

Chambre d'ébullition n° 4 – ECRITURES et RECITS

Dramaturges, auteur.trice.s, scénaristes

mardi 6 juillet 18h-19h30 et lundi 12 juillet 14h-16h

Participant.e.s : Pauline Thimonnier ; Yiorgos Karakantzas ; Christophe Loiseau ; Ezequiel Garcia Romeu ; Matthieu Epp ; Denis Walgenwitz

Auditeur : Xavier Kawa-Topor

+ *équipe THEMAA* : Michaël Cros ; 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

Questions fil rouge pour cette chambre n° 4 : Quelle cohérence dramaturgique, esthétique, narrative peut donner sens à la rencontre entre écran et objets animés ?

Quelles écritures rendent possibles ou exigent la relation entre ces 2 médiums ?

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 :

- **Matthieu Epp** (Cie Rebonds d'histoires) : conteur. Intérêt pour théâtre d'objets (*Persée*, spectacle avec écrans et images de type reflets) + intérêt pour jeu vidéo, intersection entre conte et numérique (*Les Runes d'Odin*). Réflexion sur le type d'images qui peut accompagner le conte et l'état d'hypnagogie* (le flou, le reflet, l'indistinct). *Runes d'Odin* : récit de mythologie nordique avec dispositif de jeu vidéo en direct par des spectateur.trice.s qui se partagent des commandes → le jeu vidéo influence le récit (dit en direct avec tambour)
- **Ezequiel Garcia Romeu** : attiré par force de l'image dans les arts de la marionnette (force symbolique) ; aujd'hui créations sans texte ; tisse des installations-spectacles à partir de dessins (travail avec dramaturge Laurent Caillon). *Petit théâtre du bout du monde 1 et 2* : spectacle-installation immersive, "prolongé" par une version où le public joue à un jeu vidéo → entre dans la peau d'une marionnette (thème : surveillance, territoire confiné). Travaille avec sociologue Manuel Boutet.
- **Denis Walgenwitz** : réalisateur de films d'animation ; marqué par l'objet animé même lorsqu'il réalise du dessin animé (2D) ; questionnement permanent sur choix de la marionnette plutôt que du dessin ou 3D (marionnette plus coûteux, plus long) → suscite pourtant un intérêt persistant.

Dans ses films : toujours des histoires d'écrans et de télé (son origine culturelle) = façon de s'approprier ce médium.

- **Pauline Thimonnier** : autrice et dramaturge notamment avec marionnettistes (Yung Fai, Cie Plexus Polaire). Comment les écrans et surfaces de projections aident à raconter ? (raconter les persos, leur donner un espace, un univers et un monde intérieur)
- **Christophe Loiseau** : photographe et vidéaste ; a filmé du théâtre puis "mises en scène" photographiques → invente des protocoles pour ses portraits, longs échanges avec les personnes photographiées et passage par l'objet comme intermédiaire entre le photographié et le photographe ; création d'images pour la scène : diapositives, photographies, vidéos (« accompagne » des metteurs en scène) ; jeux parfois en abyme sur captation-projection-recaptation ; jeu sur les surfaces de projection (maisons, bloc de glace...). Dans ses images pour la scène : réflexion ++ sur liens entre image vidéo (grande capacité d'absorption) et petits objets-marionnettes. Travail aussi sur *mapping* et ++ avec élèves de l'ESNAM.
- **Yiorgos Karakantzas (Cie Anima Théâtre)** : école à Prague (DAMU), forte influence de l'écriture cinématographique (y compris dans vocabulaire), travail ensuite sur ombres avec F. Montecchi ; recherche importante sur ouverture de l'espace scénique, création d'espaces multiples ; techniques : ombres, rétroprojection, vidéoprojection, sur toutes surfaces et parfois manipulés en direct. Spectacle *Rebetiko* : sans paroles, utilisation de miroir holographique et Pepper's ghost mais artifice à vue → public choisit quoi regarder ; rôle de l'écran (aussi sur *Mécanique*) = souvenir et "ailleurs".

2. Convergences et frictions au fil des thématiques abordées

2.1. Langage des écrans et des objets

* Écriture des rapports d'échelle entre objets, corps et écrans

→ Quel que soit le *topos* :

- le rapport 1/1 entre écran et corps induit un rapport d'égal à égal + induit effet d'écho (entre corps et image du corps par ex.) et du coup, une thématisation du rapport aux écrans (Denis W.) (ex. de *Anagramme pour Faust* d'Ezéquiel : se filmer en 3D pour ne pas mourir)

- l'**agrandissement** des objets permis par l'écran → participe d'une forme de "choc" (**révélation** d'une vie minuscule ?)

- utiliser des objets manipulés de la "taille d'une main" → importance de les « sentir dans la main » (Denis W.)

- l'**écran idéal ou idéal** dans pratique du *stop motion* reste écran de cinéma (même si on sait la variété des écrans aujourd'hui...)

→ Au plateau :

lorsqu'écran plus grand qu'objets et corps, possibilité d'ouverture de l'espace = **écrans paysages** (Yiorgos K.) et potentiellement aussi **perte des repères spatiaux**

+ jeux d'échelle qui racontent les **rapports entre des personnages** (ex. de *Gozilla géant*)

* Positions relatives de l'écran et des objets :

- objets devant ou derrière l'écran → raconte différents rapports entre des espaces et des corps + permettent des effets **d'apparition, dissimulation, fusion...**

- distance entre scène et écran → peut créer une **profondeur de champs** / crée un espace « entre »
- disposition qui peut **rendre visible ou non l'artifice** (ex. la captation en cours, le dispositif d'hologramme) => la juxtaposition de différents "systèmes" produit aussi une confrontation des codes de réception des images

* **Processus d'écriture de ces relations :**

Quel que soit le topos :

- la nature des points de départ pour une création sont variés : une histoire, un dispositif technologique, un film, une image voire une manipulation d'objets particulière...

- le travail dramaturgique inclut **dès l'origine** les différents médiums (écrans, images, vidéo...) et prend en compte le dialogue des médiums tout au long du processus de création (et même après la première)

- enjeu = tisser à partir de là un **univers commun (un lexique)** au sein de l'équipe de créa (problématique différente quand le.la créateur.trice d'images n'est pas le.la réalisateur.trice / metteur.se en scène)

- spécificité quand on travaille avec des écrans et des objets (ou qu'on filme des objets) : nécessité de traduire, **d'adapter un médium à un cadre de réception et de mise en jeu qui n'est pas le sien originel** (Christophe L. : "redéfinition de la place des outils dans des dispositifs" = « bidouille », « artisanal »)

* **Espaces de la relation, relations instaurées pour la réception :**

- vidéoprojection nécessite souvent **l'obscurité** et détermine donc des espaces de jeu (une salle, une cave) ou des moments pour la représentation (la nuit)

- quel que soit le *topos* : intérieur ou extérieur, gratuité ou non → modifie le type et l'état du public (enjeux de production)

- spécificité des créations filmiques : écrans se déplacent bcp, pas de maîtrise du support ni de la situation de visionnage

- dispositifs à la lisière de la représentation et de l'installation : les écrans peuvent participer à l'effet d'**immersion** (le public peut être très proche de l'écran, sur scène) voire à la **participation** concrète du·de spectateur·trice (ex. jeu vidéo - Matthieu E.)

- sur **l'état des spectateur·trice·s et le dispositif de figuration** : quelles images pour « accompagner la figuration ? » (M. Epp) Par principe, le conteur n'a pas "besoin" d'objets. Les images qu'il crée sont mentales. → question qui devient intéressante : quelles images pour accompagner le conte ? (ex : trouve lien intéressant entre images type reflets (*Persée*) et la mythologie). En découle une recherche sur l'état physique et la disposition mentale propres à **l'écoute**

// réflexions sur « l'esprit du joueur » (Ezéquiél)

* **Métaréflexion sur le rapport du public aux écrans / aux images**

- "activités" des écrans : les écrans peuvent avoir une présence, agir par leur matérialité, leur taille autant que par ce qui s'y projette

- toute irruption "visible" d'un écran à l'intérieur d'un dispositif hétérogène (sur scène ou dans un film) revient à mettre au jour ou citer un ensemble de "codes" de réception et d'habitudes,... → peut provoquer **une réflexion méta sur notre rapport aux écrans** => permet de **poétiser, critiquer... le sujet** même des "écrans dans nos vies"

NB : *friction qui n'est pas liée aux topos mais aux dramaturgies* → différentes postures politiques, philosophiques, etc. sont possibles par rapport aux « écrans » (de télévision, d'ordinateur, de cinéma, de

téléphone) : démarche iconoclaste, recherche de perturbation des habitudes, recherche de poésie, de déplacement, citation d'une époque...

2.2. Vocabulaire en milieu pro et conditions de travail

* **Supports d'échanges** (ou comment se "parler" une dramaturgie au sein d'un groupe de travail) :

- dans milieu du cinéma : usage du *storyboard* + bcp de termes anglais
- dans milieu du théâtre : bcp de processus de création passent aussi par l'image, scripts très visuels ou "images écrites" (Yiorgos K)
- le dialogue, l'échange peuvent être à l'origine même d'une création d'images (Christophe L.) → enjeu ensuite = traduction de mots en images (trouver le point de convergence)

* **Espaces de travail :**

- espaces communs à tous les *topos* : l'atelier de construction
- pour tournage *stop motion* : équipements très spécifiques (bcp d'écrans)

* **Des vocabulaires à inventer pour une dramaturgie à inventer** (dramaturgie du lien entre écrans et représentation, entre jeu vidéo et conte, etc...) :

- vocabulaire parfois mouvant au fil du processus, au fil de l'élaboration de la dramaturgie car dépendant des places relatives des différents médiums
- vocabulaire de l'équipe dépend des supports techniques mis en jeu (NB : cela est déjà vrai quand on passe d'une technique de manipulation de marionnettes à une autre (Pauline T.))
- quand l'écran s'hybride avec la scène : emprunt ++ au vocabulaire du cinéma (ou du jeu vidéo) mais aussi **essai de "traduction" d'une idée dans le lexique théâtral** (ex. "game clay" peut à peu près s'entendre comme "dramaturgie" - Matthieu E.)
- "une poésie peut émaner des interstices", quand on cherche les mots justes (Denis W.)
- **lacune repérée** dans le lexique pour parler du **"son" dans l'animation** *stop motion* (crucial pour impact de la marionnette à l'écran) (*demandez vérification sur cette idée à Denis Walgenwitz*)
- une intercompréhension est parfois possible **"spontanément"** (malgré les écarts lexicaux) quand on brasse des enjeux communs au sein d'une équipe avec différents savoir-faire
- "les mots" sont aussi (et parfois plus) un **enjeu pour la comm' et pour la prod'** / au sein d'une équipe de création on trouve d'autres moyens d'échanger

2.3. Récits et potentiels dramaturgiques

* **Figuration, narration :**

- un dispositif plurimédial permet un jeu entre différents "plans" et rôles dramaturgiques → si l'objet figure, l'écran peut déréaliser ; si les objets narrent, la vidéo peut apporter des sensations, un contexte (P. Thimonnier : « marionnettes/objets et écrans sontrarement dans le même type de perception »)
- **prise en charge du récit** : l'écran permet aussi de "formuler moins" → il peut « resserrer » l'action (et non pas seulement « ouvrir ») Ex. quand espace vidéo caractérise les personnages.

* **Thématiques récurrentes apportées par la vidéo au plateau = 2 grands axes :**

- le souvenir, l'ailleurs, la mort, le rêve = tout ce qui est "absent" (ou ne partage pas le *hic et nunc* de notre réalité immédiate, partage qui est une spécificité du théâtre)

- la vidéo surveillance (*ex.* Ezéquier ou Pauline T. avec *Blue Jean* de Yung Fai) et univers des technologies privées/domestiques de l'image numérique (*ex.* : selfies, télévision...)

* **Stratification temporelle :**

- technique propre au film = “**screen split**” → permet de condenser le temps en affichant plusieurs images en même temps (alors qu'elles représentent possiblement des moments différents)

- dans le *stop motion*, il y a un gros écart temporel entre l'image animée et le temps de sa réalisation → parfois une journée de travail s'est écoulée pour réaliser 4 secondes du film → qu'est-ce que ça peut raconter ? comment ça peut influencer “ce que l'on voit” ? ou tout simplement le rapport du manipulateur à ce qu'il fait ?

- au plateau, avec projection vidéo : jeu possible sur le “**temps ressenti**” en modulant le rythme d'une image projeté qui “fait paysage” sur scène (*ex.* : Matthieu E. → effet hypnotique d'une image de particules, un peu lentes, et varie)

- au théâtre, (encore plus avec objets animés) : la manipulation du temps est **assez peu souple** → la présence des corps et des objets **contraint matériellement** et ancre **dans une temporalité a priori continue**

→ la vidéo peut alors être un biais pour ouvrir vers un **ailleurs y compris temporel** et « manipuler » le temps

- la stratification temporelle n'est pas toujours « souhaitée » : enjeu aussi du **lien entre des temporalités différentes portées par différentes technologies** → pour les créations au plateau, une question dramaturgique centrale est « comment lier deux espaces-temps ? ».

ex. celui du jeu vidéo et celui de la scène (Ezequier et Matthieu E.) → *pistes* : inclure dans le temps du spectacle le “**regard sur**” les corps en jeu (ce qui implique, dans ce cas, d'inventer une physicalité du jeu (Matthieu E.). Ecriture de plateau se rapproche alors d'une recherche sur le mouvement, la danse, pour éviter le geste frénétique, décomposer... et trouver un geste qui permette aussi l'écoute

* **Stratification du réel :**

- les écrans sont à la fois objets, porteurs d'images et signes culturels → multiples investissements dramaturgiques possibles. *ex.* considérer **l'impact direct, immédiat et quasi-physique des images** qu'ils projettent (Denis W. “pas de différence de réalité entre les corps et les images télévisuelles” = rapport naïf mais aussi grande force de ces images dans nos quotidiens) OU défaire les images, niveler **l'opacité et la transparence des écrans**

- un écran = lieu de passage d'une réalité à l'autre et chaque passage correspond à une transformation

- par rapport au récit conté : l'image projetée est **paradoxalement la réalité la plus partagée et la plus concrète** (Matthieu E.) car dans le conte, “ce qui se passe n'est pas visible” (critique ++ de l'image dans le milieu du conte)

- dimension **documentaire** des images projetées → peuvent apporter “du vrai” (*ex.* Pauline Th. dans *Blue Jeans*). Ce vrai peut blesser, peut “abolir le spectacle” (Ezéquier)

* **Pouvoirs de l'objet animé :**

- écran peut rendre visible des choses **physiquement invisibles** aux spectateurs car “**ailleurs**” ou **minuscules** (Ezéquier)

- sur le plan anthropologique (?), l'objet agit différemment de l'image en termes de “**projection**” → historiquement les fétiches et les dessins sur les parois des grottes n'ont pas le même rôle

- le recours à l'objet est “tout sauf naturel” / possède une force d'évocation singulière (difficulté à la comprendre, la nommer) mais la mise en scène de l'objet relève du **sacré et de la célébration** ; l'objet

animé appartient d'emblée à un "hors-champs" de l'humain (ce que l'acteur fait plus difficilement) (Ezequiel)

- manipuler l'objet pour jouer peut sortir l'humain de sa "maîtrise" (Matthieu E. : spécificité avec l'objet numérique → jeu vidéo apporte un tirage au sort, un aléatoire parfait)

3. Autres focus, points de curiosité, pistes ouvertes

- **"Poésie des coulisses"** (Ezequiel) → la vidéo peut rendre cet espace magique par son dévoilement (entre en friction avec dispositif immersif car "on est dedans" mais on a accès aussi à un "dehors")

- **Rapport animation / langage** : dans le *stop motion*, les marionnettes parlent image par image → chaque phonème correspond à une image → *piste pour labo 2022 : quelle parole pour quels objets animés ? quelles sont les techniques de délégation de la voix ?*

- **Interactions et autorité** : quand jeu vidéo croise la scène → enjeu central devient "l'interaction". Alors l'invention du *game clay* soulève la question de la place de l'auteur et de la place laissée au joueur.se.s.

- la **peur des "images" vidéo au plateau** rencontrée chez des metteur.se.s en scène : images vidéos ont une grande capacité d'absorption de l'attention, par rapport aux "petits" objets (Christophe L.)

- jeu à explorer autour de **l'image fixe** (*ex.* la diapositive) → peut aussi faire du "très vivant" *via* d'autres biais que le mouvement

- **la lumière** : les images projetées ne sont que lumière à l'origine (une lampe) (d'où expérience très différente avec le numérique → la lumière est très différente) → *sujet qui pourrait être plus clairement abordé lors des labos 2022*

* **statut particulier des images de jeu vidéo** : à propos de « distance » ou « familiarité » avec les images (« qu'est-ce qui est notre réel, notre quotidien ? qu'est-ce qui est sacré ? ») → situation ambiguë des images vidéo car images de **très haute technologie** pourtant créées en partie en direct et **très quotidiennes** → *piste de recherche pour labo 2022*

[à propos du dialogue proposé entre les *topos* et du protocole de rencontre]

- le cinéma semble être un lieu de création bcp plus caréné que lorsque l'écran est mis au plateau (où on peut laisser voir les coutures) → les ingrédients sont les mêmes mais mis en relation différemment (Denis W.)

- au plateau, le film même pré-enregistré n'est finalement jamais le même car il est un élément dans un système soumis à de multiples variables (alors que seul le passage du temps, l'époque, peuvent agir ainsi, contextuellement, sur un film d'animation, qui vieillirait mal par *ex.*)

- jeu des chambres d'ébullition revient à faire se rencontrer des personnes qui se posent la question de l'image et de l'écran avec d'autres qui ne se la posent pas (Christophe L.)

- les comparaisons à l'emporte-pièce sont des propositions mais souvent elles ne tiennent pas longtemps face à la diversité des milieux, multipliée par la diversité des démarches artistiques

4. Annexes

4.1. 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)
- boîtier RFID
- 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
- un *switch*
- 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*
- impulse/ contre-impulse
- *in between* ou intervalle (dans l'animation 2D)
- « *is in* » « *is out* » : en *stop motion* (à vérifier avec J. Bertoux → est-ce bien le terme qu'elle a cité ?)
- *liping* (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)
- *Plan cut* : passage d'un plan à l'autre sans transition (par « coupure » nette d'une image à la suivante)
- point fixe
- pop-up
- post-synchronisation
- *push / pull*
- *split screen* : écran partagé en plusieurs vignettes pour guider le regard du spectateur dans différentes parties de l'écran selon ce qu'il se passe. Permet de faire des choses très créatives et assez ludiques dans la contrainte d'un écran sur lequel on a aucun impact (Chaitane) + permet manipulation du temps (Denis W.)
- *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)

- *stretch and squash* (dans le cartoon) ou écrasement / étirement (utilisé dans le cartoon)
- *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

Dramaturgie et enjeux de création :

- *Fun*
- *game clay* : ensemble des règles du jeu et des manières d'interagir dans ce jeu
- Interaction
- Jouabilité
- Hypnagogie : défini notamment par Sartre = état qui précède le sommeil et dans lequel on a des images qui apparaissent (// quand on regarde les nuages)

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)
- *Storyboard*

4.2. Questions du *speed meeting*

LANGAGES DES ECRANS et DES OBJETS

- 1 – Décrivez techniquement et nommez le type d' « écrans » avec lequel vous travaillez (est-ce seulement l'idée d'un écran ou est-il matérialisé ?)
- 2 – Décrivez la relation spatiale établie entre les objets et les écrans. Expliquez ce que crée cette disposition, ce rapport d'échelle, et pourquoi les établir comme cela.
- 3 – A partir de quel type de langage débute une création ? (textes, paroles, images filmées objets, dispositif...)
- 4 – Dans quelles circonstances et dans quel espace le public voit-il vos créations ? (rapport spatial, type d'institutions, lieux, type d'événements, état des spectateurs...)
- 5 – Où se situent les humains au travail dans vos créations ? Quel est leur rôle ? Leur visibilité ? >> autrement dit où sont les mains au travail ?
- 6 – Est-ce que votre façon de mettre en relation objets et écrans cherche à « perturber » une relation quotidienne ou habituelle aux images ? (déplacer des codes qu'on aurait intégrés...)

VOCABULAIRE et CONDITIONS de TRAVAIL

- 7 – Quelle est la place des mots dans votre travail d'équipe ? Avez-vous d'autres manières de dialoguer que par les mots ?
- 8 – A quel niveau, à quels moments et avec quelles personnes se questionne la « dramaturgie » d'une création ?
- 9 – Y-a-t-il du vocabulaire que vous ne maîtrisez pas dans les échanges avec certaines personnes avec qui vous travaillez ? Avez-vous un vocabulaire propre à l'équipe ?
- 10 – 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 *topos*, de l'objet réel et de l'écran ?

BONUS =

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

RECITS et POTENTIELS DRAMATURGIQUES

- 12 – Les écrans et les objets vous servent-ils à « figurer » des éléments ? Ou participent-ils autrement à « ce que voient (ou perçoivent) » les spectateur.trice.s ?
(*préciser si besoin en posant la question* : de façon sensorielle, d'impression spatiale...)
- 13 – Vos créations avec objets et écrans parlent-elles des objets et des écrans ? Qu'en disent-elles ?
(*préciser si besoin : à quel point cette dimension technique est thématifiée ou invisibilisée ?*)
- 14 – En quoi les écrans influent-ils sur la construction spatio-temporelle d'un récit ou d'une expérience ?
(*autant comme objets que comme porteurs d'images*)
- 15 – Quel jeu sur des strates de réalité permet l'utilisation des écrans et des objets ?
- 16 – Dans vos créations, que peut dire ou faire l'objet que ne « pourrait » pas un humain ?
(penser aux capacités physique, technique mais aussi à ce qui est autorisé/interdit ou encore à un potentiel poétique)

17 – Entre les écrans, les objets et le regard des spectateurs : où est-ce que ça « bouge » ? Où est-ce que ça respire ? Où « voit »-on apparaître des présences ?

(autrement dit (si besoin de préciser) : des présences sont-elles figurées par des objets animés ? sont-elles créées par un montage vidéo ? Sont-elles invisibles, juste mentales ?...)