



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CORPS AUGMENTÉS ET PRÉSENCES SCÉNIQUES DIGITALES
CRÉATION PARTICIPATIVE ET IMMERSIVE EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE



DU 24 JUIN AU 04 JUILLET 2024
À MARSEILLE

CORPS AUGMENTÉS ET PRÉSENCES SCÉNIQUES DIGITALES

>> Objectifs pédagogiques

- **Mobiliser les outils scéniques et performatifs immersifs** : réalité virtuelle, enregistrement audio et vidéo
- **Intégrer les enjeux corporels**, relationnels, synesthétiques, du travail avec ces outils du numérique
- **Appréhender le rapport à l'autre** – partenaire de jeu et public – dans un contexte de création numérique
- **Adapter son rapport au texte** au regard de l'environnement numérique
- **Imaginer, structurer** des dispositifs de création participative, collective (avec des interprètes professionnels ou non)

Public visé

Artistes interprètes professionnel·le·s

Conditions d'accès

Avoir des droits à la formation auprès de l'Afdas :
2 ans d'ancienneté + 48 cachets sur les 4 dernières années ; ne pas être en carence

Prérequis

- > Être comédien·ne professionnel·le
- > Être disponible sur toute la période

Modalités pédagogiques et d'organisation

Formation présentielle – 10 jours – 70 heures
Du lundi 24 juin au jeudi 04 juillet 2024
Du lundi au samedi, puis du lundi au jeudi de 9h30 à 17h30 (horaires sous réserve de modification)

Effectif

12 stagiaires maximum

Lieu de formation

Marseille / Friche Belle de mai

Présentation

La scène contemporaine est en pleine mutation, accueillant de nouvelles formes théâtrales et de nouvelles écritures qui conjuguent immersion, arts numériques et arts plastiques sur et hors plateau. Ces évolutions suscitent des questionnements essentiels : Comment les acteurs peuvent-ils s'appropriier ces changements ? Comment créer dans un contexte numérique ? Cette proposition de travail s'inscrit dans le champ hybride des nouvelles écritures : vivantes, sonores, visuelles, trans-sectionnelles, et qui mettant

aujourd'hui en jeu de « nouveaux récits ». Nous nous interrogerons sur la façon de créer collectivement dans un environnement numérique, ainsi que sur l'influence de cet environnement sur les pratiques corporelles et textuelles.

Intervenants

Emmanuelle Raynaut, metteuse en scène
Sébastien Rouiller, développeur et créateur sonore
Maud Clavier, développeuse en réalité virtuelle et réalisatrice VR

Modalités d'évaluation

En amont, le premier jour et pendant la formation : différents temps d'évaluation individuel et collectif. En fin de période : débriefings à chaud et bilan collectif. Le dernier jour de stage est constitué du bilan collectif du stage et de bilans individuels.

Coût de la formation

Le coût pédagogique est de 4 850€ TTC par stagiaire

Candidature

Jusqu'au 24 mai 2024

Contact

formationpro@lareplique.org – 04 26 78 12 80



Objectifs pédagogiques

- **Maitriser les outils scéniques et performatifs immersifs** : réalité virtuelle, enregistrement audio et vidéo
- **Comprendre les enjeux corporels**, relationnels, synesthétiques, du travail avec ces outils du numérique
- **Travailler le rapport à l'autre** – partenaire de jeu et public - dans un contexte de création numérique
- **Faire évoluer son rapport au texte** dans un environnement numérique
- **Imaginer, structurer** des dispositifs de création participative, collective (avec des interprètes professionnels ou non)
- **Expérimenter** des modalités techniques de création participative

Préambule

La scène contemporaine est en pleine mutation, accueillant de nouvelles formes théâtrales et de nouvelles écritures qui conjuguent immersion, arts numériques et arts plastiques sur et hors plateau. Ces évolutions suscitent des questionnements essentiels : Comment les acteurs peuvent-ils s'appropriier ces changements ? Comment créer dans un contexte numérique ?

Cette proposition de travail s'inscrit dans le champ hybride des nouvelles écritures : vivantes, sonores, visuelles, trans-sectionnelles, et qui mettant aujourd'hui en jeu de « nouveaux récits ». Nous nous interrogerons sur la façon de créer collectivement dans un environnement numérique, ainsi que sur l'influence de cet environnement sur les pratiques corporelles et textuelles.

Comment se fabrique une création participative dans un environnement numérique ? Comment cet environnement numérique influe sur le jeu de l'acteur, sa présence ? Comment appréhender textuellement et corporellement les écritures immersives ? Quelles nouvelles corporités suscitent-elles ?

Ce stage propose de partager les expériences de chacun et de chacune en matière de création immersive et participative, pour ouvrir de nouvelles perspectives et adapter de nouveaux outils à cet environnement.

Il s'agira, dans ce contexte, d'appréhender la dissociation entre la présence de l'acteur et la réalité augmentée, en travaillant la maîtrise de l'immersion émotionnelle [l'image, le mouvement, la voix], de la réactivité à l'environnement et de l'adaptabilité.

L'interprète et la corporité

Le travail de l'acteur dans un environnement virtuel déplace sa conscience du corps et modifie sa relation à l'autre. Le corps devient multiple, composite. Il peut être dissocié de la voix, de l'image, du mouvement, fragmenté, recomposé... L'interprète est dans un espace pluriel, à la fois dedans et en distance, regardé et regardant. L'usage du numérique interroge le travail d'interprétation différencié avec de multiples point de vue. Comment l'interprète s'en empare pour ne pas se sentir dépouillé parce que l'on utilise tout de lui (sa voix, son corps, son image) mais augmenté ? Comment faire pour que ce corps multiple ne soit pas intrusif mais habité par autant de facettes ?

Les acteurs et les actrices doivent être en capacité d'adapter leur performance de manière à refléter les nuances et les spécificités de chaque situation ou personnage, ajuster la voix, le langage corporel et les expressions faciales. Cela nécessite une écoute active et une capacité à s'adapter aux changements subtils dans la dynamique de la scène. L'acteur doit être capable de moduler son intensité émotionnelle et son énergie en fonction des différentes situations dans lesquelles ses personnages se trouvent.

Une nouvelle coprésence entre acteur et spectateur

Aujourd'hui, notre société est en désir de fabriquer, de réaménager, de réinventer de nouvelles modalités relationnelles, dont fait partie la relation entre l'interprète et le spectateur. Un bouleversement relationnel intime et politique.

Y participe aussi la question des récits non linéaires. Du point de vue de l'interprète, cela signifie parfois jouer plusieurs personnages simultanément, ce qui crée des effets particuliers, comme vivre un personnage à différents moments de son histoire, dans le désordre.

Les spectateurs peuvent choisir différents chemins ou perspectives à explorer. Les acteurs doivent être prêts à s'adapter à ces différents scénarios et à maintenir la cohérence de leur interprétation quelle que soit la voie choisie par le spectateur. Cela laisse également une place au spectateur pour qu'il devienne partie prenante de l'interprétation, poursuivant le récit depuis son propre point de vue, comme dans les histoires à trous, où le texte s'arrête et le spectateur prend le relais avec son imagination. On propose donc au spectateur d'activer un récit qui pourra se construire à posteriori. C'est lui qui donne un sens et imagine les histoires dans lesquelles il veut s'immerger.

Déroulé pédagogique

Le stage offre une exploration approfondie de la création dans un contexte numérique, à travers un ensemble de protocoles performatifs, servant de fil conducteur à de nouveaux récits participatifs. Ces protocoles sont associés à un ensemble d'expériences corporelles et narratives qui exploitent les outils numériques tels que la réalité virtuelle, les smartphones, les équipements sonores, ainsi que la régie de texte en direct.

Dans cette démarche, qui oscille entre les expériences individuelles et collectives, les activités du stage sont structurées en différentes séquences :

Séquence 1 - Exploration des enjeux narratifs des créations immersives et collaboratives :

- Introduction à l'interaction avec le texte dans l'environnement numérique
- Exploration de la coprésence entre les interprètes et les spectateurs

Séquence 2 - Exploration et création de récits participatifs non linéaires :

- Expérimentation des expériences solitaires et collectives, enregistrement voix de textes co-crées, travail d'écoute-restitution via smartphone et réseaux
- Utilisation de la régie de texte en direct
- Exploration des processus de création participatifs, tout en prenant en compte les aspects spécifiques à chaque individu dans le processus de création

Séquence 3 - Exploration des corps augmentés des interprètes :

- Expérimentation et utilisation de la réalité virtuelle, d'équipements individuels, de smartphones et des réseaux
- Réflexion sur les interactions digitales par rapport aux interactions physiques
- Exploration des expériences synesthétiques et de leurs effets sur l'imaginaire
- Analyse des impacts relationnels entre les interprètes, ainsi qu'entre les interprètes et les spectateurs

Chaque séquence sera entrecoupée de temps de réflexion avec la participation de professionnels du domaine, ainsi que d'échanges individuels dédiés avec les participants. Enfin, une journée de synthèse sera consacrée à rassembler les matériaux cocréés et à les partager en vue de la conclusion du stage, [suivie d'un temps ouvert de restitution].

Programme prévisionnel

- **Lundi 24** : Introduction, exemples, mise en partage
 - **Mardi 25 & mercredi 26** : Séquence 1
 - **Jeudi 27** : Bilan séquence 1 et préparation de la séquence 2
 - **Vendredi 28 et samedi 29** : Séquence 2
 - **Lundi 01** : Bilan des deux premières séquences et introduction de la troisième
 - **Mardi 02 & mercredi 03** : Synthèse de la dernière séquence
 - **Jeudi 04** : Journée de partage et de présentation (sous réserve de confirmation)
- Intervention de **Sébastien Rouiller** du 28 juin au 01 juillet : Il partagera ses expériences de régie live déjà expérimentées avec Emmanuelle Raynaut, ainsi que ses régies live en développement. On proposera ainsi aux participants de traverser différentes expériences de textes en environnement numérique.
- Intervention de **Maud Clavier** du 3 au 4 juillet : elle partagera avec les participants différentes expériences de Réalité Virtuelle. À l'issue de ces différentes expérimentations on analysera les corporités mises en jeu, les pratiques de récits, les modalités de co-présence.

Méthodologie de travail

Le stage sera organisé en groupe de travail d'intérêts communs, souvent constitués de binômes ou de trinômes, qui seront composés grâce une méthodologie précise à partir de mise en commun d'expériences et de dialogues. Cette dynamique sera jalonnée par des temps d'échange individuels et collectifs qui permettront d'ajuster le déroulé du stage. Chaque journée de travail s'ouvrira sur une pratique corporelle, avec des exercices au sol, des écoutes de sons, de textes, et des déplacements dans l'espace intérieur ou extérieur. Ces exercices visent à favoriser une écoute profonde de soi et des autres.

Corpus de référence

Conseil de visionnages :

Rimini Protokoll :

<https://www.youtube.com/watch?v=hgESf3DELIU>

<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/videos>

Collectif Berlin :

<https://berlinberlin.be/fr/a-propos>

<https://www.youtube.com/watch?v=NANBLmNaRel>

Joris Mathieu : <https://www.youtube.com/watch?v=JrY1pmRMaPg>

Conseil de lectures :

Comment jouer avec un texte classique : [l'exemple de Simone Hanukai avec « La Cerisaie »](#)

Conseil de podcasts :

[Chercheurs théâtre immersif](#)

[Rimini Protokoll / collectif Berlin](#)

Modalités d'évaluation

En amont du stage :

Toutes les candidatures seront étudiées par les intervenants. La sélection du groupe se fait sur dossier [CV + lettre de motivation].

Le premier jour de la formation :

Accueil des stagiaires, présentation de chacun et recueil de leurs attentes.

Pendant la formation :

Les temps d'échanges à l'issue d'un exercice ou d'une mise en situation doivent permettre d'évaluer ce qui fonctionne ou pas pour le stagiaire, de détecter les difficultés et d'adapter les consignes afin de travailler les éventuels blocages dans un processus d'accompagnement.

L'annonce des objectifs quotidiens en début de journée et un bref bilan sur les éléments acquis et les questionnements soulevés en fin de journée permettent le suivi de la progression pédagogique et du respect du programme prévisionnel.

Chaque jour, un temps d'échange personnalisé avec les intervenants sera prévu. Chaque stagiaire bénéficiera de deux moments individualisés au cours des 10 jours de stage.

En fin de période :

Le jeudi 4 sera organisé un temps de restitution publique (sous réserve de confirmation).

Un temps de débriefing collectif sera également organisé le dernier jour. Il permet de revenir sur le processus global mis en jeu, de connaître la perception de chaque stagiaire sur le travail proposé et de faire un point sur l'atteinte des objectifs de formation. Ce bilan écrit et oral permettra d'apprécier les liens de conformité avec les objectifs de départ, d'évaluer les compétences acquises mais également de relever des éléments à améliorer.

Les stagiaires auront à remplir un bilan dit "à chaud" qui permettra de collecter leur opinion et leur ressenti. Il sera suivi d'une évaluation dite "à froid", quelques mois plus tard, destinée à évaluer les effets de la formation sur leur parcours.

Présentation des intervenant-e-s

Emmanuelle Raynaut, Metteure en scène

Plasticienne, chorégraphe, metteur en scène, Emmanuelle Raynaut a principalement travaillé à l'étranger, en Italie, Moyen-Orient, Amérique du Sud. Elle développe un travail qui s'inscrit dans le champ hybride des nouvelles écritures, fortement marqué par son cheminement disciplinaire : histoire de l'art et sociologie politique, Institut National des Langues et Civilisations Orientales à Paris, à Turin l'Ecole Supérieure des Beaux-arts et la danse avec la chorégraphe Gabriella Cerritelli, à Florence la conservation du patrimoine sculpté et architectural.

Dans ses créations, elle croise des écritures vivantes, sonores, visuelles, numériques. Elle travaille sur plateau ou in situ et ses œuvres ont des formats variés : multi-espaces sensibles et expériences immersives, environnements sonores et visuels, installations performances, architectures perceptives, c'est à dire un ensemble résonnant de spectacles, vidéos, réalité virtuelle, scénographies, édition, objets, compris comme des « familles d'œuvres ».

La mémoire, la voix des femmes, la question de l'échelle et de la mutation est au centre de son travail.

Sébastien Rouiller, développeur et créateur sonore

Artiste protéiforme & autodidacte motivé par la notion de création, la conception réflexion, l'adaptation thématique et la réalisation sonore : spectacle vivant, installation, performance, design sonore et production. De 1998 à 2007, il dirige des ensembles de Jazz et de Musiques Improvisées, écrit et produit de la musique dans des contextes variés : théâtre, cirque, danse, arts de la rue, musique d'image & de texte... Depuis 2009, il se forme à l'IRCAM en traitement du son, interaction en temps réel, composition assistée par ordinateur et programmation logiciel. En 2010, se consacre à la création de contenus sonores, à la réalisation radiophonique et s'investit dans les ateliers de création en milieu scolaire et pénitencier, poursuit sa formation technique en vidéo, captation gestuelle et robotique et entretient ces engagements dans le spectacle vivant comme compositeur, interprète et coréalisateur de projet. Depuis 2016, son activité est partagée entre création sonore pour le spectacle vivant, interprétation musicale et développement logiciel.

Maud Clavier, développeuse en réalité virtuelle et réalisatrice VR

Biographie en cours, voir [son site internet](#).

Informations administratives

Modalité de candidature

Date limite : vendredi 24 mai 2024

Un entretien préalable sera réalisé afin de faire le point sur votre besoin en formation et le financement envisagé. Vous serez amené-e à nous fournir un CV, une lettre de motivation à l'attention des intervenants et une photo (format portrait). D'autres documents pourront être demandés en fonction des attentes des formateurs.

Une sélection sera effectuée par les intervenants afin de constituer le groupe définitif.

Coût de la formation

Le coût pédagogique est de 4 850 € TTC par stagiaire

Financement

Afdas : vous devez déposer sur votre espace personnel Afdas, avant la date limite du 24 mai 2024, le devis que La Réplique vous fournira ainsi qu'un CV, une lettre de motivation et ce dossier pédagogique. L'Afdas peut être amené à vous demander des justificatifs supplémentaires. Pour rappel, l'ouverture des droits se fait après 2 ans d'ancienneté, sous réserve d'avoir cumulé au minimum 48 cachets sur les 4 dernières années.

Autre financement : nous contacter

Informations pratiques

Date : du lundi 24 juin au jeudi 04 juillet 2024

Durée : 10 jours – 70 heures

Horaires : 9h30 à 17h30 (horaires sous réserve de modification)

Convocation : lundi 24 juin à 9h30

Réclamations et litiges

En cas de difficultés rencontrées durant la formation, l'équipe pédagogique se tient à disposition pour échanger et trouver une solution à la situation : formationpro@lareplique.org

La Réplique

La Réplique est un collectif de 400 comédiennes et comédiens professionnel-le-s questionnant leur art, les modalités et les enjeux de leur métier dans le but de mutualiser les compétences, de partager les savoirs, de stimuler la recherche et de fédérer un réseau de professionnel-le-s. Ouvert à toutes les disciplines du spectacle vivant et de l'audiovisuel, le collectif fait le lien entre la collecte de connaissances et l'acquisition de compétences qui viennent alimenter le geste artistique, à la recherche d'équilibre entre l'émulation, la solidarité et l'emploi.

Contact

L'équipe de la formation professionnelle : formationpro@lareplique.org – 04 26 78 12 80

Responsable pédagogique : Marie-Anaïs Bigo

Référente administrative : Rachel Bakouche

Référente logistique : Sarra Barira