications données pour le jeu ?)

9 – Dans quels lieux travaillez-vous (en tant qu'interprète) ? quand vous répétez / quand vous jouez avec un public

10 - Auriez-vous en tête un terme technique que vous employez souvent pour parler de manipulation et que vous pensez spécifique à votre *topos* (à votre pratique de l'animation)

SPECTATEUR – REGARD – ADRESSE

11 – Que voient les spectateurs de votre corps : est-il entièrement visible ? Quelles parties en sont visibles ? En devine-t-on la silhouette, seulement l'empreinte, le souffle, l'écho... ?

12 - Décrivez le rapport spatial entre vous (manipulateur – animateur) / l'objet / l'écran / les spectateur.rices. (et le rapport d'échelle)

13 - Quel est le degré de réalité des objets, des corps, des figures animées que voient les spectateurs ? (ce sont des objets réels, truqués, des spectres, des silhouettes...)

14 - Avez-vous une voix quand vous jouez ? La voix de qui ou de quoi portez-vous ? Par quel chemin parvient-elle aux spectateurs ? Est-elle sonorisée ?

BONUS

15 - Question préparée par un.e participant.e est posée aux autres