

Chambre d'ébullition n° 3 – REALISATION et MISE EN SCENE

Mardi 1^{er} juin 18h-19h30 et lundi 14 juin de 9h30-11h30

Participant·e·s : Yngvild Aspeli et David Lejard-Ruffet ; Anne Buguet (1^{er} rdv slmt) et Michel Ozeray ; Chaïtane Conversat ; David Girondin-Moab ; Eric Bézy ; Laurent Devismes (1^{er} rdv slmt) ; Claire Bardainne (1^{er} rdv slmt) ; Oriane Maubert (recherche)

Auditrices (2^e rdv) : Noémie Géron ; Emmanuelle Castang ; Sandrine Furrer

+ *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 ? Comment **nommez-vous** ces éléments ?*

Notes succinctes :

* **David Girondin-Moab (cic Pseudonymo)** : metteur en scène marionnettiste ; travail à partir de textes et recherche de « présences marionnettiques » = type d'objets et d'images mis en œuvre dépendant de dramaturgie et de sens du texte. *Ex* de travail avec écrans : *Imomushi* : avec paravents mobiles, ombres, projections de vidéos → écran sert le fantastique + ouvre sur le souvenir, le cauchemar et le monde mental

* **Chaïtane Conversat** : réalisatrice et animatrice *stop motion*. Travaille souvent avec mélange de techniques (papiers, dessin, sable, végétaux...) ; sensible au jeu entre travail sur l'infiniment petit et agrandissement sur l'écran, à l'extrême décomposition du mouvement ; *stop motion* → œuvres dont l'existence dépend d'un écran (*ex* : avec le sable animé, toutes les formes disparaissent au fur et à mesure, il n'en reste que la trace vidéo).

* **Yngvild Aspeli / David Lejard-Buffer** : Y. → metteuse en scène marionnettiste ; adaptation d'œ. littéraires ; marionnettes à taille humaine ; écriture cinématographique → pr jeu sur les pts de vue ; grde importance de musique/espace/lumière/projections = prennent en charge une partie de la narration ; a créé avec de « vrais » écrans, puis écrans de fils ou de tulle. L'image vidéo projetée = prend en charge ce qui est infigurable autrement au plateau : svt des « forces de la nature »

D. → vidéaste ; se demande tjrs ce qu'apporte la vidéo au plateau = accompagner narration, augmenter la scéno... ; travail ++ en pré-prod pour faire tests au plateau : travail avec de la matière réelle (gros et déformée) ou matériau numérique (3D et code) ; parle de « surface » plus que d'écran → possible de projeter partout ; enjeu : écran ne doit pas faire perdre la profondeur du plateau, conserver ses lignes de fuite

* **Laurent Devismes** : réalisateur aux Guignols de l'info pdt 15 ans = du direct, des génériques, du tournage ; très artisanal et émulation entre xx corps de métier ; importance du cadrage → tous les

manipulateurs sont équipés de « retours vidéo » (écran est partout) ; travail de « découpage technique » : perso découpé en fonction des actions à réaliser (une manip – une marionnette) ; travail avec voix pré-enregistrées (*playback* ou voix off) ; travail sur mouvement de caméra ; dimension humoristique

* **Claire Bardainne** : plasticienne et artiste visuelle ; travail scénographique ; rencontres image numérique (programmation) et corps ou matières réelles = jeu sur des « seuils », des « intersections » entre deux mondes ; tournage en *motion capture* (avec danseur·se·s) puis logiciel de jeu vidéo ; dans spectacles : régisseur = marionnettiste : anime projection sur des tulles en temps réel (en interaction avec un danseur)

* **Anne Buguet et Michel Ozeray (cie Omproduct)** : plasticiens. Travail à partir d'un dispositif technique ou d'une notion ; à la lisière de l'installation, dispositifs immersifs ; pas d'objets-marionnettes → manip de lumières et d'images ; jeu sur micro-macro ; dimension technique assez poussée mais matériel *low tech* ; jeu sur caméra mobile ; interactions son-matière ; écran au plateau permet « comparaison » et dramatisation de l'écart entre la simplicité de la manip et l'effet poétique sur l'écran quand image agrandie ; écriture par impros et « découvertes » de « points de rencontre » poétiques

* **Oriane Maubert** : doctorante en Arts du spectacle et ATER à Paris 3 Sorbonne Nouvelle, a donné un enseignement sur « théâtre et vidéo ». Questionne comment la vidéo transforme l'espace et comment la relation à l'image transforme le corps + comment la vidéo peut réinventer le duo dansé (artistes cités : Hotel Modern, Philippe Decouflé, Michèle Anne de Mey et Jaco van Dormael (*Kiss and cry*)) + réf aux travaux de Cristina Grazioli

* **Éric Bézy (cie Tantôt)** : travail avec marionnette (taille humaine) ; technique du *time lapse* + *stop motion* + pixilation ; tournage dans l'espace public ; recherche axée sur le temps → déploie un univers « extratemporel » (tourne dans l'espace public pendant 7 heures pour faire 1 min de film) ; enjeu de « territoire », presque documentaire ; spectacle = film projeté sur un écran, parfois en boucle, avec son en direct par un bruiteur (bande son fabriquée progressivement).

2. Convergences et frictions au fil des thématiques abordées

Fils rouges de cette chambre d'ébullition : l'écriture du visible, la relation entre les différents médiums, l'organisation des dispositifs en lien avec des enjeux de dramaturgie

2.1. Matériaux de création – créer des dispositifs animés

* Rôle scénographique des écrans au plateau :

- au plateau, leur matière, leur taille... racontent et modulent l'espace. L'écran fait partie d'un tout (il est visible et dramatique)

- Écran peut poser un « cadre » *vs* parfois enjeu de le **faire disparaître** en projetant « sur tout » (*ex* : des tulles, des rideaux de différents types, des boîtes, des objets... D. L-B. parle alors plutôt de « **surfaces** » = « se fondent dans la scéno ») OU **dramatiser** la matérialité de l'écran pour défaire l'habitude du format rectangle : en travaillant sur sa matière, son bord, (*ex* : E. Bézy – branches de noisetier, rudimentaire → univers scout ou M. Ozeray : en ne travaillant pas sur la « dissimulation » de l'écran → technique et matérialité apparentes), en le(s) rendant **mobiles**

= zone de « jeu » possible : donner plus ou moins de **rôle dramatique** à « l'épaisseur » des images (cf. Marie-Josée Mondzain)

Vs productions audiovisuelles → S. Furrer : à la télé et au cinéma, l'écran est un « **contenant** » = réalisateur·trice a peu de pouvoir sur l'écran à travers lequel le film va être vu (télévision, tablette, téléphone) si ce n'est, parfois, anticiper le **grand écran** de cinéma. (cf. problématique des sous-titres et des étalonnages de couleurs quand on ne connaît pas l'écran final)

* Création d'images → **impro vs pré-écriture** :

- productions télévisuelles ou *stop motion* cinéma : script est complètement **pré-écrit** (enjeu économique important) → la part de créativité au moment de la réalisation est dans la **résolution des pb posés par le storyboard, l'animation, les voix pré-enregistrées** + un peu dans le « caractère » donné aux perso (C. Conversat)

- pour le plateau = relation spatiale écran-image peut être fixée mais les images sont bcp plus **couramment créées par impros, tests ou allers-retours** entre scène et travail vidéo voire même images créées **en direct** (ex : M. Ozeray- « art brut ») = « organique » (→ pblique de **l'enregistrement, de la notation et de la fixation** de l'écriture dans une telle démarche ; bcp de pertes, de hasard, impossibilité de la répétition)

* **Rapport du son à l'animation** : quels que soient les *topos* le son peut arriver à différents moments du processus : voix pré-enregistrées déterminent le jeu et donnent le rythme, mix entre bruitage et musique créé en voyant les images, musique *live* au plateau qui répond aux images projetées, musique écrite au fil des impros plateaux (aller/retour entre animation d'objets et sons)...

NB : les images filmées et les sons enregistrés sont souvent rapprochés mais rarement **créés sans un décalage temporel**

- le son apporte à l'animation plusieurs dimensions possibles : documentaire, décalée, humoristique, citation du réel, narrative...

2.2. Conditions de travail et milieu professionnel

* Quels que soient les *topos* : on est sur des **créations interdisciplinaires** : plus ou moins grosses équipes mais toujours une **multitude de savoir-faire à mettre en dialogue** (compromis, équilibre)

- équilibre à trouver entre le **travail solitaire** (pour développer un univers, créer de la matière) et le travail de **mise en commun** et d'orchestration des différents langages (réalisation ou mise en scène)

* Les **supports de communication** autour de la création (notation, mémoire, traces) :

- **storyboard** (en cinéma mais aussi un peu au théâtre) : au cinéma, objet très codifié car aussi communiqué aux producteurs

NB : sur des créations plurimédiales (avec objets, matériaux, dessins...) et qui défont un peu les codes du film, le *storyboard* est très compliqué à réaliser (C. Conversat : très chaotique car inventive dans les techniques, les transitions, etc... et tous ces langages ne « tiennent » pas facilement en dessin (importance des **échanges en direct**))

- **animatique** (en *stop motion*) sorte de pré-animation grossière sur une séquence assez courte

- **blocks** (en *stop motion*) : shooting de tout le plan mais seulement avec les *posing* clés (toutes les 10 images)

- le « deck » (D. L-B.) : document textuel créé par le vidéaste avec ses intentions, points d'étape, rencontre possible avec le reste → outil de dialogue avec le reste de la créa, permet de proposer une matière solide tout en dialoguant avec les autres médiums

- **communication orale** sur les temps de travail collectifs : (++) récurrent et possible dans le milieu « théâtre » ?) : temps de travail à la table, discussions en bord de plateau avec dramaturge, regard extérieur, interprètes... échanges de réf littéraires ou autres... « mettre la même chose dans toutes les têtes » (E. Bézy)

+ **mime**, au moment du tournage (*stop motion*) pour se mettre d'accord sur des mouvements

- au plateau, importance du **plan technique** → noter la position de la caméra (*ex* : M. Ozeray : la relation écran – plateau est toute la raison d'être du spectacle → c'est ce qui doit être précisément retrouvé)

* Le **temps alloué au tournage** est déterminant : quel que soit le *topos*, le temps de tournage est crucial et souvent court par rapport aux temps de prépa, montage, post-prod (C. Conversat, E. Bézy...) → tout doit être très écrit car c'est le moment collectif

* **Espaces de travail** : chez soi ++ pour l'écriture (et parfois pour le montage) + ateliers de construction + espaces classiques de répétition de théâtre + studios de tournage (partagés et le cas échéant, équipés pour le *stop motion*)

- spécificité quel que soit le *topos* : en **extérieur** → mettre en jeu un autre rapport à l'espace public, à un territoire, une histoire,... + représentations et tournage en extérieur : à la fois plus souple (dans la programmation par *ex*) mais contraintes propres (dérangement, météo, le réel s'invite...)

* Le **vocabulaire du cinéma** est extrêmement utilisé dès lors que l'on joue à mettre des écrans au plateau ou à filmer des objets pour les animer. Nécessité de l'acquérir pour communiquer sur les besoins et les étapes de travail

* **Systèmes de prod' : contraintes budgétaires et esthétiques**

- **au cinéma** → chaînes qui coproduisent incitent à faire de la 3D (moins cher) + de nombreuses « cases » à remplir pour obtenir une coprod (avec/sans dialogue, « trop nostalgique »...) → bcp de contraintes esthétiques sont posées sur des bases non-dramaturgiques mais commerciales

+ le CNC finance par pallier : même somme pour un film de 1 à 12 minutes

- **au théâtre**, contraintes ++ de « l'action culturelle », du participatif, de la rencontre = prend du temps, de l'orga, de l'énergie (*ex* : E. Bézy a ressenti une plus grande liberté sur les temps de tournage pdt confinement → envie aujourd'hui d'un temps de tournage plus long, moins participatif, pour peaufiner, préciser)

+ contrainte spécifique au théâtre : le **placement du public** et la question de la **visibilité**

- transversal à tous les *topos* : contrainte de la « mode », des tendances ↔ avantage du théâtre par rapport à la question du « **vieillessement** » (esthétique et technique) : on peut se renouveler, les traces restent moins vs la 3D et les effets spéciaux qui vieillissent très mal → pose question de la **durabilité des spectacles** et des durées de tournée

2.3. Organiser le visible – adresse, regard, dramaturgie

* **Dissimuler...**

... **le travail** → au profit de ce qui joue (Y. Aspeli : ne pas donner à voir tout « les gens qui courent derrière » → et pourtant on les « sent », l'énergie tient à eux·elles)

- ... **le texte** ou « le sens » : « le rendre subliminal » (D. G-M.) → traduire le sens en images
- ... **les imperfections** → travail collaboratif (*ex.* masquer un défaut dans l'image grâce à la lumière)
- ... **le hors-cadre** → pour effet magique de la manipulation (le *stop motion* tient bcp à cette dissimulation d'où importance de l'écriture des cadrages et de respect du *storyboard* sur ce point)
- + **sélectionner, choisir, centrer** (≠ « cacher ») → au bénéfice de la compréhension par le public

*** Jeux de cadres :**

- la projection vidéo, au plateau, permet une **ouverture** sur un autre temps, un ailleurs ou une autre réalité (+ selon visibilité de l'écran en tant que tel, l'écran peut amener un jeu de cadre et signaler le montage).

[NB : effet particulier de l'inversion des cadres avec *Moby Dick* : la projection de l'image inclut le plateau (la mer « déborde » du plateau + travail de Claire Bardainne qui joue ++ sur toutes les imbrications possibles entre de multiples cadres : le plateau, la tablette, l'écran, le livre...]

vs stop motion : **tout est dans un unique cadre** et ce qui n'y est pas exactement doit être dissimulé (n'existe pas dramaturgiquement)

* **Hors-champ de l'image filmée** : = ouvre le plateau, **déréalise l'espace** et donc les relations d'échelle. *Ex* : enchaînement de cadrages permet de créer une **géographie impossible ou restructurée** (par le montage –E. Bézy) ou suggestion d'un espace bcp plus vaste, un **infini** (*ex* : effet du zoom avec M. Ozeray)

* **Le montage** permis par l'outil vidéo crée de la fiction à partir du réel : par le montage, on crée potentiellement du **mouvement qui n'existe pas** réellement (principe même du *stop motion*) + on peut aussi créer des **liens et des relations qui n'existent pas** = c'est déjà de l'ANIMATION

* Rencontre écrans-objets peut **faire voir de l'invisible** : invisible soit parce qu'impossible à voir physiquement à l'échelle humaine du temps et de l'espace soit parce qu'irréel. *Ex* :

→ des éléments naturels au plateau (enjeu de « taille » ou d'échelle + d'impossible « délocalisation »)

→ du **temps accéléré** : vidéo permet des **ellipses** ou des **accélération**s surréelles → incursion d'un autre rapport au temps que le plateau ne permet pas (*ex* : technique du *time lapse*)

Ces effets peuvent révéler mais aussi **transformer**, poétiser du réel (*ex* : E. Bézy transforme des fleurs en papillons en accélérant leur rythme d'ouverture-fermeture)

*** Friction dramatisée entre l'objet réel et son image :**

- filmer l'objet le **transforme** : création d'une image qui n'est pas l'objet / possible **illusion d'optique**

- filmer un espace peut le **déréaliser** : le cadrage structure et dissimule, le montage efface (*ex* : E. Bézy dans l'espace public → effet dramaturgique : décaler le réel et faire voir ses « absurdités »)

- le fait de filmer l'objet et de montrer ensuite ensemble la 2D et la 3D crée du drame car le rapprochement de deux médiums **fait voir la transformation** (*ex* de l'effet du *making off* dans la *stop motion* + M. Ozeray qui donne la manœuvre et dévoile les trucs pour faire vivre de l'intérieur la découverte des images créées)

- (Y. Aspeli) la friction entre de la 2D et de la 3D peut amener un **trouble** : ne plus savoir à **quel code** de représentation on a à faire → amène à plus de sensible, nécessité de croire aux émotions qu'on éprouve et au récit, moins de rationalisation = **trouble sur le vrai**

3. Focus intéressants, points de curiosité, pistes ouvertes

* **Explorer des temporalités** (Comment la vidéo peut raconter le temps qui passe autrement que le plateau ? (D. L-B. : « devrait être plus exploité en théâtre vidéo » → *piste pour labo 2022*)

* Le cadrage et le hors-champ → ++ de jeu possible avec le *stop motion* car revient à **dépasser un interdit** → *piste pour labo 2022*

* A propos du **rapport au réel**, deux effets dramaturgiques sont notables :

→ filmer des objets (ou passer par le film comme outil d'animation) « **déréalise le réel** » (M. Ozeray, E. Bézy...)

→ inclure de la vidéo sur un plateau de manipulation d'objet crée une « **fenêtre de réalité** » (Y. Aspeli et D. L-R)

Ce qui est en jeu = notre rapport aux images **suivant les médiums par lesquelles elles nous parviennent**. Dans la friction entre différents médiums (2D – 3D ; écrans-objets), on prend conscience de ces codes ou au moins ils sont mis à mal → on peut jouer avec, créer du trouble ou voyager entre des strates (« réalité mixte »).

Cela vient jouer sur « **Pauthenticité des images** » = le rapport inconscient que l'on crée entre une image et du réel, rapport conditionné par le médium par lequel l'image nous parvient. (→ approche à préciser avec lecture de Marie-Josée Mondzain)

→ *piste labos 2022* : envie de trouver une « connivence » (un jeu ?) sur ce rapport là (qu'est-ce que le réel par rapport l'image) (D. L-R)

* La question de **l'improvisation** est centrale : d'elle dépend aussi **la qualité des « présences »** créées (idée de répétition impossible ou d'accident crée un effet de réel et nous rappelle l'artiste à l'œuvre en direct, avec ses fragilités → nous rappelle au présent partagé).

A priori peu d'impro dans le milieu *stop motion* → *piste labos 2022* qu'est-ce que ça créerait ?

* Déplacements possibles aussi par rapport **aux « habitudes » de montré/caché** du milieu *stop motion* = repenser la séparation entre l'image « propre et magique » et le hors-cadre technique et inexistant dramaturgiquement (C. Conversat) // envie de faire de la manipulation elle-même un spectacle (E. Bézy)

* Filmer l'objet manipulé permet de montrer des **choses impossibles**

* La **dimension sonore** est ++ importante dans tous les projets présentés. Souvent créé en *live*, ou au moins en dialogue avec les images → *piste labos 2022* expérimenter le lien entre le son et le hors-champ, ce qu'apporte le son dans la construction des cadres, des hors-champs, du rapport au réel

4. Annexes

4.1. Pistes biblio- et filmographiques citées

- Yaël André, *Quand je serai dictateur*, 2013 (documentaire, expérimental) <https://www.tenk.fr/temps-present/quand-je-serai-dictateur.html>

- Chris Marker, *Sans soleil*, 1983. (film documentaire)

- Marie-Josée Mondzain, *Confiscation. Des mots, des images et du temps*, Les Liens qui libèrent, Paris, 2017.

- Jean Rouch, *Cocorico ! Monsieur Poulet*, 1974 (film)

- Valentina Valentini (dir.), *Nuovo teatro made in Italy (1963-2013)*, Bulzoni, 2015. (contributions de Cristina Grazioli, Anna Barsotti, Donatella Orecchia)
- Laurent Vidal, *Les Hommes lents : résister à la modernité*, 2020.

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 (+ banc titre multiplan : avec plusieurs niveaux de vitre)
- découpeuse laser
- Fond vert
- Pointeur (en *stop motion*) : objet articulé que l'on place à 1 cm de la tête d'un perso (par ex.) pour vérifier l'intervalle spatial entre deux positions de l'objet
- 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
- *Digital painting*
- Gaine
- Marionnettes à tiges : peuvent être manipulées par une ou deux personnes
- Muppet
- Ombre colorée
- Pantin (C. Conversat)
- 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 » (F. Lemerrier)
- 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)
- *mapping*
- *motion capture*
- Pepper's ghost : « un procédé holographique de réflexion d'une image à travers un écran invisible à l'œil du spectateur (avant on utilisait une vitre, maintenant des surfaces plastiques ultrafines et étirables) » (S. Furrer)
- 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 :

- After effect : logiciel de montage et d'animation graphique

- Dragon Stop Motion : logiciel de montage vidéo et d'animation 3D
- 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.
- *blocks* (en *stop motion*) : shooting de tout le plan mais seulement avec les *posing* clés (toutes les 10 images) (permet de se mettre d'accord et d'avoir une vision globale du mouvement attendu)
- *Clean plate* : photo prise du décor sans le personnage, avant chaque plan (permet de donner de la matière pour, par exemple, effacer des rigs au montage (C. Conversat))
- Contrôle : la partie de l'objet animé que le manipulateur·trice tient dans ses mains et qui lui permet de manipuler
- *Layout* : (pour l'animation 2D) entièrement en dessins, animation des phases-clés de chaque plan. « Le *layout* vient après le *storyboard* » (C. Conversat)
- *Line test* : « ce qui permet de checker l'animation sur le logiciel image par image » (E. Bézy) – contrôle de l'animation en direct
- *Motion control* : technique informatique de pré-enregistrement des mouvements d'une caméra (sur rails)
- *Posing* : position du corps ou des objets sur une image (ex : *posing* clés photographiés pour les *blocks**)
- Plan (emprunt au vocabulaire cinématographique)
- *Plan cut* : passage d'un plan à l'autre sans transition (par « coupure » nette d'une image à la suivante)
- *Storyboard*

4.3. Questions du *speed meeting*

Matériaux de création – Créer des dispositifs animés

- 1 – Décrivez techniquement le type d'« objets réels » que vous mettez en jeu/en scène. (matériau, taille, articulations, anthropomorphisme ou non)
- 2 – Décrivez précisément le type d'« écran » qui entre en jeu dans vos créations. (est-il matériel, réel, un objet, une idée, visible pour vous, grand-petit, mobile...)
- 3 – A partir de quel « élément » débute une création ? (un synopsis, un texte, une marionnette, l'envie de jouer dans tel ou tel lieu) (*partir d'un ou deux exemples max.*)
- 4 - Comment s'écrivent et se construisent les relations entre les différents médiums mis en jeu ? (par improvisations ? dans quel ordre chronologique ?...)
- 5 – Comment la dimension sonore s'intègre-t-elle dans votre processus de création ? (est-ce que ça interfère ou nourrit la relation objets-écran ?)
- 6 – Dans quelles circonstances et quel espace le public découvre-t-il vos créations ? (précisez quel est le rapport spatial entre les spectateur·trice·s, les objets réels et les images projetées)

Conditions de travail et milieu pro

- 7 – Avec combien et quelles personnes travaillez-vous (quels corps de métiers) ? Et dans quel ordre chronologique ?
- 8 – Quel support utilisez-vous pour échanger avec l'équipe au fil de la création ? (dessins, storyboard, notes, animatique...) Y figure-t-il des éléments qui informent la relation écran-objets réels ?
- 9 – Dans quels espaces travaillez-vous en tant que réalisateur·trice / metteur·se en scène ? (*au cours du processus de création, lors des présentations...*)
- 10 – Quel rapport temporel y-a-t-il entre temps de création (de travail) et durée de l'expérience ou de l'œuvre finalement présentée ?
- 11 – Auriez-vous en tête un terme technique que vous employez (ou que vous avez appris récemment !) et qui serait spécifique à la rencontre, dans votre pratique, de l'objet réel et de l'écran (*// lié à l'animation d'images*) ?
- 12 – Identifiez-vous des contraintes esthétiques liées à votre milieu professionnel et à son économie (selon que vous créez pour le théâtre, la télévision, le cinéma) ? Que peut-on y faire qu'il serait impossible ou difficile de faire dans d'autres *topos* ?

Adresse et regard : organiser le visible

- 13 – Qu'est-ce qui reste « dissimulé » aux spectateur·trice.s dans la création finale ?
- 14 – Qu'est-ce que le fait de filmer des objets et/ou de manipuler des images **rend visible** ? (ex : ouverture sur du temps, de l'espace invisibles, de l'imaginaire infigurable ?)
- 15 – A quel point jouez-vous avec le cadrage, le hors-champ (autrement dit un « extérieur invisible » dramatisé) ?
- 16 – L'apport de la vidéo dans vos créations (le fait de « capter » des images) a-t-il un enjeu documentaire ou de jeu avec ce que l'on appellerait « la réalité » ? A quel endroit est-ce que ça vient nourrir, nuancer, froter avec le fait d'animer des objets ?
- 17 – Décrivez une situation (une scène ou une création) où vous dramatisez (vous thématisez) le fait que se rencontrent l'objet réel et l'image (le 3D et la 2D) (ex. sortie d'un cadre, rendre visible la matérialité d'un écran).
- 18 – Quel type de récit ou de situations devient-il possible de créer/ de raconter lorsqu'on apporte l'image filmée au plateau ou que l'on apporte l'objet dans un film ?

Bonus

- 19 – Une question préparée par un.e participant·e est posée aux autres