

CORPS EN SCÈNE: L'ACTEUR FACE AUX ÉCRANS

BODIES ON STAGE: ACTING CONFRONTED BY TECHNOLOGIES

Équipes de recherche:

**LIRA (Laboratoire international de recherches en arts), Université Sorbonne
Nouvelle - Paris 3**

Performativité et effets de présence, UQAM.

3-4-5 JUIN 2015.

La Sorbonne Nouvelle/ UQAM

Organisé par Josette Féral et Louise Poissant
Avec l'appui d'Audrey-Anne Cyr

**Ainsi que celui du FQRSC,
du labex Arts H2H (Paris 8 Vincennes-Saint-Denis),
HAR (Paris Ouest Nanterre La Défense).**

ORGANISATION

Ce colloque est co-organisé par le LIRA (*Laboratoire international de recherches en arts*, Sorbonne Nouvelle-Paris 3) et l'équipe *Performativité et effets de présence* (Université du Québec à Montréal).

Avec le partenariat du Labex Arts H2H (Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis), et tout particulièrement de l'équipe *La scène augmentée* (dirigée par Erica Magris).

Et celui du Laboratoire HAR (Université Paris Ouest Nanterre La Défense).

Nous les remercions vivement.

CONSEIL SCIENTIFIQUE

Christian Biet (Université Paris Ouest Nanterre La Défense)

Josette Féral (Responsable de l'organisation du colloque)

Amos Fergombé (Université d'Artois, Arras)

Isabelle Moindrot (Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis)

Louise Poissant (Faculté des arts, Université du Québec à Montréal)

Jean-Loup Rivière (ENS, Lyon)

NOS REMERCIEMENTS

À tous ceux qui ont rendu ce colloque possible :

Rania Aoun, Theo Arnulf, Christian Biet, Giulio Boato, Camille Danveau, Valérie Dardenne, Raphaëlle Doyon, Rodrigo Fischer, Georges Gagneré, Solveig Gourmelen, Christine Hamon Siréjols, Jean Hostache, Ipek Kinay, Ilya Krouglikov, Roxanne Lapidus, Rosalie Leblanc-Houle, Erica Magris, Frédéric Maurin, Isabelle Moindrot, Julie-Michèle Morin, Marcela Moura, Kadri Ege Olgag, Chantal Pépin, Edwige Perrot, Sandieh Rezvan, Rodrigo Sculari, Veronica Veloso, Leslie Wickes.

Nos remerciements aux présidents de séances :

Nassim Aboudrar (Sorbonne Nouvelle), Bernard Andrieu (U. de Lorraine), Florence Baillet (Sorbonne Nouvelle), Clarisse Bardirot (U. de Valenciennes), Franck Bauchard (La Panacée, centre de Culture Contemporaine-Montpellier), Christian Biet (U. Paris Ouest Nanterre), Catherine Bouko (U. libre de Bruxelles), Johan Callens (Vrije Universiteit Brussel), Cécile Camart (Sorbonne Nouvelle), Liliane Campos (Sorbonne nouvelle), Aline César (Metteuse en scène; Sorbonne Nouvelle), Raphaëlle Doyon (U. Paris 8 Vincennes-Saint-Denis), Philippe Dubois (Sorbonne Nouvelle), Robert Faguy (U. Laval), Amos Fergombé (U. d'Artois, Arras), Florence Fix (U. de Lorraine), David Lescot (Dramaturge et Metteur en scène, U. Paris Ouest Nanterre), Ludovic Fouquet (U. Laval, Sorbonne Nouvelle), Georges Gagneré (U. Paris 8 Vincennes-Saint-Denis), Julia Gros de Gasquet (Sorbonne Nouvelle), Christine Hamon-Sirejols (Sorbonne Nouvelle), Andy Lavender (U. of Surrey), Erica Magris (U. Paris 8 Vincennes-Saint-Denis), Frédéric Maurin (Sorbonne Nouvelle), Isabelle Moindrot (U. Paris 8 Vincennes-Saint-Denis), Sabine Quiriconi (U. Paris Ouest Nanterre), Jean-Loup Rivière (ENS, Lyon), Antonio Somaini (Sorbonne Nouvelle).

À toute l'équipe d'étudiants de l'**Observatoire critique du colloque** :

Giulio Boato, Sofia Bennouna, Olivier Crepin, Victor Cuevas, Margot Dacheux, Filip Dukanik, Giulia Filicanapa, Gabrielle Girot, Charlotte Kaminski, Marcela Moura, Francesco Perrone, Rezvan Sandieh, Meliné Ter Minassian, Victor Thimonier, Veronica Veloso.

Aux membres de l'équipe *Performativité et effets de présence* (Renée Bourassa, Marie-Christine Lesage, Andrée Martin) qui ont partagé avec nous le projet de recherche de 2011 à 2015, et le FRQSC (Fonds de recherche sur la Société et la Culture).

Et, bien sûr, des remerciements tout spéciaux à Audrey-Anne Cyr, cheville ouvrière de ce colloque.

Table des matières

ORGANISATION	i
CONSEIL SCIENTIFIQUE	i
NOS REMERCIEMENTS	i
CORPS EN SCÈNE : L'ACTEUR FACE AUX ÉCRANS (PRISE 2)	vi
BODIES ON STAGE: ACTING CONFRONTING BY TECHNOLOGIES (TAKE 2)	vii
RÉSUMÉS ET BIOGRAPHIES	1
ABADIE, Didier, École régionale d'acteurs de Cannes (France).....	1
ANDRIEU, Bernard et Anais BERNARD, Université de Lorraine et Université de Rouen (France)	1
ARFARA, Katia, Onassis Cultural Centre (Grèce).....	2
AUSLANDER, Philip, Georgia Institute of Technology (États-Unis).....	3
BARDIOT, Clarisse, Université de Valenciennes (France)	4
BEREZINA-BLACKBURN, Vita, Alex OLISZEWSKI et Jeanine THOMPSON, Ohio State University (États-Unis)	5
BOATO, Giulio, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	6
BRUNOT, Laurie, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	7
BRUSSELAERS, Dieter, Helena LAMBRECHTS et Benjamin VANDEWALLE, University of Antwerp (Belgique)	8
BUDZOWSKA, Małgorzata, University of Lodz (Pologne)	9
CALLENS, Johan, Vrije Universiteit Brussel (Belgique).....	10
CARREIRA, Andre, Universidade do Estado de Santa Catarina(Brésil)	11
CARUSO SATURNINO, Andrea, Université de São Paulo (Brésil).....	12
CASSIERS, Guy, Katelijne DAMEN, Johan LEYSEN et Dirk ROOFTHOFT, Toneelhuis (Belgique)	13
CASSIERS, Guy	13
DAMEN, Katelijne.....	13
LEYSEN, Johan	14
ROOFTHOFT, Dirk	14
CHABALIER, Clara, Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique (France) .	14
CHAPLEAU, Menez, Université du Québec à Montréal, UQAM.....	15
CHAVANNE, Violaine, Université Paris Ouest Nanterre La Défense (France)	16
CHEHILITA, Émilie, Université Paris Ouest Nanterre La Défense (France)	17

COLEMAN, Beau, University of Alberta (Canada)	17
COLLARD, Christophe, Vrije Universiteit Brussel (Belgique).....	18
COUCHOT, Edmond, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France).....	19
CYR, Catherine, Université McGill (Canada)	19
DACHEUX, Margot, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	20
DAOUD, Jean, Université Libanaise (Liban)	21
DELCUVELLERIE, Jacques: Groupov (Belgique)	22
DELHALLE, Nancy, Université de Liège et LEMME (Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation) (Belgique).....	23
DE MARINIS, Marco: Université de Bologne (Italie)	24
DEMERS, Louis-Philippe, Nanyang Technological University (Singapour).....	24
DERAMBURE, Angélique, Université Nice Sophia-Antipolis (UNS) (France).....	25
DESIDER FISCHER, Rodrigo, Université de Brasilia (Brésil)	26
DOBIE, Gwenth, Don SINCLAIR, & William MACKWOOD, York University (Canada).....	27
ECERSALL, Peter, The City University of New York (CUNY, États-Unis)	29
FAGUY, Robert, Ludovic FOUQUET et Élisabeth PLOURDE, Université Laval (Canada)	29
FENECH, Giuliana, University of Malta (Republique de Malte)	30
FÉNELON, Ian, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	31
FERREIRA, Helena, Universidade de Lisboa (Portugal)	32
GAGNERÉ, Georges, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)	33
GOHEL, Himalaya K., Jawaharlal Nehru University (JNU) (Inde).....	34
GOMES VALENÇA, Ernesto, Federal University of Ouro Preto (Brésil).....	34
GROS DE GASQUET, Julia, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	35
GUEZ, Judith et Jean-François JÉGO, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France).....	36
GUIMARAES, Julia, Université de São Paulo (Brésil).....	37
HAXHILLARI, Besnik et Flutura PREKA - The Two Gullivers, Université du Québec à Trois-Rivières, UQTR (Canada)	38
HERVÉ, Stéphane, Académie de Lille (France).....	39
JACINTO, Gilles, Université Toulouse 2 Jean Jaurès (France)	40
JATAHY, Christiane, Vértice de Teatro (Brésil).....	41
JOCHUM, Elizabeth, Aalborg University (Danemark)	41
JOVICEVIC, Aleksandra, La Sapienza University (Italie)	42
KALAMI, Proshot, EDC, Boston College and Northshore Community College, Lynn, Massachusetts (États-Unis)	43

KAPSALI, Maria, University of Leeds (Royaume-Uni).....	44
KIM, Sunga, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France).....	45
LASNE-DARCUEIL, Claire, Conservatoire Supérieur d'Art Dramatique (France).....	45
LAVENDER, Andy, University of Surrey (Royaume-Uni)	46
LEBLANC-HOULE, Rosalie, Université du Québec à Montréal (Canada).....	47
LEMOINE, Xavier, Université Paris Est Marne-la-Vallée (France)	47
LÉON, Benjamin, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 /LIRA (France)	48
MACLEOD MEYER, Arielle, Haute École de Théâtre de Suisse romande (Suisse) ...	49
Enseignante et chercheuse	49
MARTINEZ, Elodie, Université Jean Moulin Lyon III (France)	50
MARRANCA, Bonnie, PAJ Publication (États-Unis)	51
MATHIEU, Joris, Théâtre Nouvelle Génération – Centre Dramatique National de Lyon (France).....	51
McCAFFREY, Tony, University of Canterbury (Nouvelle-Zélande).....	52
MEILUTYTĖ, Monika, <i>Kultūros barai</i> (Lituanie)	53
MÉZERGUES, Juliette, Université Bordeaux 3 (France)	53
MICHELI, Foteini, Freie Universität Berlin (Allemagne).....	54
MONTEVERDI, Anna Maria, Academy of fine Art, Brera (Italie).....	55
MORIN, Julie-Michèle, Université du Québec à Montréal (Canada).....	56
MORISSET, Thomas, Centre Victor Basch/Paris IV (France)	56
MOUNSEF, Donia, University of Alberta (Canada)	57
MUSCIANISI, Véronique, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis et Université Nice Sophia-Antipolis (France)	58
NAJAR DARINKOLAE, Esmail, Ohio State University (États-Unis)	59
NASSAR, Christelle, Université Libanaise (Liban).....	59
NOAMAN, Dina, Université Ain Shams (Égypte).....	60
NORDEY, Stanislas, Théâtre National de Strasbourg – École supérieure d'art dramatique (France).....	61
OLIVEIRA, Cláudia Marisa, Institute of Sociology: Oporto University (IS-UP) et Superior School of Music and Performing Arts (ESMAE-IPP) (Portugal)	61
PARINGAUX, Céline, Académie de Paris/Université d'Artois (France)	62
PARKER-STARBUCK, Jennifer, University of Roehampton (Royaume-Uni)	63
PERRONE, Francesco, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)	63
PERROT, Edwige, UQAM – Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)	64
PEYRET, Jean-François, tf2 et Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)	64
PITTOZZI, Enrico, Département des Arts de l'Université de Bologne (Italie)	65

PLAZY, Frédéric, Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande.....	65
PLUTA, Izabella, Université Lyon 2 (France)	66
POULTON, Cody, University of Victoria (Canada)	67
PROTAR, Camille, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	67
PROVENCIO, Julio, Université Libre de Bruxelles (Belgique)	68
RAFFO, Fabio, Université Paul Valéry-Montpellier III, Hérault (France).....	69
RASZEWSKA, Magdalena et Dominika LARIONOW, Académie des Beaux-Arts de Varsovie (Pologne)	70
SAJEWSKA, Dorota & Dorota SOSNOWSKA, University of Warsaw (Pologne).....	71
SAMUR, Sebastian & Richard WINDEYER, University of Toronto (Canada)	72
SANSONE, Vincenzo, University of Palermo (Italie).....	73
SIDIROPOULOU, Avra, Open University of Cyprus (Chypre).....	74
SNELLING, Lin, University of Alberta (Canada)	75
SOFIA, Gabriele, Université Paul Valéry Montpellier 3 / MSH-Paris Nord (France)	75
STOJNIC, Aneta, Academy of Fine Arts Vienna (Autriche).....	76
TABLE RONDE, <i>L'éclatement scénique: Un plan pour déconditionner l'acteur</i>	77
COLEMAN, Beau, University of Alberta (Canada).....	77
SNELLING, Lin, University of Alberta (Canada)	78
MOUNSEF, Donia, University of Alberta (Canada)	78
TABLE RONDE, <i>Post-humain: L'acteur-robot – Dramaturgie et programmation</i>	78
DEMERS, Louis-Philippe, Nanyang Technological University (Singapour).....	79
ECERSALL, Peter, The City University of New York (États-Unis)	79
JOCHUM, Elizabeth, Aalborg University (Danemark)	80
PARKER-STARBUCK, Jennifer, University of Roehampton (Royaume-Uni)	81
POULTON, Cody, University of Victoria (Canada)	81
TABLE RONDE, <i>Quelles pédagogies théâtrales pour l'acteur face au numérique?</i> .82	
ABADIE, Didier, École régionale d'acteurs de Cannes (France).....	82
LASNE-DARCUEIL, Claire, Conservatoire Supérieur d'Art Dramatique (France)..	82
NORDEY, Stanislas, Théâtre National de Strasbourg – École supérieure d'art dramatique (France).....	82
PLAZY, Frédéric, Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande....	82
THIBAUT, Sara, Université du Québec à Trois-Rivières (Canada)	82
VANHOUTTE, Kurt, University of Antwerp (Belgique)	83
VERDONCK, Kris, A Two Dogs Company (Belgique).....	84
VIONNET, Claire, Université de Lausanne (Suisse)	85
WELKER, Cécile, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).....	86

WILSON, Sybille, Metteuse en scène et Assistante à la mise en scène - Robert Lepage; Robert Wilson (France).....	87
WYNANTS, Nele, Université Libre de Bruxelles (Arts du spectacle vivant) et University of Antwerp (Research Centre for Visual Poetics) (Belgique).....	87
YOUNG, Stuart, University of Otago (Nouvelle-Zélande)	88
ZIEGLER, Chris, Arizona State University (États-Unis).....	89
PLAN DE LA FACULTÉ : ENTRÉES ET SALLES	91
RESTAURANTS	92
HÔTELS ET AUBERGES DE JEUNESSE	93
À L’AFFICHE AU THÉÂTRE: du 1^{er} au 7 JUIN	95
NOTES	96

CORPS EN SCÈNE : L'ACTEUR FACE AUX ÉCRANS (PRISE 2)

Depuis une vingtaine d'années, l'apport des nouvelles technologies a modifié en profondeur la scène théâtrale et avec elle, le jeu de l'acteur. Désormais, les corps de chair y côtoient fréquemment les corps synthétiques ou hybrides, créant des corporalités mixtes, « mi-chair, mi-calcul » (Couchot) dont l'équilibre varie selon les choix esthétiques des artistes (metteurs en scène, acteurs, concepteurs du spectacle). Que devient l'acteur dans cette confrontation avec la scène transformée? Quelles techniques de jeu ces nouvelles modalités scéniques imposent-elles aux performeurs? Comment les esthétiques nouvelles qui dérivent de ces mutations conjuguent-elles la juxtaposition du charnel et du virtuel? Comment se déploie, dans ce contexte, la présence du performeur? Comment se gère son énergie? Son rapport à la voix? À l'espace? Au temps? Au mouvement?

Le colloque que nous envisageons se propose d'aborder ces questions et, plus particulièrement, les formes d'interaction entre l'acteur et les technologies sur la scène, quelque forme qu'elles revêtent (écrans, caméras, micros...) afin de montrer en quoi ces interférences bouleversent les théories du jeu qui ont prévalu jusqu'ici.

Face aux nouveaux dispositifs scéniques, l'acteur se voit contraint de développer des stratégies de travail inédites, lesquelles doivent mener à un jeu souple naviguant entre présence réelle et présence médiatisée. Le metteur en scène lui-même, développant de véritables talents de vidéastes, voire de cinéastes, se trouve au cœur de ce travail de création. Aidé de tous ses collaborateurs, et du travail du comédien qui demeure au centre de la scène, il traduit le dialogue des corps (charnels et virtuels) en formes de présences scéniques modifiées, en altérations de l'art de dire. Comment se déclinent ces modifications au jeu scénique? Ont-elles une incidence sur les fondements du jeu d'acteur tel que véhiculé par des approches plus traditionnelles?

Confrontées à ces changements qui touchent la scène contemporaine, comment réagissent les écoles de formation de l'acteur? Demeurent-elles fidèles à une certaine conception plus traditionnelle du jeu corporel et de l'interprétation des textes? Comment négocient-elles la mutation des formes de jeu? Si toute une mouvance artistique modifie l'intégration de la présence de l'acteur en scène - et par le fait même son implication lors du travail de création - ne faut-il pas repenser la formation de l'acteur?

La réflexion proposée se fera autour de quelques axes:

1. Les modalités du rapport acteur/performeur et la façon dont certaines pratiques spécifiques négocient la dualité corps charnel/corps numérique (projection, immersion, fragmentation, *virtualisation*, corps augmenté, mécanisé, avatars, etc.). Cet axe fera appel à quelques pratiques emblématiques permettant de suivre ces mutations.
2. Les modes de travail des metteurs en scène, des acteurs ainsi que des concepteurs du spectacle (direction d'acteurs, répétitions, techniques de jeu) afin d'établir ce dialogue des corps, entre virtuel et réel.
3. Les effets produits sur le spectateur par ces pratiques qui l'interpellent directement puisqu'il est invité à expérimenter ces mutations et que ces dernières modifient profondément le mode de saisie visuelle ou cognitive qu'il opère de la scène.
4. Les voies privilégiées par certaines écoles de formation afin de s'adapter à ces nouvelles modalités scéniques.

Ces questions interpellent les chercheurs puisque nous avons reçu de très nombreuses propositions de communications parmi lesquelles il a fallu choisir. Nous en avons retenu 80, venant d'une vingtaine de pays différents (Allemagne, Autriche, Belgique, Brésil, Canada, Chypre, Danemark, Égypte, États-Unis, France, Grèce, Inde, Italie, Liban, Lituanie, Malte,

Nouvelle-Zélande, Pologne Portugal, Royaume-Uni, Singapour, Suisse) auxquelles se sont ajoutés tous nos invités que nous remercions vivement de leur présence. C'est dire que le programme est chargé et qu'il ne sera malheureusement pas possible de tout suivre. Nous avons pensé combler ce manque par un **Observatoire critique** du colloque animé par des étudiants de Paris 3, Paris 8 et Paris 10. Celui-ci permettra de suivre en différé de nombreux autres moments de cet événement. Seront également mis en ligne réflexions, analyses, interviews, photos et films, nous dotant par le fait même d'un certain don d'ubiquité. Certaines séances du colloque seront également transmises en direct sur le site de la Sorbonne Nouvelle. www.univ-paris3.fr

Bon colloque.

Josette Féral

BODIES ON STAGE: ACTING CONFRONTING BY TECHNOLOGIES (TAKE 2)

Over the last twenty years, new technologies have had a profound influence on the theatrical stage, and on acting. Today, the flesh-and-blood body often rubs shoulders with synthetic or hybrid bodies, creating mixed corporalities - "half flesh, half calculus" (Couchot), whose balance varies according to aesthetic choices made by the artists – producers, directors, actors. What happens to the actor in this confrontation with a transformed stage? What acting techniques are imposed upon the performers by these new staging modalities? How do the new aesthetics that derive from these mutations combine the juxtaposition of the flesh and the virtual? In this context, how is the presence of the performer deployed? How can he direct his energy? His relationship with voice? With space? With time? With movement?

This event will focus exclusively on these questions, and, more particularly, on forms of interaction between the actor and technologies on the stage, in all the forms that the latter may take (projection screens, cameras, amplification of image and sound, sensors) in order to show how these interventions overturn the theories of acting formerly privileged.

Faced with these new staging mechanisms, the actor is obliged to develop new strategies of working, which must lead to a fluid acting style that can navigate between real presence and technologically mediated presence. The stage director himself, in developing videographic or even cinematic talents, is positioned at the heart of this creative work. With the help of all his collaborators, and of the actor who remains at the heart of the stage, the director translates the dialogue of the bodies (real and virtual) into forms of modified staged presence, into a new art of speaking. Do these forms really affect the fundamentals of acting as conveyed by more traditional approaches?

Confronted with these changes that affect the contemporary stage, how do acting schools respond? Do they remain faithful to a more traditional conception of embodied acting and textual interpretation? How do they negotiate the mutation in the forms of acting? If an entire artistic movement modifies the integration of the actor's presence on stage - and hence his implication in the creative process - mustn't the actor's training be re-thought?

The proposed discussions will center around 4 axes:

1. The rapport actor/performer and the way certain specific practices negotiate the duality of physical body/digital body (projection, immersion, fragmentation, virtualization, augmented body, mechanized body, avatars, etc.) This axis could invoke some emblematic practices that lend themselves to tracking these mutations.

2. The working modes of directors and actors, as well as those who help conceive the performance (direction of the actors, rehearsals, acting techniques) in order to establish the dialogue between bodies, between virtual and real.
3. The effect on the spectator of these practices, which call out to him directly since he is invited to experience these mutations, profoundly affecting the way he visually and cognitively grasps what is taking place on stage.
4. The means privileged by certain acting schools in order to adapt to these new staging modalities.

This question appeals to researchers because we have had to choose from among a great many proposals for papers received. We accepted eighty submissions, from more than twenty different countries (Germany, Austria, Belgium, Brasil, Canada, Cypress, Denmark, Egypt, the United States, France, Greece, India, Italy, Lebanon, Lithuania, Malta, New Zealand, Poland, Portugal, Great Britain, Singapore, Switzerland), in addition to our guest speakers whom we sincerely thank for agreeing to attend. Unfortunately such a full schedule means that it will not be possible for everyone to attend every event. In order to overcome this difficulty, we have arranged for a conference **Critical Laboratory**, to be filmed by students from Paris 3, Paris 8 and Paris 10. This will allow attendees to experience several simultaneous moments at the colloquium through the recordings of the event. Reflections, analyses, interviews, photos and films will also be made available online, allowing attendees, in a certain sense, the luxury of being everywhere at once. Most panels can be accessed directly on the Sorbonne Nouvelle website. www.univ-paris3.fr

Have a fruitful conference.

Josette Féral

RÉSUMÉS ET BIOGRAPHIES

ABADIE, Didier, École régionale d'acteurs de Cannes (France)

Directeur

Pour le résumé, voir page 82.

Après des études de droit immobilier, **Didier Abadie** travaille dans le cadre du réseau AGECE dans la Région Provence-Alpes-Côte-d'Azur, puis il devient chargé de mission théâtre pour la Région PACA. Il intègre l'ERAC en 1991 et en devient directeur en 2001. Il fait évoluer le projet de l'École vers une ouverture artistique plus large. Il structure le cursus en modules et développe un module récurrent ouvert aux technologies de l'image et du numérique. Depuis plusieurs années, il mène en partenariat avec l'ISTS le projet de l'Institut méditerranéen des Métiers du Spectacle qui regroupera la troisième année de l'ERAC et un CFA des métiers techniques dans un nouveau bâtiment de 2600m² à la Friche Belle de Mai de Marseille, avec comme axe de travail le rapprochement des formations artistiques et techniques. Ce nouvel outil ouvrira ses portes en septembre 2015 ; il est notamment équipé d'un plateau numérique.

ANDRIEU, Bernard et Anais BERNARD, Université de Lorraine et Université de Rouen (France)

Professeur; Doctorante, chargée de cours en Arts Plastiques

a.bernard3005@laposte.net; bandrieu59@orange.fr

Vers un théâtre numérique pour une émergence des corps.

L'immersion qu'elle soit produite par une installation ou une pièce de théâtre a pour volonté de construire non pas un spectacle de contemplation esthétique comme finalité, mais de proposer une expérience spatio-temporelle. La fusion des espaces permet de vivre un « théâtre sans théâtre », ou du moins, de créer un espace confusionnel (*La mastication des morts, orato in progress*, Groupe Merci).

Le « Théâtre Numérique » utilisant divers média telles la littérature, la musique, la vidéo, Internet... se trouve propice à l'expérience perceptive qui est saisie par le spectateur en insertion à travers son interaction et ses sens. L'utilisation de technologies permet de générer un cyberspace où le corps charnel donne la réplique à un cyber-corps dématérialisé. Cette proposition interactive où les actions des acteurs et des spectateurs modifient la scénographie et/ou les actes de la pièce en temps réel (*XXX, La Fura dels Baus*). Ce bouleversement d'ordre physique et psychique suscité par cette perception présuppose une conception idéaliste selon laquelle le langage serait inadéquat à exprimer le vécu de l'individu. De par ce nouveau positionnement, le spectateur change de statut et devient immersant produisant dès lors une nouvelle écologisation de lui-même dans ce nouveau monde qui se dévoile à lui. Le décalage entre ce qui est vu et perçu reflète ce basculement dans un monde où l'image se distord pour brouiller nos sens. La technologie permet de spatialiser l'immersant qui redécouvre son système perceptif (*Parfois je rêve que je vois*, collectif Invivo).

Le tout numérique a bouleversé et redéfini notre perception au réel, dans de nombreuses disciplines modifiant à chaque fois le rapport entre spectateur et œuvre. C'est ainsi que le *Cinéma Emotif* de Marie-Laure Cazin modifie le scénario au gré des émotions produites par le spectateur, ou encore qu'il est possible de peindre avec ses ondes cérébrales avec Jody Xiong et son installation *Pollock-esque, Mind Art*. Arts de la scène et arts plastiques se rejoignent dans une performance des corps où l'objet artistique fait place à l'expérience spatiale.

Anaïs Bernard est doctorante en Arts à l'École Doctorale Fernand Braudel, sous la direction du Professeur Claire LAHUERTA et du Professeur Bernard ANDRIEU. Elle est rattachée au laboratoire CREM. Sa thèse, intitulée *Expérience immersive en 1re personne par une construction spatio-temporelle d'une nouvelle esthétique artistique*, se concentre sur les dispositifs artistiques entraînant une immersion du corps dans un environnement virtuel produisant de nouvelles images, des sensations et émotions d'un genre inédit conduisant l'immersant dans un schéma corporel qui lui permet de se (re)définir. Anaïs est lauréate du *Prix de l'Observatoire NIVEA/CNRS (2012)* pour ce sujet de recherche. Chargée de cours en Arts Plastiques à l'Université de Lorraine, elle anime le blogue *Corps en Immersion* et le site *Arts Immersifs – Interactions, Insertions, Hybridations des Corps Pluriels*.

Professeur **Bernard Andrieu** est philosophe du corps et chercheur au Cetaps/Université de Rouen. Il a publié en 2014 avec Anaïs Bernard un *Manifeste des arts immersifs* (Pulorraine) et a dirigé le numéro de «Figure de l'art» 2014 sur les arts immersifs, les dispositifs et les expériences. Son dernier ouvrage est *Donner le vertige: Les arts immersifs* (2014). La préface de cet ouvrage a été écrite par Jean-François Chassay (UQAM).

ARFARA, Katia, Onassis Cultural Centre (Grèce)

Directrice du théâtre et de la danse

k.arfara@sgt.gr

Uncanny presences: on Kris Verdonck's performative installations

Trained in architecture, visual arts and theatre, the Belgian artist Kris Verdonck uses sophisticated technological devices in order to blur binary distinctions such as immateriality and materiality while transgressing the boundaries between space and time-based art. More specifically, Kris Verdonck animate and inanimate "figures" are moving on the border between human control and submission to the machine. The present paper aims at analyzing the STILLS, a series of gigantic projections of human figures commissioned initially in 2006 by La Notte Bianca in Rome and touring since then in major European cities. The Stills consist of urban performative installations forcing both the real and the fictional, the personal and the public, the familiar and the uncanny to coexist in the same aesthetic space. The present paper aims at exploring Kris Verdonck's expanded theatricality which magnifies the human presence outside the traditional art contexts introducing a Brechtian sense of the uncanny within the familiar, everyday public space. Developing the concepts of dislocation and displacement as a method of site-specific art, Verdonck's projections suggest a potentially infinite range of possibilities for experiencing them which remains open to the unpredictable while avoiding any pathetic contemplation. The STILLS transform conventional modes of perception while maintaining a strong sense of the physical and tactile which enables spectators to fully engage their imagination and adopt various physically positions. Despite their magnitude, Verdonck's voluminous performers reveal their vulnerability and

helplessness as they are imprisoned in a space which is much too small for them. I suggest to connect these virtual technologies to the notion of implosion, a risk identified by the French anthropologist Marc Augé as being interwoven into the reality of today's cities, along with undergoing processes of urban alienation.

Katia Arfara is an Athens-based researcher, writer, teacher and curator. She received an MA in theatre studies from Athens University and a PhD in art history from Sorbonne University. Her essays at the crossroads of theatre, dance and visual arts have appeared in French, English, Spanish and Greek in various journals and critical anthologies such as *Bastard or Playmate?* (2012), *Mapping Intermediality in Performance* (2010). Her current interests focus on post-documentary theatres, public art, new media practices and installation. She has lectured extensively in France and Greece. Dr Arfara is a Fulbright fellow, a DAAD and Clemens Heller scholar, a member of the Intermediality working group of the IFTR and an associate researcher at the Centre for the History and Theory of the arts (EHESS, Paris). Since 2009 she has been the Theater and Dance Artistic Director at the Onassis Cultural Center in Athens, where she conceived and curated numerous festivals and platforms with a specific focus on interdisciplinary projects and site-specific urban interventions. She is the author of the book *Théâtralités contemporaines. Entre les arts plastiques et les arts de la scène* (Peter Lang, 2011).

AUSLANDER, Philip, Georgia Institute of Technology (États-Unis)

Professeur

auslander@gatech.edu

Giving the Digital Its Due

The conference touches on uses of digital technology in theater, popular and experimental music, and film acting. Part of what I was interested in was the impact of using such technologies on performers' technique and also the discursive tendency to describe new ways of doing things in ways that make them sound absolutely continuous with traditional ways and thus belie both the new possibilities and problems of digitally-enhanced performance.

Philip Auslander is a Professor in the School of Literature, Media, and Communication of the Georgia Institute of Technology (Atlanta, Georgia, USA). He holds the Ph.D. in Theatre from Cornell University. At Georgia Tech, Prof. Auslander teaches primarily in the areas of Performance Studies, Media Studies, and Popular Music. He has published five books, including *Presence and Resistance: Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance* (University of Michigan Press, 1992), *From Acting to Performance: Essays in Modernism and Postmodernism* (Routledge, 1997), and *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (Routledge, 1999). He received the prestigious Callaway Prize for the Best Book in Theatre or Drama for *Liveness*. Prof. Auslander is the editor of *Performance: Critical Concepts*, a reference collection of 89 essays in four volumes published by Routledge in 2003 and, with Carrie Sandahl, coeditor of *Bodies in Commotion: Performance and Disability* (University of Michigan Press, 2005). Prof. Auslander's most recently published books are *Performing Glam Rock: Gender and Theatricality in Popular Music* (2006), also for the University of Michigan Press, and a second, updated and expanded edition of *Liveness* published by Routledge in 2008. In addition to his scholarly work on performance and music, Prof. Auslander has written art criticism for *ArtForum* and other publications and catalogue

essays for museums internationally. He is the founding editor of *The Art Section: An Online Journal of Art and Cultural Commentary*, published online ten times a year at www.theartsection.com. He is also a working film and television actor.

BARDIOT, Clarisse, Université de Valenciennes (France)

Maître de conférences

Clarisse_bardiot@mac.com

Habiter les images

Depuis plusieurs années, les images envahissent l'espace scénique. La présence des écrans sur la scène a été maintes fois remarquée et commentée. Pourtant, l'avènement d'une scène-image – scène et écran se superposant jusqu'à se confondre – n'a que rarement été pris comme objet d'étude. Dans la scène-image, les interprètes et/ou les spectateurs sont immergés dans des images sans écran, en 3D, grâce à divers stratagèmes optiques, à des machines de vision. Le numérique, avec l'interactivité, permet d'agir sur ces images, de les modifier, en temps réel ou en temps différé. Les images deviennent des espaces habitables. Certaines mises en scène de Mark Reaney, Teatro Cinema, Dumb Type, Victor Pilon et Michel Lemieux, Kris Verdonck, Kitsou Dubois, Gilles Jobin, Jean-Michel Bruyère... sont caractéristiques de cette démarche.

Aujourd'hui, la scène-image connaît un essor sans précédent, en particulier grâce à l'essor de diverses technologies, dont certaines ont un ancrage historique de plusieurs siècles : écran panoramique ou écran géant, réalité virtuelle, stéréoscopie, images virtuelles en 3D, renouvellement de la technique du *Pepper's ghost*, création « d'hologrammes », casques HMD, réalité virtuelle...

Dans les tentatives de donner chair aux images, de donner l'illusion de leur tridimensionnalité, le cube scénique et sa mise à distance de la salle sont rarement remis en cause. Pour que l'artifice opère, le spectateur doit se tenir à distance de la scène – à la bonne distance.

Cette communication, centrée autour de la question de l'immersion de l'acteur et/ou du spectateur dans ces images « sans support ni surface » (Frédéric Maurin), est dans le prolongement du colloque que j'ai conduit en 2013 sur « les images habitables : arts de la scène et 3D ». En effet, cette question connaît des prolongements et des développements récents dans le renouveau actuel de la réalité virtuelle, porté notamment par les promesses de l'Oculus Rift. Je m'appuierai donc à la fois sur une continuité historique et analyserai des exemples récents.

Clarisse Bardiot intervient comme conférencière, consultante, directrice artistique ou éditrice dans diverses institutions et événements culturels. Titulaire d'un doctorat sur *Les Théâtres virtuels*, elle est chercheuse associée au CNRS et maître de conférences à l'Université de Valenciennes. Elle obtient en 2005 la bourse de chercheur-résident de la Fondation Daniel Langlois à Montréal pour une recherche sur *9 Evenings, Theatre & Engineering*. Elle contribue au projet international DOCAM (Fondation Daniel Langlois – Montréal) sur la documentation et l'archivage des œuvres d'art à composante technologique. De 2009 à 2010, en tant que directrice adjointe du Manège.mons/CECN (Belgique), elle coordonne deux projets européens (CECN2 et Transdigital), conduit de nombreux projets de formations et de résidences d'artistes autour des arts de la scène et des technologies et est rédactrice en chef de la revue *Patch*, dont elle crée la ligne éditoriale. En 2010, elle fonde avec Annick Bureaud, Cyril Thomas et Jean-Luc Soret la plate-forme

Nunc. En 2011, elle crée *Subjectile*, une maison d'édition consacrée à la création contemporaine sous forme de publications imprimées et électroniques, et en 2013 ouvre une galerie à Bruxelles. Elle a notamment publié *Arts de la scène et technologies numériques: les digital performances*, Collection Les Basiques, Leonardo/Olats, juin 2013 ; *9 Evenings, Theatre & Engineering*, site Internet de la Fondation Daniel Langlois, mai 2006. Elle développe actuellement *Rekall*, un environnement *open-source* pour documenter, analyser les processus de création et simplifier la reprise des œuvres.

BEREZINA-BLACKBURN, Vita, Alex OLISZEWSKI et Jeanine THOMPSON, Ohio State University (États-Unis)

Jeanine Thompson: Associate Professor, Ohio State University

Vita Berezina-Blackburn: Animation Specialist, Advanced Computing Center for the Arts and Design (ACCAD), Ohio State University

Alex Oliszewski: Assistant Professor, ACCAD, Ohio State University.

vberezin@accad.osu.edu; thompson.105@osu.edu; aoliszew@accad.osu.edu

Devising and Movement Training with Performance Capture and Animation

The interdisciplinary multimedia research project based on the life and works of Marcel Marceau culminated in April 2014 with a live performance titled *There Is No Silence* and a Mime and Movement Theatre Symposium. This was the third collaboration between The Ohio State University's Department of Theatre and the Advanced Computing Center for the Arts and Design (ACCAD).

The devising process allowed for the script to be developed alongside physical theatre experimentation. Motion capture technology and the use of Marceau's motion capture data were incorporated into the process of training in the mime technique. The group developed virtual environments based on Marceau's paintings and lithographs. The actors devised several scenarios for interaction with these environments as live virtual avatars. This was made possible by setting up a Vicon performance capture system on stage, incorporating mocap sensors into the actors' costumes and props and setting up realtime virtual performance via Autodesk Motionbuilder. In several scenes additional live compositing of live actors' silhouettes and additional animation was facilitated in Isadora.

In the early development stages the group experimented with live motion tracking and design of digital puppets for actors to animate in real time by manipulating physical props with mocap sensors. The exploration of the visual feedback assisting actors in negotiating their virtual presence was approached through head-mounted display and iterative experimentation with several video projection setups.

Each technological component of the production has presented unique challenges and opportunities. The mime performance training with motion capture has raised actors' awareness of timing and weight signatures observed in the movement of different performers. The virtual avatar work has heightened the challenge of expressiveness relying on visual feedback alone, and led to the consideration of continuum between performance and puppetry. These experiences have left the collaborators with ideas for future work toward immersive mediated performance environments.

Jeanine Thompson is an Associate Professor in the Department of Theatre at The Ohio State University (OSU). Her areas of expertise are in physical theatre, modern dance, mime and acting. As an interdisciplinary artist, Jeanine focuses her work on performing, teaching,

coaching, directing and creating new works. One of her primary master teachers was the great French mime artist, Marcel Marceau, with whom worked closely, beginning in 1985.

Jeanine's published articles include "Making the Invisible Visible" (Mime's Contemporary Legacy Symposium, 2014) and "The Establishment of the American Archive of Marcel Marceau," published by the Association of Theatre Movement Educators, 2013.

A new work that Jeanine created about the life and work of Marcel Marceau, titled *There Is No Silence* was produced at OSU in April 2014. The performance included integrated technology with live motion capture, projections of animation, and a duet with Marcel Marceau's motion capture data.

Jeanine has toured her solo and company performances nationally and internationally since 1980. Marcel Marceau said of her work, "Even her subtlest movements express the essence of thought and emotion."

Vita Berezina-Blackburn is a visual artist working with 3D computer animation for film, performance and installation in the arts and education.

Her performance capture and traditional 3D computer animations have been part of installations and screenings at Dance Theatre Workshop Gallery, COSI Columbus, PBS/Channel Thirteen and WOSU, as well as festivals in the US, Brazil, Poland, Italy, Czech Republic, Russia, and the Netherlands. Berezina-Blackburn's collaborations with choreographers such as Bebe Miller, Norah Zuniga-Shaw, and Marlon Barrios-Solano were performed at venues such as Dance Theatre Workshop, The Kitchen, Danspace Project, Judson Church, Wexner Center for the Arts, PICA, Red Cat, Yerba Buena Center for the Arts. The collaboration on *Landing Place* with choreographer Bebe Miller received the BESSIE award in 2005.

Alex Oliszewski is Assistant Professor of Media Design for Live Performance and Installation at The Ohio State University. He holds a joint appointment between the Department of Theatre and The Advanced Computing Center of Arts and Design (ACCAD.)

He has recently had an interview published in the October 2014 edition *Live Design International* (<http://livedesignonline.com/>). In 2013 he participated on a technology panel and presented on: "Transcending the Meer Projection: Devising Experiential Media Systems for Performance Authorship." Alex has also recently taught a series of advanced skills workshops in media design and its technologies for Live Design Institute at Arizona State University, and at Fort Lewis College in Durango Colorado, and has done design consulting work with Mixed Blood Theatre in Minneapolis MN as well as Cirque du Soleil.

BOATO, Giulio, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

LIRA/Doctorant

doyoudada@gmail.com

Les lignes constitutives d'une création vidéo-performative

Guy Cassiers (Anvers, 1960), metteur en scène qui s'est formé au sein des arts plastiques, travaille depuis ses premières créations avec les vidéo-projections au théâtre. Particulièrement intéressé par la mise en scène de grands romans (Marcel Proust, Virginia Wolf, Klaus Mann, Lev Tolstoï...), Cassiers utilise la captation en direct pour transformer la scène théâtrale en une fenêtre ouverte sur la pensée du narrateur/personnage. L'espace théâtral acquiert une « cinquième dimension » : aux trois dimensions spatiales et à celle temporelle s'ajoutent la dimension intime, le voyage visuel à l'intérieur des personnages. En

d'autres mots, les nombreuses projections simultanées multiplient l'image des comédiens présents sur scène, dévoilant aux spectateurs plusieurs traits de leur physique, plusieurs angles de vue, et donc plusieurs facettes de la personnalité des personnages.

En avril 2015, Cassiers a présenté une nouvelle création : *Passions humaines*, d'un texte du dramaturge flamand Erwin Mortier, avec une distribution bilingue, en français et en néerlandais. Ce spectacle met en scène les controverses autour d'une sculpture de Jef Lambeaux, un panorama de drames humains, d'oppositions sociales et de drames idéologiques.

En tant que stagiaire du Toneelhuis, théâtre de Cassiers, je suivrai de près la création de cette production et je propose de présenter au colloque international du LIRA, un rapide témoignage sur les processus de création de l'œuvre, notamment en ce qui concerne le travail des comédiens en relation avec les captations et projections.

Giulio Boato (Venise, 1988), diplômé en études théâtrales à l'Université de Venise (IUAV) et à l'Université de Bologne, doctorant à Paris 3 sous la direction de Josette Féral, il rédige une thèse sur les processus de création dans le théâtre contemporain.

Il s'intéresse à la vidéo et à la mise en scène tant d'un point de vue théorique que pratique. En 2013, il fonde en Italie le collectif DOYOUNADA | video&performing Arts. Il a écrit sur les démarches de Robert Lepage et Jan Fabre pour les revues *Antropologia e Teatro* (Bologna), *Revista Brasileira de Estudos da Presença* (Porto Alegre), *Alfabeta* (Roma), *Agôn* (Lyon), *Traits d'Union* (Paris). En 2014, il réalise le film documentaire *Jan Fabre. Beyond the artist*.

BRUNOT, Laurie, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Doctorante

lauriebrunot@gmail.com

Danser avec – dans – sur les écrans : quelles hybridations ?

Les dialogues entre le corps, la danse et les nouvelles technologies occupent une grande partie des scènes actuelles. Les chorégraphes incluent l'outil technologique dans leur processus de création afin notamment d'envisager d'autres perspectives pour le corps dansant, à la fois du point de vue de son vécu et de sa perception. Les métamorphoses opérées par l'interaction entre le corps et les projections visuelles déplacent les conditions d'émergence du corps scénique, dans le temps et l'espace de la représentation. Ces métamorphoses permettent plus largement de repenser les cadres et les codes de son a(é)vènement. L'utilisation des technologies visuelles passe par une pluralité de procédés, allant de la projection d'image à la création d'un environnement immersif. Plus que de simples outils, elles constituent sur scène une véritable matière qui se tisse à la présence corporelle en procédant par différents degrés, allant de l'interaction à l'immersion du corps qui s'incruste alors dans le paysage technologique. « Mêlé » à la projection visuelle, le corps scénique peut alors apparaître comme fragmenté, transparent, dédoublé, robotique, presque irréel. Ainsi, dès lors que le corps scénique rencontre les technologies visuelles, il semblerait que s'engagent à travers le mouvement (amené par le rythme de la danse et des images) des mélanges de matières. L'expérience de l'outil visuel sur les scènes chorégraphiques du point de vue des mutations qu'il engendre sur le corps, permet de questionner au cœur de la matière technologique, les hybridations possibles du corps et de la danse (entendue comme la mise en mouvement du corps dans l'espace et le temps scéniques). L'ensemble de ces réflexions peut prendre appui sur de nombreuses créations contemporaines, particulièrement celles des chorégraphes Hiroaki Umeda et Maria Donata

d'Urso qui permettent, à travers leurs propres spécificités, de discerner et d'analyser les multiples enjeux de cette réflexion.

Doctorante en Arts et Médias à l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (ED267) et à l'Université Lille 3 (CEAC), **Laurie Brunot** travaille sur les mutations du corps dansant en interaction avec les nouvelles technologies sur les scènes contemporaines, plus particulièrement sur les degrés d'interactions entre le corps dansant - du point de vue de sa présence et de sa perception physique et sensorielle – et les effets visuels, d'autre part sur les enjeux que ces interactions amènent concernant le devenir du corps scénique.

BRUSSELAERS, Dieter, Helena LAMBRECHTS et Benjamin VANDEWALLE, University of Antwerp (Belgique)

Independent Researchers and Artist (Vandewalle)

lambrechts.helena@gmail.com

Analog Embodiment: Pre-Cinematic Technologies of Embodied Experience and Benjamin Vandewalle's Peri-Sphere

During the last few decades, the technological aspects of embodiment in performance and visual arts have become an established area of research in the humanities (e.g. Jones 2006), focusing on the bodily experience of omnipresent (digital) media in contemporary and specifically postmodern artistic praxis. Nonetheless, it could be argued that such concerns could be retraced to the myriad of pre-cinematic technologies (performative or otherwise) that have governed sensory experience since the era of early modernity, as “perception in modern life became a mobile activity and the modern individual body the subject of both experimentation and new discourses” (Charney and Schwartz 1995). Already in the nineteenth century, performative practices took a turn towards sensor display through technological means – hence drama critic Théophile Gautier’s remark about the emergence of an “ocular” theatre (Martin 2007; Bara 2012). This historical focus resurfaces in the oeuvre of choreographer Benjamin Vandewalle, and intersects with typical postmodern concerns about technologically enhanced simulacra – as performances such as *Birdwatching 4x4* and *One / Zero* try to recreate the bodily sensation of cinematic immersion through predominantly analog means. *Peri-sphere* (working title), Vandewalle’s latest project, will investigate exactly the tension between postmodern, digitalized and cinematic immersion and its possible analog variants. Using optic devices and performer-operated technologies in a *one BonBone* performance/ installation, this project sets out to explore the borderlines of direct experience and a mediated (cinematic) gaze.

For *Peri-Sphere*, Vandewalle allies himself with Dieter Brusselaers and Helena Lambrechts. Throughout the project, artistic research questioning the borderlines of direct and mediated experience will be carried out, leading to the development of an analog recreation of the bodily sensation of immersion. For *Bodies on Stage*, Vandewalle, Brusselaers and Lambrechts will present a preview of this project’s performative installation along with a panel rapport on the process and outcomes of this artistic research.

Dieter Brusselaers studied Theatre and Film Studies as well as Literature of Modernity at the University of Antwerp. He currently works at VDFC (Vlaamse Dienst voor Filmcultuur) as project curator for *Verbeelding in Context*, a recurring live event connecting early cinema to historical sites from the nineteenth century, and teaches two drama workshops for adolescents. In 2012, he presented a paper on *féerie* in Walter Benjamin’s *Passagen Werk* at

a colloquium at the University of Erfurt, and wrote, with Kurt Vanhoutte, an article on this subject for the journal *Lendemains*. He served as dramaturgy and production intern for Theatre Zuidpool (*Empedokles*, 2014) and Stefanie Huysmans (*Werkkamp 010, Scheld'Apén*).

Helena Lambrechts holds an MA in Theatre and Film Studies as well as an MA in Visual Culture from the University of Antwerp. In 2011 she worked as a dramaturgy assistant for the Antwerp theatre collective De Roovers (*Onvoltooid Verleden Tijd*). In Fall 2014, she enrolled in a research and curatorial internship at *If I Can't Dance, I Don't Want To Be Part Of Your Revolution* in Amsterdam.

Benjamin Vandewalle finished the Koninklijke Balletschool van Antwerpen and graduated from P.A.R.T.S. in 2006. During his artistic training, he created the installation *Théâtre de La Guillotine* and *We Go*, a duet with Vincenzo Carta. In 2007, the two joined forces for the performance *Inbetween*. For *Birdwatching* (2009) and *One /Zero* (2011) (both inquiries into the perception of space and motion), he collaborated with visual Artist Erki De Vries. His performance in *Birdwatching 4x4* (2012) is still on tour. In 2013, he made *Point of View* in collaboration with CAMPO (Ghent). Vandewalle also teaches workshops and is active in dance education. He was guest lecturer at KASK and at MUDA and created a choreography for *Passerelle* (Kortrijk). He collaborated with dance training Nyakaza in South Africa, founded the project *Comfusao* in Mozambique and attended a P.A.R.T.S. exchange to Senegal. With philosopher Jan Cnops and a group of children from Molenbeek, he made the documentary *(un)usual*.

BUDZOWSKA, Małgorzata, University of Lodz (Pologne)

Assistant Professor

malgorzata.budzowska@op.pl

The Psychodynamics of Mediated Spectatorship

With a conscious reference to the article by Charles Neuringer and Ronald A. Willis *The Psychodynamics of Theatrical Spectatorship* (Journal of Dramatic Theory and Criticism, vol. II: nr 1, Fall 1987) I would like to consider the cognitive dynamics of spectator's reception of theatre productions that employ technology on stage. As the authors of the above-mentioned article observe, theatre is a place where a spectator experiences "mutual-behavior-affecting responses" (p. 102) with actors and therefore live performance has greater significance for both parties than does a mediated performance like film or recordings. In contemporary theatre, when we deal with live acting often simultaneously mediated by camera close-ups or with acting accompanied by multimedia presentations on screens, the division between live and mediated performances is blurred. Stage productions mutate into performances of "mutual-behavior-affecting-responses" that affect via dispersed perception. The autopoietic feedback loop (Fischer-Lichte) between actors and audience is not only based on the phenomenal and semiotic body of a performer, but is additionally mediated by its reduplications on screens. Employing technology on stage, directors create simultaneity of stage signs, both visual and auditory, whose lack of hierarchy and synchrony confront a spectator with confused perceptions. This situation can be understood ambiguously, as an invitation to seek and create new meanings or as a conscious distraction. In this paper I would like to analyse two productions, *I Ifigenia (And Iphigenia)*, 2012) by Tomasz Bazan and *Antygona (Antigone)*, 2014) by Marin Liber from the New Theatre in Lodz (Poland) as the examples of the above-described theatre practices and

their possible influence on the audience. The issue of staging the classical texts--always loaded with presuppositions--will be also considered in the context of mediated bodies and their meaning.

Małgorzata Budzowska is an Assistant Professor in the Classics Faculty, University of Lodz, Poland. She was awarded her PhD by the University of Lodz, Classics Faculty, and her MA by the Institute of Contemporary Culture (theatre and drama theory) at the same university. Her book *Phaedra – Ethics of Emotions in the tragedies of Euripides, Seneca and Racine* (Peter Lang 2012) considers intertextual correlations between three plays that adapt the myth of Phaedra in relation to Aristotle's theory of unrestraint (*akrasia*). She is co-editor of the volume *Ancient Myths in the Making of Culture* (Peter Lang 2014). Currently she is involved in two research projects: *Reception of ancient myths of Mediterranean Culture in Polish theatre of the XXI century* and *Ancient drama and theatre in the works of scholiasts*, both funded by the National Science Centre in Poland.

Cal lens, Johan, Vrije Universiteit Brussel (Belgique)

Professor

jcallens@vub.ac.be

Ghost Dances amongst the Ruins of Shakespeare's Troy

On August 3, 2012, at the World Shakespeare Festival held during the London Olympics, The Wooster Group and the Royal Shakespeare Company premiered their coproduction of *Troilus and Cressida* in Stratford-upon-Avon, where the former played the Trojans and the latter the Greeks. Back in New York, director Elizabeth LeCompte revised the co-production so it could be played in repertory without requiring the participation of the RSC and its guest director, Mark Ravenhill, though the ghostly presence of its members still haunts the new production, *Cry, Trojans!*, which opened January 8, 2014 in the Performing Garage, as do imaginary American Indians from the Elizabethan era onwards. The present paper explores the Wooster Group's ambiguous memorializing practice by focusing on their mediation of the American Indians through Shakespeare's Trojan characters. This mediation can be seen in some of the movies screened on the video totems by Ruud van den Akker, as well as in the costumes and set elements commissioned from Studio Folkert de Jong, in collaboration with Delphine Courtillot. This memorial practice is prolonged in the acting mode of the original and revised cast, and touches even on the curatorial role of the cities, Stratford-upon-Avon and New York, in which the protracted, two-phased work on Shakespeare's *Troilus and Cressida* took place. Time permitting, each materialization of The Wooster Group's memorial practice will be scrutinized with a view to the form and function of its technological mediation, taking into account institutional and discursive constraints. By letting her company members play the American Indians and cross-cutting the performance with footage of American Indians, LeCompte, rather than giving in to the controversy and pressure of a politically correct tokenism, decided to refract and distribute their representation to problematize further the illusory perception--if not singular presence--of authentic American Indians in the media.

Johan Callens teaches at the Vrije Universiteit Brussel and has published books on Anglophone theatre in the Low Countries (*Acte(s) de présence*, 1996), Jack Richardson (*Double Binds*, 1993) and Sam Shepard (*From Middleton and Rowley's "Changeling" to Sam Shepard's "Bodyguard": A Contemporary Appropriation of a Renaissance Drama*, 1997;

Dis/Figuring Sam Shepard, 2009). His essays have appeared in *Text and Performance Quarterly*, *Theatre Research International*, *The Journal for Dramatic Theory and Criticism*, *Modern Drama*, *The Drama Review*, *Theatre Journal* and *PAJ: A Journal of Performance & Art*. He edited a double issue of *Contemporary Theatre Review* on Shepard, *Between the Margin and the Centre* (1998), as well as the essay collections *The Wooster Group and Its Traditions* (2004), *Crossings: David Mamet's Work in Different Genres and Media* (2009), and more recently *Dramaturgies in the New Millennium: Relationality, Performativity, and Potentiality* (2014).

CARREIRA, Andre, Universidade do Estado de Santa Catarina(Brésil)

Professeur

andre.carreira@udesc.br

Performance entre le réel et le virtuel: le projet Odisseo.com

La communication présente la mise en scène du projet *Odisseo.com*. Dans ce projet, la scène est à la fois réelle et virtuelle. Une partie de la création est composée d'acteurs présents sur la scène. L'autre partie est constituée d'acteurs «lointains», retransmis simultanément sur la scène par l'entremise de la plateforme *Skype*. Le spectacle raconte une version contemporaine de *l'Odyssée: entre Pénélope et Circé*. Les trois personnages sont physiquement situés dans une zone géographique différente. L'utilisation d'appareils électroniques est devenue un incontournable pour cette proposition artistique tout comme pour son processus de création. Lors des répétitions, *Skype* permet de réunir le metteur en scène et une actrice vivant à Florianópolis (Santa Catarina, Brésil), un acteur résidant à Buenos Aires (Argentine) et une actrice résidente à Berlin (Allemagne). Tous ces artistes travaillent sur le texte d'un auteur de Santiago (Chili). La distance entre eux a conditionné l'ensemble du processus de construction du spectacle et a modulé également la direction des acteurs, le travail des comédiens et les manières de performer dans un dispositif virtuel, donnant lieu à un langage mixte: entre réel et virtuel.

Dans *Odisseo.com*, l'utilisation de la performance virtuelle n'est pas un caprice créatif. Elle est partie prenante du processus de création et de la rencontre des différents collaborateurs artistiques. De plus, la plate-forme *Skype* permet de réunir des acteurs provenant de différents pays à faible coût, supprimant les frais de transport et d'hébergement.

L'éloignement spatial permet, tant pour les acteurs que pour les spectateurs, une expérience différente de la performance. En plus d'ouvrir l'espace de la scène, ce dispositif critique la nature des relations virtuelles vécues sur Internet. Cette communication cherche à réfléchir sur le concept de la présence virtuelle, sur le mécanisme mettant en relief les tensions entre la présence en direct et la présence virtuelle et l'expérience exacerbée par l'extrême proximité entre le public et les artistes. En somme, nous observerons que le discours des acteurs est renforcé par ce dispositif hybride, contrairement à ce qui se produit habituellement dans le théâtre traditionnel.

Les espaces intimes présentés dans ce spectacle causent un effet de proximité. La maison réelle du metteur en scène, la salle de répétition, une chambre d'hôtel sont quelques exemples d'espaces «intimes» émergeant des écrans. Cette proximité créée demande aux spectateurs d'affronter un certain degré de réel provenant des écrans. La scène d'*Odisseo.com* demande aux acteurs et aux spectateurs de constamment concilier deux niveaux de présence: réelle et virtuelle.

Andre Carreira is a Brazilian theatre director and researcher. PhD in Theatre (Universidad de Buenos Aires), Professor at Postgraduate Program in Theatre (Universidade do Estado de Santa Catarina), and Senior Researcher (Brazilian Research Council - CNPq). He is director of Experiência Subterrânea Group Theatre. Author of *Street Theatre in Argentina and Brazil* (Hucitec 2007) and *Acting for States: Actors Procedures* (UDESC 2010). His artistic work is related to non-conventional spaces, and acting and risks.

CARUSO SATURNINO, Andrea, Université de São Paulo (Brésil)

Doctorante

andreacarusosaturnino@gmail.com

Ce Je c'est Moi - le public en scène à travers les outils technologiques

L'apport des nouvelles technologies sur la scène contemporaine invite à repenser la performance théâtrale, à se ressaisir de la question de la présence scénique, tant réelle que médiatisée, du point de vue de la perception des spectateurs. Dans cette optique, la performance est alors perçue comme un acte qui interpelle directement le spectateur. Elle l'engage à expérimenter différentes positions par rapport à la proposition artistique. Notre communication se penche sur l'étude des spectacles qui demandent la participation du public à l'aide d'outils technologiques. Les spectacles auxquels nous nous intéressons n'impliquent pas nécessairement des acteurs sur la scène (*i.e. Situation Rooms*, du collectif Rimini Protokoll et *Pendiente de Voto*, de Roger Bernat.). Notre communication s'interrogera sur la spécificité de ces écritures théâtrales émergentes. Le metteur en scène, au centre de ces écritures, développe des séquences de film ou des scripts précis dans le but de construire des spectacles interactifs. Les spectateurs y deviennent alors des sujets actifs lesquels prennent part à la fabrication du spectacle. Au cours de notre analyse, nous étudierons les nouveaux usages technologiques comme l'accomplissement du concept de la sur-marionnette de Craig (1908) ou l'idée d'extension de phénotypes de Dawkins (1982) ; le sujet virtuel qui dépouille le théâtre de la présence de l'acteur mettant de l'avant une nouvelle conception de cette présence. Pourrions-nous voir aussi le développement technologique comme un appel à une participation plus horizontale des sujets face aux faits sociaux-politiques de la société, en construisant un monde plus multitudinaire (Hardt & Negri, 2004)? Enfin, le théâtre que nous voulons exposer ici est propice à l'expérimentation de la pensée et reprend à son compte la nature de ce qui s'opère sur scène en mettant le spectateur en jeu par le biais d'éléments technologiques à la fois visuels et sonores.

Doctorante à l'Université de São Paulo sous la direction de Felisberto Sabino da Costa, **Andrea Caruso Saturnino** prépare une thèse portant sur la notion de décalage du réel dans le rapport de l'acteur/performeur et l'objet dans le théâtre contemporain. Elle a soutenu un DEA à Paris 3 sous la direction de Catherine Naugrette. Ses recherches se concentrent sur la question du corps et de l'objet à travers les différentes pratiques artistiques. Elle traite également de la *politicit * des corps. Elle travaille aussi sur les relations entre théâtre et politique, entre théâtre et occupation de la ville et entre théâtre et arts visuels. En collaboration avec Lucas Bambozzi, elle a récemment organisé le projet interdisciplinaire *Multitude* (São Paulo, 2014).

CASSIERS, Guy, Katelijne DAMEN, Johan LEYSEN et Dirk ROOFTHOFT, Toneelhuis (Belgique)

CASSIERS, Guy

Metteur en scène

Between 2006 and 2008, **Guy Cassiers** concentrated on his *Triptiek van de macht - Mefisto for ever, Wolfskers* and *Atropa. De wraak van de vrede* (Atropa. Avenging peace)- about the complex relationships between art, politics and power. He took that theme a step further in a triptych based on Robert Musil's great novel *Der Mann ohne Eigenschaften*; The Parallel Action (part I, première June 2010), The Mystic Marriage (part II, première September 2011) and The Crime (part III, première May 2012). Besides the projected image, music also started to play an increasingly important role in Cassiers' productions, as evidenced by two operas he created in 2009: *House of the Sleeping Beauties* (music Kris Defoort) and *Adam in Ballingschap* (Adam in Exile; music Rob Zuidam). He has since staged the complete cycle of Wagner's *Der Ring des Nibelungen* in Berlin and Milan (2010-2013).

We have seen evidence of Guy Cassiers' growing interest in European political history in projects like *Bloed & rozen. Het lied van Jeanne en Gilles* (Blood & Roses. The Song of Joan and Gilles 2011), about the power and manipulation of the Church, and *Duister hart* (Dark Heart, 2011) based on Joseph Conrad's *Heart of Darkness* about colonial history. With productions like *SWCHWRM* (2010) Guy Cassiers shows he is also capable of striking a lighter note, which again manifested itself in his appearance in *Middenin de nacht* (In the Middle of the Night), a production in January 2012 involving all the Toneelhuis actors. In 2013 Guy Cassiers worked with Katelijne Damen on an adaptation of Virginia Woolf's *Orlando* which was selected for the Dutch Theatre Festival 2013. In the 2013-2014 season Guy Cassiers turned his attention to the large theatre repertoire and staged Shakespeare – twice: the music theatre production *MCBTH* and *Hamlet vs Hamlet, based on a text by Tom Lanoye*. *Hamlet vs Hamlet* was well received by press and public alike and was selected for both the Flemish and Dutch Theatre Festivals 2014. Together with Ivo Van Hove, Guy Cassiers was awarded an honorary degree by the University of Antwerp for services rendered to society. In the 2014-2015 season Guy Cassiers will be staging Maurice Maeterlinck's *De blinden* (The Blind) involving all the Toneelhuis theatre-makers and actors. At HETPALEIS he will be making a show with the socio-artistic organization Kunst Z based on Toon Tellegen's *Het vertrek van de mier* (The Departure of the Ant). His last creation, *Passions humaines*, a play about the nineteenth-century sculptor Jef Lambeaux, was premiered on May 1st, 2015. The script was written by Erwin Mortier and performed by a mixed French and Dutch cast.

DAMEN, Katelijne

Actrice

Katelijne Damen est une actrice d'origine flamande. Elle travaille au théâtre, à la télévision et au cinéma. Au théâtre, elle a joué sous la direction de plusieurs metteurs en scène : Luk Perceval, Erik De Volder, Ivo Van Hove, Alize Zandwijk, Dirk Tanghe, Guy Joosten et Guy Cassiers. Elle a travaillé au sein de plusieurs compagnies théâtrales : Blauwe Maandag Compagnie, Het Zuidelijk Toneel, De Koe et le Ro theater. Elle est également comédienne à la Toneelhuis et a fait partie de la distribution de plusieurs créations mises en scène par Guy Cassiers : *Mefisto for ever*, *Atropa. De wraak van de vrede* (Atropa. La Vengeance de la paix), *Onder de vulkaan* (Sous le Volcan), *De man zonder eigenschappen I & II* (L'Homme sans Qualités d'après l'œuvre de Robert Musil), *Bloed & rozen. Het lied van Jeanne en Gilles* (Sang & Roses. Le chant de Jeanne et Gilles), le *marathon Musil* et *MCBTH* (Au beau milieu de la

nuit) et *Hamlet vs Hamlet*. En 2013, elle crée, avec Guy Cassiers, le spectacle *Orlando* d'après le roman de Virginia Woolf.

LEYSEN, Johan

Acteur

Johan Leysen est un acteur diplômé du Studio Herman Teirlinck. Tout comme ses collègues, son parcours professionnel est impressionnant. La liste des metteurs en scène qui l'ont dirigé est longue: Erik Vos, Franz Marijnen, Leonard Frank, Anne Teresa De Keersmaeker, Jan Lauwers, Johan Simons, Karst Woudstra, Christian Schiaretti, Isabelle Ronayette, Heiner Goebbels, Laurent Gutmann, Daniel Jeanneteau & Marie-Christine Soma, Kris Verdonck, Pierre Audi, parmi beaucoup d'autres. Sous la direction de Guy Cassiers, il a joué dans *Wolfskers*, dans *Bloed & rozen. Het lied van Jeanne en Gilles*, dans *De misdaad*, le troisième volet de *De man zonder eigenschappen* d'après Robert Musil.

ROOFTHOFT, Dirk

Acteur

Dirk Roofthoof est acteur. Diplômé du Studio Herman Teirlinck, il a travaillé dès sa sortie de l'école, en 1981, avec plusieurs metteurs en scène, chorégraphes et musiciens : Jan Fabre, Jan Lauwers/Needcompany, Luk Perceval, Ivo van Hove, Theu Boermans, Jan Ritsema, Josse De Pauw, Peter Vermeersch, Wim Vandekeybus, Ron Vawter (The Wooster Group), Zita Swoon, the London Sinfonietta, Henry Threadgill (ouverture des Salzburger Festspiele en 1998) et Peter Sellars. Il collabore avec Guy Cassiers dès 1993 dans le cadre de la création de *Het liegen in ontbinding*. En 2004, il collabore à nouveau à la création de *Rouge décanté*. Dirk Roofthoof fait également partie de la distribution des pièces *Mefisto for ever* (2006) et *House of the Sleeping Beauties* (2009) montées par Guy Cassiers.

CHABALIER, Clara, Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique (France)

Actrice et metteuse en scène

clarachabaliier@gmail.com

La mise en jeu du corps de l'acteur par le dialogue homme-machine

L'acteur confronté au dialogue homme-machine peut être confronté à plusieurs directions : asservissement aux contraintes techniques ou recherche de nouvelles modalités de comportement par l'expérimentation sur le plateau, le vécu de ces différentes modalités m'a amenée à creuser la question de l'autonomie du corps de l'acteur dans le cadre de dispositifs mettant en jeu les nouvelles technologies dans le cadre d'un cycle de recherche au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique. Prenant comme base le mythe de Cassandra, j'ai choisi de transposer la possession de la femme par le dieu en un dialogue avec un avatar doté de bases de données gestuelles, développé par CIGALE dans le cadre d'un projet LABEX. Le dialogue avec l'avatar est vu ici à la fois comme une contrainte, puisqu'il faut répondre aux exigences techniques de la recherche scientifique menée simultanément avec la recherche artistique, les deux parties se nourrissant l'une de l'autre, et comme la possibilité de créer des gestes nouveaux, de faire émerger un texte obscur et complexe d'une série de facteurs techniques, permettant de déplacer l'enjeu dramaturgique de la représentation vers une zone de trouble où les facultés essentielles de l'être humain

sont remises en question. Partant de mon expérience personnelle, j'aborderai donc à la fois les contraintes que génère le corps augmenté de l'acteur, et la mutation du concept d'acteur-créateur dans le cadre de ces nouvelles dramaturgies.

Clara Chabali est comédienne et metteuse en scène. Formée à l'École Régionale d'Acteurs de Cannes, elle intègre en 2012, le deuxième cycle du Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique pour développer un projet de recherche sur l'acteur dans l'espace virtuel en se basant sur le mythe de Cassandre. Elle joue notamment sous la direction de Jean-François Peyret (*Re: Walden*), Romeo Castellucci (*Four Season's Restaurant*), Pauline Bourse (*Voyage au Bout de la Nuit*), César Vayssié (*Un Film Evènement*). Sa première création, *Calderón* de Pier Paolo Pasolini, a été programmée notamment au Festival Théâtre en Mai (CDN Dijon-Bourgogne). Elle crée ensuite *Autoportraits* se basant sur les démarches photographiques de Cindy Sherman, Robert Mapplethorpe, Francesca Woodman et Edouard Levé (Théâtre de Vanves, Théâtre les Ateliers– Lyon). Une performance dérivée de ce spectacle est présentée à Ancone (Italie) pour la Biennale des Jeunes Créateurs d'Europe et de Méditerranée. Elle est invitée à intervenir dans des écoles d'acteurs : l'EDT91 (*Par les villages* de Peter Handke, 2012) et l'École Régionale d'Acteurs de Cannes (*Effleurement* d'Asja Srnec Todorovic, 2014). Elle réalise également des performances, des installations sonores et des documentaires radiophoniques.

CHAPLEAU, Menez, Université du Québec à Montréal, UQAM (Canada)

Doctorant en études et pratique des arts

zenemc@gmail.com

L'acteur chosifié : Nouvelles technologies et composition théâtrale

L'inéluctable chosification technologique du corps de l'acteur autorise toutes les manipulations, réelles et virtuelles, ou presque. Matériau parmi d'autres, objet profane, matrice, modèle à reproduire, à déformer, à découper, à amplifier, à effacer, à changer, à pénétrer, à observer sous toutes ses coutures, ou à ignorer dans son acception traditionnelle, le corps du performeur ne forme plus un tout unifié, un organisme harmonieux, ontologique et sacré.

Dans la foulée du *théâtre postdramatique* que définit Lehmann, les technologies ouvrent définitivement le théâtre aux possibilités compositionnelles jadis réservées aux formes d'art affranchies de la tyrannie des référents privilégiés et des systèmes de composition aux lois « immuables » soi-disant universelles ou naturelles (pensons à la musique, aux arts visuels et à la danse). Ainsi, nous explorerons, tant du point de vue de la composition que de l'exécution, cet aspect émancipateur, ce multiperspectivisme (parfois aperspectiviste) que permet la chosification du corps et l'hétérarchisation des éléments du spectacle, en revisitant certains principes fondamentaux comme la répétition et la différence (le changement) appliqués indistinctement aux divers paramètres et caractéristiques formels.

Menez Chapleau suit d'abord une formation d'interprète, comme batteur de jazz (Université McGill) et comme acteur (Université du Québec à Montréal). Pendant quelques années, il explore ces deux métiers en parallèle et touche aussi à la danse. Il effectue ensuite une maîtrise en théâtre (UQAM) où il examine le concept de théâtralité pour en proposer une nouvelle définition à la lumière des théories existantes, puis amorce un doctorat en études et pratiques des arts où il accomplit un travail à la fois fondamental et concret sur les principes d'exécution et de composition théâtrales, tant du point de vue du praticien que du

théoricien. Il a fait partie du groupe de recherche *Performativité et effets de présence* et a contribué à la rédaction de réflexions et d'articles. Il interrompt ses activités de chercheur un certain temps pour renouer avec la création comme artiste multidisciplinaire, signant avec Alexandre Martin, la mise en scène d'une adaptation intimiste de *Roméo et Juliette* et collaborant avec plusieurs autres artistes/compagnies comme acteur-metteur en scène, danseur, musicien et monteur vidéo. Aujourd'hui, en plus de ses contrats de programmeur, il participe à différents projets universitaires et reprend son travail doctoral pour mener à terme ses *Variations scéniques : Études performatives des principes de composition et d'exécution théâtrales*.

CHAVANNE, Violaine, Université Paris Ouest Nanterre La Défense – HAR (France)

Chercheuse au laboratoire HAR

viochavanne@free.fr

Négations de la présence ou de l'image : effets symboliques de la confrontation de l'acteur à la vidéo

Nous voudrions nous intéresser à deux façons symétriquement inverses de dialectiser le corps de l'acteur par l'image vidéo ou l'image vidéo par le corps de l'acteur.

Dans *Méphisto forever* de Guy Cassiers, les acteurs, en s'allongeant à l'horizontale pour être filmés, se livrent à la caméra. Ils rejouent l'opération de capture de la présence que Walter Benjamin dans *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, attribuait aux nouveaux arts mécaniques : le cinéma et la photographie. L'acteur disparaît physiquement pour le spectateur tandis que son image flotte à la verticale. Le processus de disparition opéré en direct joue comme une opération symbolique de privation par laquelle des images immatérielles surgissent pour le spectateur, s'ajoutant à l'image filmée.

Dans *Forecasting*, Barbara Matejevic et Giuseppe Chico (*La ménagerie de verre*, Festival d'Automne 2012), au contraire, le corps de la performeuse prolonge des images extraites de vidéo prises sur *YouTube*, images qui mettent en scène un corps parcellisé. Ces images renvoient au fétichisme, lequel peut nous attacher à elles dans la pratique quotidienne du Web, au sens où Freud entend ce terme. Celui-ci évoque concernant le fétichisme, une impuissance à symboliser, ce qui renvoie à une angoisse, en particulier à l'angoisse de la mort. Justement, le corps de la performeuse qui prolonge et resymbolise ces images, les ramène à ce qu'elles sont simplement : la partie visible d'un tout absent.

À chaque fois, la négation de la présence par la vidéo ou la négation de l'image par le corps de la performeuse a pour enjeu la constitution de signes proprement scéniques. Là où la présence nue ne fait plus signe, la vidéo symbolise. Là où les images deviennent des quasi-choses, c'est le corps qui symbolise. Par ce jeu de dialectisation, un effet commun se produit : une scène des images s'ouvre en plus de ce que nous percevons, en plus de la chair des acteurs et en plus de l'image filmée.

Docteur d'une thèse de philosophie sur le théâtre (*La fabrique des images dans le théâtre contemporain*), chercheuse au laboratoire HAR à Paris Ouest Nanterre La défense et au LAPS (Laboratoire des Arts et Philosophies de la Scène), **Violaine Chavanne** s'intéresse à la question de l'image au théâtre et dans les arts voisins de celui-ci. Elle est notamment l'auteure d'articles sur Robert Lepage, Christoph Marthaler, Robert Bresson, Joël Pommerat et bientôt sur Jérôme Bel.

CHEHILITA, Émilie, Université Paris Ouest - Nanterre La Défense (France)

Doctorante

emilie.chehilita@gmail.com

Les écrans de la proximité – le jeu avec la médiatisation chez Gob Squad

Le collectif Gob Squad propose de configurer de nouveaux rapports entre ses performeurs et l'appareillage technique – caméras et écrans – à chaque nouvelle performance.

Leur formation à l'université de Gießen, tournée vers les formes limites du théâtre, et à l'Université de Nottingham en arts plastiques peuvent expliquer la mise en place de dispositifs vidéo originaux : se tenir dans un espace de jeu tapissé d'écrans (*Kitchen - You've Never Had It So Good*, Berlin, 2007), établir un lien entre l'intérieur et l'extérieur de la salle par vidéo interposée (*Revolution Now*, Berlin, 2010), guider à l'oreillette l'intervention d'une personne extérieure au groupe au sein d'une vidéo (*Prater Saga 3: In diesem Kiez ist der Teufel eine Goldmine (In this neighbourhood, the Devil is a goldmine)*, Berlin, 2004)...

Le processus créatif sera interrogé notamment au travers de la vidéo éditée par le groupe à ce sujet. Malgré la quasi-omniprésence d'un outillage de prise de vue et de son, le groupe cultive un style D.I.Y. (*Do It Yourself*), amateur en apparence. La réception des spectateurs sera analysée au travers de témoignages (*The Making of a Memory, 10 years of Gob Squad remembered in words and pictures*, Berlin, 2005) et de mon expérience de spectatrice.

À l'exception de l'un d'entre eux, aucun des performeurs n'a une formation d'acteur. Ils ont parfois des rôles ou fonctions (souvent propres à l'univers médiatique), mais interviennent le plus souvent en leur nom propre, tels des *ready-made*. Ils poursuivent ainsi leur recherche d'« authentiques fictions ». (GOB SQUAD, 2010 : 115)

Selon eux, la médiation se mêle sans cesse à la réalité, et la fiction à la réalité. Leurs rencontres « véritables » avec des passants ou des spectateurs sont placées au sein d'un dispositif médiatique. Ce jeu d'aller-retour entre authenticité et formatage, direct et médiatisation, est le questionnement toujours renouvelé du groupe. Une forme de distanciation, peut-être « postépique » se joue là « pour, dans la distance, créer de la proximité ». (HANS-THIES, 2002 : 175)

Émilie Chehilita prépare, sous la direction d'Emmanuel Wallon, une thèse sur la critique de la « société du spectacle » dans le théâtre contemporain à Berlin, Londres et Paris, de 1997 à 2012. Elle a publié plusieurs articles. Elle participe aux séminaires interdisciplinaires des doctorants en Histoire des arts et des représentations et y intervient. Elle est metteuse en scène et comédienne au sein de l'Illustre Compagnie Inutile.

COLEMAN, Beau, University of Alberta (Canada)

Associate professor

beau.coleman@ualberta.ca

Resetting the Compass: Navigating the Actor through Space, Composition & Intermediality

For the abstract, see on page 77.

Beau Coleman is Associate Professor of Drama at the University of Alberta where she teaches acting, directing and performance. She is a theatre director and interdisciplinary artist whose work has been performed and/or exhibited across North America, Europe and

in parts of Africa, Australia and Asia. She has made works for a diverse range of locations and contexts, whether they were situated in galleries, theatres, suspended over rivers or projected onto buildings. Previous creations include theatre, live art, digital media, site-specific performance, dance, video and new media installation. Recent work includes *Let Me Tell You That I Love You* (performance/Nuit Rose/Artscape, Toronto); *These Are Not My Mother's Hands* (video, Trinity Square Video, Toronto); *I Remember Holding and Washing Her Hands*, (video/performance, Trinity Square Video, Toronto); and *Clock Piece* (performance/Month of Performance Art Festival, Berlin). Her current research focuses on the performance of grief through the creation of a series of works (performances, videos and installations). Beau received her training at the National Theatre School of Canada and the Yale School of Drama.

COLLARD, Christophe, Vrije Universiteit Brussel (Belgique)

Professor

clcollar@vub.ac.be

Ecologies of Media, Ecologies of Mind: Towards a Dialectics of Embodiment

Despite being heavily indebted to electronic mediation, the dramatic situation created in contemporary multi-media theatre productions is still performed “live” on stage. If we take into account its relatively stable requirements of an audience and a set duration, we could argue that the theatrical medium represents a heuristic platform to study associative thinking. The stage functions as an interface, facilitating co-presence across physical, technical, and referential boundaries. Contemporary critical discourses tend to consider the “live” body in performance as a cultural and biological biotope – a construction site for the assemblage of identity and consisting of multiple layers of what Wolf-Dieter Ernst has termed “anthropological ballast” (2012). From this perspective theatre can play an additional role, as pivotal platform of signification, arising from the invitation it extends from performer to spectator to connect via conscious participation in a “live” event. If accepted, the cognitive communion that ensues will remind all participants of its disruptive constructedness, throughout the event’s duration (see also Rayner, 2002). As recently demonstrated by N. Katherine Hayles, the kind of embodied cognition activated by “live” performers in an intermedial setting “provides the basis for dynamic interactions with the tools it helps to bring into being” (2012). This paper will refer to dramaturge/director John Jesurun’s so-called “pieces in spaces” (1987) – i.e. stage plays where the live, the fictionalized, and the mediatized become blurred in an orgy of analogies across media and genres – to highlight what anthropologist Bradd Shore calls our mind’s “ecological inclination” to fuse a boundless range of unrelated impulses while blurring boundaries of all kinds (1996).

Christophe Collard lectures in European literature, critical theory, and contemporary performing arts at the Vrije Universiteit Brussel (Free University of Brussels), where he serves as secretary of the Centre for Literature, Intermediality, and Culture (CLIC). He holds a BA and MA in English and German Literature, and a PhD in American Drama. He has appeared in *Adaptation*, *New Theatre Quarterly*, *Performance Research*, *Literature/Film Quarterly*, and *Re-Thinking History*. He is also the author of the monograph *Artist on the Make: David Mamet’s work Across Media and Genres* (2012), which was shortlisted for the 2014 Young Scholar Book Award of the European Society for the Study of English (ESSE). His

current project investigates the work of contemporary American theatre director John Jesurun from the prism of “postdramatic mediaturgy.”

COUCHOT, Edmond, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)

Professeur

edmond.couchot@gmail.com

L’externalisation des compétences créatrices : Une inflexion inattendue de l’évolution

Les technologies actuellement à la disposition des artistes sont d’une variété et d’une complexité sans précédent par rapport aux techniques classiques. Elles ont permis, notamment aux créateurs de la scène et des arts vivants, de se familiariser avec les robots, les avatars, les acteurs virtuels, et quelques « agents intelligents » invisibles qui hantent les dispositifs et les réseaux de communication. Si diverses qu’elles soient, toutes ces technologies ont en commun, mais à des degrés divers, d’utiliser des modèles informatiques qui s’inspirent de la vie et de l’intelligence.

Le développement des sciences cognitives et de l’informatique a ainsi rendu possible la création d’artefacts capables de simuler des compétences cognitives (perception, attention, décision, invention, jusqu’à la simulation des émotions), des comportements tendant vers l’autonomie, des interactions avec le milieu, propres à l’espèce humaine. Tout se passe comme si, par une inflexion inattendue de l’évolution, en externalisant nos compétences cognitives dans ces artefacts nous donnions vie, à notre insu, à une nouvelle espèce.

Dans cette perspective, dès lors que les artistes — et plus particulièrement ceux de la scène et des arts vivants — utilisent de telles technologies, le propos est de tenter de comprendre ce qui change ou ce qui perdure, dans la création artistique, dans l’effet de présence provoqué par ces artefacts, dans l’expérience esthétique et son partage intersubjectif, voire au-delà, à travers la fréquentation de ces nouveaux êtres, dans la conception même de l’humanisme.

Edmond Couchot est docteur d’État et professeur émérite des universités. Il a dirigé le département Arts et Technologies de l’Image à l’Université Paris 8 pendant une vingtaine d’années et continue de participer aux recherches du centre Images Numériques et Réalité Virtuelle (INREV). Son domaine d’enseignement et de recherche est celui des interactions entre l’art et la science, notamment entre les théories de l’art et l’esthétique et les sciences et technologies de la cognition. Dès les années soixante-cinq, Edmond Couchot a partagé les activités de l’Association française de cybernétique et des systèmes généraux et a créé des tableaux électroniques interactifs réagissant au son et sollicitant la participation du spectateur. Depuis quelques années, il a repris ses recherches et participé à de nombreuses expositions internationales. Il est l’auteur de plus d’une centaine d’articles et de cinq livres dont le dernier, *La Nature de l’Art. Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, a été publié chez Hermann en 2012.

CYR, Catherine, Université McGill (Canada)

Enseignante et chercheuse post-doctorale

catherine.cyr2@mail.mcgill.ca

Théâtre immersif et intermittences de la représentation

Projetés sur des écrans transparents disséminés dans la nef d'une église, des corps nus, vieillissants disent l'usure, la difficile persistance du désir. Surdimensionnés ou atrophiés, oscillant entre apparition et disparition, ces corps constituent un lieu d'énonciation fluctuant où s'entremêlent l'iconographie du peintre Francis Bacon et les mots abrasifs d'Heiner Müller. Dans *Résonances*, récente création de la metteuse en scène québécoise Carole Nadeau, ce corps projeté cohabite avec le corps de chair puisque, dans la pénombre, des acteurs et des spectateurs sillonnent l'espace, tracent le déroulé de la représentation. À l'intersection du théâtre, de la performance et de l'installation, ce spectacle immersif établit une communauté provisoire d'acteurs et de spectateurs, lesquels, mobiles, interagissent entre eux et avec les images projetées. Le spectateur est aussi le destinataire d'une parole inassignable, à la spatialisation multiple, amalgame changeant et protéiforme de fragments textuels diffusés par des haut-parleurs et de monologues énoncés par les acteurs en présence. Nouée au bougé erratique de son propre corps et aux mouvances du corps et de la voix de l'Autre, dans un espace partagé, à la fois « présentiel » et virtuel, l'expérience que fait chaque spectateur de la représentation est fondée, comme dans tout théâtre immersif, sur une implication sensorielle exacerbée (Bouko et Bernas, 2012). Or, cette implication rencontre quelques limites et n'est pas exempte de paradoxes. À travers des exemples tirés de *Résonances* et de quelques autres productions de la compagnie interdisciplinaire Le Pont Bridge, la présente communication s'attachera à questionner le rapport ambigu à la représentation développé par le spectateur plongé dans un dispositif scénique aperceptif, c'est-à-dire un dispositif où l'« immersant » perçoit sa propre activité, et où persiste, aigüe, sa conscience de soi. Je m'intéresserai en particulier aux moments « blancs » ou interstitiels qui émaillent son parcours ambulatoire. Des moments de pure présence à soi qui, lorsque par intermittence disparaissent les images, abolissent le rapport à l'Autre et viennent suspendre l'adhésion à la représentation.

Catherine Cyr est enseignante, chercheuse et auteure. Elle est titulaire d'un doctorat en Études et pratiques des arts de l'Université du Québec à Montréal. Elle poursuit une recherche postdoctorale à l'Université McGill portant sur le travail de la metteuse en scène Brigitte Haentjens. En plus de collaborer à diverses revues savantes, elle est membre de la rédaction de *Jeu Revue de théâtre*. À ce titre, elle a dirigé plusieurs dossiers thématiques dont *Jouer autrement* (2008), *Le spectateur en action* (2013) et *Corps atypiques* (2014). Les figurations du corps dans le théâtre actuel, de même que les théories de la réception et de la représentation constituent ses champs d'intérêt actuels. Récemment, elle a publié deux textes dans des ouvrages collectifs : « Le féminin choral dans *Tout comme elle*. Entre l'indivisibilité et la diffraction » (*Loin des yeux, près du corps. Entre théorie et création*, Galerie de l'UQAM/Éditions du remue-ménage, 2011) et « La fabrique du vrai : le théâtre performatif de Système Kangourou » (*Le jeu des positions. Discours du théâtre québécois actuel, Nota bene*, 2014). Depuis plusieurs années, elle enseigne à l'École nationale de théâtre du Canada. Elle occupera un poste de professeur régulier en Etudes littéraires à l'UQAM à compter du 1^{er} juillet 2015.

DACHEUX, Margot, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

LIRA/chargée de cours et doctorante

margot.dacheux@gmail.com

Percer le voile : la scène contemporaine à travers le filtre du tulle

« Mettre à distance l'univers scénique, et particulièrement le corps de l'acteur, espacé à lui-même », tel était, selon Mireille Losco, le rôle du célèbre rideau de gaze utilisé par les symbolistes au Théâtre d'Art et au Théâtre de l'Œuvre. « Espace d'expression radicalement séparé du monde », « manière d'ôter à l'image scénique une part de sa matérialité » précise Anne Pellois. Mais que reste-t-il aujourd'hui de ce rideau de gaze qui estompait les contours des corps, appelait l'onirisme et les spectres? Bien qu'il n'ait jamais complètement quitté la scène – on pense au célèbre *Dance* (1979) de Lucinda Childs ou encore au *Biped* (1999) de Merce Cunningham – on peut constater son actualité sur la scène contemporaine dans les mises en scène de la compagnie chilienne Teatrocinema, de Romeo Castellucci (*Purgatorio* en 2008, le récent *Go down, Moses*), Fabrice Murgia (*Life : Reset/Chronique d'une ville épuisée* en 2010, *Notre peur de n'être* en 2014), ou encore Pauline Bureau (*Sirènes*, 2014) pour ne citer qu'eux. Pourquoi le rideau de tulle refait-il son apparition sur scène? Que permet-il à l'heure actuelle, couplé avec l'utilisation de la vidéo *live* ou non, acquérant dès lors le double statut d'écran de projection et de surface sujette à la transparence? De quelle manière modifie-t-il la présence des corps en scène? Comment ce voile travaille-t-il la perception du spectateur? Cette communication tentera, à travers l'analyse d'exemples précis, de répondre à ces différentes questions et de cerner les enjeux de la présence de ces écrans sur la scène contemporaine.

Margot Dacheux est chargée de cours à la Sorbonne Nouvelle – Paris 3 et doctorante, sous la direction de Josette Féral. Après un mémoire de master 2 ayant pour titre *Gisèle Vienne, la scène du fantasme*, elle poursuit sa recherche autour de la matérialisation des espaces mentaux avec sa thèse intitulée *Intériorités fantasmées : espaces mentaux sur la scène contemporaine*. Elle est également membre de l'équipe encadrant les dialogues avec le public au Festival d'Avignon IN et a écrit pour le site mouvement.net.

DAOUD, Jean, Université Libanaise (Liban)

Dramaturge et metteur en scène

jeandaoud@yahoo.com

La formation d'acteur au temps du numérique

Cette intervention soulève et essaie de répondre aux points suivants :

1. La formation de l'acteur, dans les laboratoires de recherche sur l'acteur, comme dans les écoles d'art, ne ferait ses modifications qu'en fonction de l'acteur chair. Les volets qui seront ouverts au numérique se font en fonction des besoins techniques de la scénographie et son intégration dans la dramaturgie, et comme technique au service de la formation.
2. Les nouvelles techniques ouvriraient-elles de nouveaux horizons et imposeraient-elles de nouveaux défis à la formation? Je répondrai à cette question à partir de mon expérience dans le cadre du « Laboratoire de dramaturgie, d'actorat et de textes » et à la lumière de la formation d'acteur au Liban (l'exemple du département de théâtre et de cinéma) et dans le monde arabe.
3. Avec le numérique, nous serons face à un nouvel art, de nouveaux arts, mais cela ne sera pas le théâtre, ou nous serons face à une nouvelle définition de l'action, et en besoin de nouvelles définitions.
4. Le développement des sciences et du numérique fera du théâtre davantage une nécessité dans sa forme la plus simple, l'acteur chair, l'Homme.

5. Le travail de formation de l'acteur est une étape antimiroir (même si le miroir paraît être utile à quelques-uns). On développe la compétence de l'écoute intérieure, de la perception, de l'entendement, ou de caméras qui travaillent de l'intérieur, on forme la présence, le discernement, la vivacité d'esprit, la sagacité profonde, la perspicacité. La technologie pourrait-elle être utile à ce sujet?

Docteur en études théâtrales et cinématographiques (Paris 8), dramaturge, metteur en scène, formateur d'acteur et fondateur du « Laboratoire de dramaturgie, d'actorat et de textes » où il a élaboré la « méthode Soufie », **Jean Daoud** est auteur d'une centaine de notes de recherche. Il a été dramaturge et metteur en scène de plusieurs pièces de théâtre dont : *Cérémonie d'un nombre acteur*, *Mouakoun*, *Entre moi et moi : elle*, *En quête du paradis...* Parmi ses œuvres (en langue arabe): *L'essence du théâtre*, *La dramaturgie de l'acteur*, *L'Hyène démocratique* (poésie), *Délire dans le corps d'une femme: verbes* (poésie), *Introduction à l'approche du lieu de représentation scénique*, *La maison des scènes*, *Lieu de représentation scénique: entre son pouvoir et sa soumission au pouvoir*, *La formation de l'acteur entre l'institut et les ateliers*, *La thérapie par le jeu et la créativité : deux axes de la formation d'acteur dans le Laboratoire de dramaturgie, de jeu et de textes...* il est aussi réalisateur de plus de cinq cents courts documentaires.

Jean Daoud est également Secrétaire général du Congrès de Beyrouth pour le théâtre, conseiller et formateur en Éducation créative, communication et thérapie par le théâtre. Il enseigne la dramaturgie et la mise en scène à l'Institut des Beaux-arts et de thérapie par l'art (au Master en Psychologie) à la faculté des Lettres de l'Université Libanaise. Il est, en outre, formateur de formateurs à l'Université Arabe de la Non-violence, ex-doyen de l'Institut des Beaux-arts – UL et représentant du gouvernement Libanais auprès du Conseil de l'Université Libanaise.

DELUCVELLERIE, Jacques: Groupov (Belgique)

Metteur en scène

Avec la participation de Marie-France Collard, responsable images du Groupov

Le hiéroglyphe humain tend à s'effacer

Questionner *la nature* de l'action et de la présence réelle, physique, d'un acteur confronté à un spectateur dans le même espace/temps partagé, c'est toucher à l'essence même du théâtre. Interroger ce que modifierait dans ce champ l'introduction de nouvelles technologies, semble supposer que la présence et l'action *Hic et Nunc* de l'acteur constituent une réalité d'évidence, une donnée solide préalable à celle de l'interférence des « écrans ». Notre réflexion part, à l'inverse, de l'hypothèse que cette réalité – ou même sa promesse – s'étiolle, s'aliène et que la surabondance d'exposition des « corps » sur les plateaux participe elle-même de cette déperdition, voire de ce renoncement. À l'opposé de toutes les formes originelles de théâtre connues, l'acteur tend à se déposséder de son exceptionnalité, comme accomplissement ou même comme projet.

Cette mutation en cours de la présence, quasiment anthropologique – du fait du spectateur comme de l'acteur – n'est pas provoquée ni même infléchie par les « écrans ». Ils l'accompagnent. Cependant si faire vivre l'identité propre du théâtre tient à la force/fragilité d'une présence réelle d'exception, cela pose à l'emploi de ces « écrans » des conditions d'emploi spécifiques. Lesquelles ?

Jacques Delcuvellerie, metteur en scène, auteur, acteur, pédagogue, Français résidant en Belgique. Fondateur et directeur artistique du Groupov, collectif plurinational d'artistes interdisciplinaires. Il a publié en 2012 : *Sur La Limite, Vers La Fin (Repères sur le théâtre dans la société du spectacle à travers l'aventure du Groupov)*, co-édition Groupov/Alternatives théâtrales. Il a notamment initié, co-écrit et mis en scène *Rwanda 94. Une tentative de réparation symbolique envers les morts à l'usage des vivants* (Avignon 1999, création 2000, tournée internationale jusqu'en 2005. Publication aux éditions Théâtrales), *Anathème* (Avignon 2005), *Un Uomo Di Meno (Fare thee well Tovaritch Homo Sapiens)* (Belgique – Théâtre National, 2010). Dernière création *L'Impossible Neutralité* (Belgique – Festival de Liège, 2015). Il est enseignant au Conservatoire Royal de Liège depuis 1976, il a animé de nombreux ateliers en Belgique et à l'étranger, et fait partie de la première édition de l'École des Maîtres, fondée par Franco Quadri. Il a ensuite dirigé la session 2002 de cette Ecole en Italie et à Liège. Les travaux du Groupov ont donné lieu à plusieurs films et documentaires.

DELHALLE, Nancy, Université de Liège et LEMME (Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation) (Belgique)

Chargée de cours et chercheuse

ndelhalle@ulg.ac.be

Vers un acteur pour l'ère de la Petite Poucette. Voix, corps et écrans dans les spectacles de Fabrice Murgia.

Le parcours artistique de Fabrice Murgia, depuis sa première création comme metteur en scène, *Le chagrin des ogres*, est marqué par l'enregistrement et la projection, en direct, de l'image en train de se composer sur le plateau. Si d'autres éléments visuels peuvent aussi être projetés sur écran et donc s'intégrer au processus théâtral en cours (dans *Ghost road*, par exemple), la relation entre le jeu sur scène et l'image enregistrée est l'objet d'une véritable recherche chez Murgia. Une recherche artistique adossée à un questionnement philosophique, voire politique, sur le processus d'individuation dans le monde actuel. Or, pour la génération dont parle Murgia, celle des trentenaires, ce questionnement intègre *ipso facto* les nouvelles technologies. Aussi l'image numérique prend-elle, dans les spectacles de l'artiste, différentes places et fonctions. Il appartient dès lors à l'acteur de recomposer à chaque fois la relation entre les figures-personnages qu'il crée sur la scène et les captations qui sont projetées sur écran. Pour cette communication, nous voudrions nous pencher particulièrement sur le processus d'identification créé par l'acteur, dans la mesure où la prise en compte du public est également centrale dans cette démarche artistique.

Murgia s'inscrit en effet dans la perspective expérimentale ouverte par le Groupov de Jacques Delcuvellerie (dans les années 1980) et poursuivie par d'autres artistes, comme Françoise Bloch, par ailleurs pédagogues à l'École Supérieure d'acteurs du Conservatoire de Liège dont il est issu. *Rwanda 94* du Groupov, *Money* de Françoise Bloch comme les spectacles de Murgia prennent délibérément leur source dans une problématique centrale explorée à travers la formation de l'acteur et les mises en scène : comment dire au théâtre – et de façon critique – le monde aujourd'hui. Une recherche qui conduit à questionner les outils disponibles, en l'occurrence le corps de l'acteur (la voix enregistrée dans *Les enfants de Jéhovah* de Murgia, par exemple) et les technologies, dans le cadre du spectacle vivant et du lien au spectateur qui le sous-tend.

Nancy Delhalle est chargée de cours en histoire et analyse du théâtre à l'Université de Liège (Belgique). Membre du comité de rédaction de la revue *Alternatives théâtrales*, du LEMME

(Laboratoire d'études sur les médias et la médiation – Université de Liège) et du C.I.R.R.A.S (Centre International de Recherche et de Réflexion sur les Arts du Spectacle – Maison des Sciences de l'Homme et de l'Environnement/CNRS/Université de Franche-Comté), elle a collaboré à diverses revues dont *Textyles*, *Les Cahiers d'Histoire du Temps Présent*, *Visibles* ou *Theater Topics*, et est à l'initiative du numéro 48-49 de la revue *Ubu, Scènes d'Europe*, "Emergence(s) dans le théâtre européen" (2010). Elle est l'auteure de *Vers un théâtre politique. Belgique francophone 1960-2000* (Le Cri-ULg-ULB, 2006). Elle a codirigé l'ouvrage *Le Tournant des années 1970. Liège en effervescence* (Les Impressions nouvelles, 2010) et dirigé l'ouvrage *Le Théâtre et ses publics. La création partagée* (Les Solitaires intempestifs, 2013).

DE MARINIS, Marco: Université de Bologne (Italie)

Professeur

marco.demarinis@unibo.it

Théâtre et photographie

Comment et sous quelles formes s'est manifesté à travers le temps l'intérêt du théâtre pour la photographie?

Je dirais que le théâtre a utilisé et utilise la photographie fondamentalement à trois niveaux différents:

- 1) comme moyen de documentation (et d'autodocumentation)
- 2) comme moyen expressif et matériel scénique
- 3) comme dispositif

Le troisième type d'utilisation s'est développé récemment dans le travail des dernières générations du nouveau théâtre, avec Magazzini Criminali et Societas Raffaello Sanzio, pour ce qui concerne l'Italie. Aujourd'hui, il faut faire référence également à des compagnies comme Gruppo Nanou, Città di Ebla, Muta Imago, Pathosformel. Il est intéressant d'observer comment cet usage théâtral du dispositif photographique s'est intensifié et précisé à la suite d'une certaine crise du théâtre multimédia traditionnel, fondé surtout sur la vidéo, le film et leurs avatars numériques.

Marco De Marinis est professeur au Département des Arts Visuels et Performatifs (Darvipem) de l'Université de Bologne. Ses recherches portent principalement sur la théorie théâtrale, les questions épistémologiques et méthodologiques liées au théâtre et les expériences théâtrales du XXe siècle. Actuellement directeur du Master en Spectacle Vivant de l'Université de Bologne, il est également responsable scientifique du Centre de Promotion Théâtrale de l'Université de Bologne "La Soffitta". Il a fondé, en 1999, le périodique *Culture Teatrali*, dont il a été directeur. Il dirige des collections d'études et de recherches chez plusieurs éditeurs, dont Bulzoni (Roma) et La Casa Usher (Firenze). Il fait partie du comité de rédaction de la revue *Versus-Quaderni di Studi Semiotici*. Il est aussi conseiller scientifique des revues *L'Annuaire théâtral* (Montréal, Canada) et de *Teatro XXI* (Universidad de Buenos Aires).

DEMERS, Louis-Philippe, Nanyang Technological University (Singapour)

Associate Professor, Interaction and Entertainment Research Centre, School of Art, Design and Media.

lpd@processing-plant.com

www.processing-plant.com

Acting without Thinking.

For the abstract, see on page 79.

Louis-Philippe Demers makes large-scale installations and performances. His projects can be found in theatre, opera, subway stations, art museums, science museums, music events and trade shows. Over the past two decades, he participated in more than seventy artistic and stage productions and has built more than 325 machines. Demers' works have been featured at major venues such as Theatre de la Ville, Lille 2004, Expo 1992 and 2000, Sonambiente, ISEA, Siggraph and Sonar. He received five mentions and one distinction at Ars Electronica, the first prize of Vida 2.0, mentions at Vida 12.0 and 15.0, two jury recommendations at the Japan Media Arts Festival, the Interactive prize for Lightforms 98 and six prizes for Devolution including two Helpmann Awards.

Demers was Professor of Digital Media and Exhibit Design/Scenography at the Hochschule fuer Gestaltung Karlsruhe, affiliated to the world renowned Zentrum fuer Kunst und Medientechnologie (ZKM, Germany). He has since joined the Interaction and Entertainment Research Centre and the newly founded School of Art, Design and Media at Nanyang Technological University, Singapore.

DERAMBURE, Angélique, Université Nice Sophia-Antipolis (UNS) (France)

Centre Transdisciplinaire d'Épistémologie de la Littérature et des Arts Vivants (CTEL)

erubmarey@hotmail.com

Répétitions et mises en scène : la projection vidéo et la mise en abyme de l'image chez Daniel Benoin

Le metteur en scène contemporain, Daniel Benoin puise son inspiration dans les domaines de la peinture, de la photographie et du cinéma. Considéré comme un imagier dans ses mises en scène au théâtre, il exploite surtout le savoir-faire cinématographique et vidéoécranique, accordant la primauté à l'image et à ses composantes (lumières, objets, formes, mouvements, rythmes). Primordiale pour lui, cette hybridation des arts et des techniques lui offre ainsi une liberté plus grande dans la matérialisation et l'esthétisation de son imagerie qu'il veut sans cesse perfectionner en vue de provoquer et d'intensifier, de manière subtile, un choc émotionnel précis chez le spectateur. L'analyse ultérieure de son processus de création et des répétitions intégrales des spectacles qu'il a mis en scène révèle le mode de travail du groupe (metteur en scène, scénographe, acteurs, techniciens) et les différentes strates structurant l'élaboration collective. Lors du Colloque *Corps en scène: l'acteur face aux écrans (Prise2)*, il sera présenté l'appréhension, par les acteurs, du dispositif scénique dans le déroulement des répétitions : scène mobile, caméra (caméscope, webcam), écran (rétroprojection, projection vidéo), microphone. Après le thème de la désynchronisation du travail préalable global, il sera aussi souligné les réactions des comédiens et l'adaptation de leur technique et de leur jeu aux nouvelles technologies. S'y ajouteront ensuite le travail du metteur en scène, sa manière de les diriger et celle d'harmoniser le rythme entre acteur et « trans-acteur ». Et surtout, par l'utilisation de la

profondeur de champ ou de la mise en abyme de l'image, il sera exposé comment l'acteur alors devenu multidimensionnel amplifie les effets de simultanéité visuelle entre réel et virtuel, temporalité et spatialité.

Docteur en Arts Vivants, dominante théâtre, et membre du Centre Transdisciplinaire d'Épistémologie de la Littérature et des Arts Vivants (CTEL) à l'Université Nice Sophia-Antipolis, **Angélique DERAMBURE** consacre ses recherches à la lecture génétique et synchronique des mécanismes de création chez les artistes situés au croisement du théâtre et des images picturales, vidéo ou encore cinématographiques. Auteure de plusieurs travaux sur l'image et son empreinte (thèse, articles, conférences), elle analyse les traces matrices de l'œuvre laissées par le geste artistique spontané et évanescent. Ce paradigme entre processus de création des arts vivants et leurs « fouilles archéologiques » propose des perspectives renouvelées quant à l'esthétique et à la présence/absence de l'artiste dans des domaines élargis comme le cinéma, la peinture, la photographie, la danse, la musique, l'écriture. De ce fait, l'auteure participe, à l'aube de XXI^e siècle, à la constitution des nouvelles notions d'intermédialité et d'hybridation des arts.

DESIDER FISCHER, Rodrigo, Université de Brasilia (Brésil)

Metteur en scène et Doctorant

rodrigodesiderfischer@gmail.com

Le solo comme multitude dans le théâtre contemporain: les relations entre l'acteur et les dispositifs audiovisuels.

Au-delà des relations conflictuelles qu'ont établies tout au long du XX^e siècle, la vidéo, le théâtre et le cinéma, ces derniers doivent être compris comme producteurs d'expériences, potentialisant l'esthésie en stimulant et en changeant notre perception, notre rapport au monde et, par conséquent, nos connaissances. Actuellement, le théâtre, que l'on peut appeler « postdramatique » ou « performatif », a établi un dialogue intense avec l'audiovisuel, nous obligeant à réfléchir sur le jeu de l'acteur, la présence, les effets de présence, le déroulement du temps, le déploiement de l'espace scénique et les limites du spectacle vivant. Nous proposons une analyse du spectacle solo dans les productions théâtrales contemporaines par l'analyse de *Misanthrofreak*, œuvre de Rodrigo Fischer (2014), dans laquelle les relations produites entre l'acteur et les dispositifs audiovisuels multiplient les effets de présence. Nous partons de l'idée que, dans le théâtre contemporain, la création de spectacles solos répond à un besoin qui se configure par la recherche de l'expérience de la part de l'acteur et par son envie de promouvoir un espace dialogique dans lequel le spectateur est également au cœur du projet expérientiel. De même, nous considérons que la forme solo doit être analysée sous la perspective de la rencontre entre l'humain et le non-humain – dans notre cas, l'acteur et les nouvelles technologies de production de son et de l'image. Il est ainsi possible de comprendre que, dans la perspective des idées d'« être avec » et de « faire avec », l'acteur, dans un spectacle solo, n'est jamais seul. Il est – et il devient – avec un autre *non humain*. Dans le théâtre contemporain, le spectacle solo se fait par l'individuation et la multitude en scène.

Rodrigo Desider Fischer est acteur, metteur en scène, enseignant, technicien d'éclairage brésilien et directeur de la compagnie de théâtre *Desvio* depuis quinze ans. Titulaire d'un Master « Arts » de l'Université de Brasilia (UnB), il termine actuellement son doctorat intitulé *Une poétique entre le théâtre et le cinéma: réflexions sur le jeu de l'acteur à partir*

des oeuvres de John Cassavetes, dirigé par Roberta Kumasaka Matsumoto. En plus du jeu de l'acteur, sa recherche analyse la poétique du spectacle théâtral basée sur l'utilisation des technologies audiovisuelles pour la composition de la scène. En plus de travaux écrits, il a créé au cours de ses recherches, le spectacle *Misanthrofreak* qui a obtenu le prix de meilleur spectacle théâtral de Brasília au *Festival Sesc do Teatro Candango* en 2014. Ce spectacle a été présenté dans cinq pays.

DOBIE, Gwenyth, Don SINCLAIR, & William MACKWOOD, York University (Canada)

Associate Professors

gwendobie@gmail.com; dws@yorku.ca; wmackwood@gmail.com

The Animator-Performer: emerging interactive modalities

Understanding theatre as an inherently technological medium or hyper-medium with innate capabilities to incorporate and engage in dialogue with media components, broadly conceived, (Balme) reframes an investigation of interactive digital media in live performance to focus on dramaturgical methodologies that integrate, in particular actors, early in the development process. Coupling this paradigm of intermedial theatre with Hayles's notion of technogenesis, that as humans, we are defined by our co-evolution with technologies, the actor becomes an animator-performer who co-creates with technology. The challenge is how best to develop and facilitate this dialogue within the development of works that integrate emerging interactive modalities.

In 2012, our creative collective Out of the Box Productions presented *Bugzzz: a cautionary tale*, our most innovative, interactive work to date. This experience helped to foreground issues and to reveal many tensions and dynamics inherent in the use of complex interactive technologies embedded within live performance. As artists/educators who integrate creative research into teaching, our ever-evolving understandings of intermedial theatre were used as a catalyst in an interdisciplinary pedagogical setting. The Interactive Stage: Explorations in Electronically Mediated Performance, in the School of the Arts, Media, Performance and Design at York University in Canada, is team taught and integrates students from theatre, dance, and digital media in a team-based studio. In addition, our current research creation project, *Butterfly: a study interactive*, focuses specifically on the tensions and dynamics of a development process where technology creation is integral, and practice is acknowledged as intimately involved with conceptualization.

This paper will expand on new modalities necessary for the end user – the animator/performer – who must be an active consultant during the developmental process. Further, we will discuss our methodologies developed synchronously in classroom and in production settings, aimed at the open exchange of ideas essential for the evolving theatre.

Associate Professor **Gwenyth Dobie** is Co-Artistic Director of the innovative, multidisciplinary company, Out of the Box Productions. Their inaugural production *Opera Erotique* opened in Victoria in May 2004 and toured the West Coast of British Columbia and was remounted in Toronto in 2010. She produced and directed *In the Wings* for the Sidney Summer Theatre Festival; *The Third Taboo*, which toured Western Canada in 2006; *Prior Engagement* at the Belfry Studio Theatre; and *Sound in Silence*, which premiered in Victoria in 2008 and in Toronto in 2009. Most recently, Gwen produced and directed *Bugzzz~ a cautionary tale* at Theatre Direct in Toronto. Other directing credits include the Canadian premiere of the Danish opera *On this Planet* by Anders Nordendoft and the world premiere of the opera *Eyes on the Mountain* by composer Christopher Donison. Most recently

Gwenyth directed Pan Faculty productions of *Dido and Aeneas* and *The Beggar's Opera* at York University. She has been movement coach and choreographer extensively for Theatre @ York, The Banff Centre, and for the Grand Theatre, in London, Ontario. Performance credits include *Deaf Culture Centre* in Nuit Blanche 2010 and the *Blind/Deaf Collaboration* for Helen Keller International, and *Sense Scotland*, Glasgow, UK. Gwenyth Dobie is currently an Associate Professor in the School of Arts, Media, Performance and Design at York University in Toronto, Ontario, Canada. She teaches Movement for the Actor at both graduate and undergraduate levels in addition to The Interactive Stage and Devised Theatre.

Associate Professor **Don Sinclair's** web/data art work *Variations/Variantes*, included in a retrospective of net.art in Canada since 2000 by the Centre International d'Art Contemporain de Montréal (no. 32 / 2008), is part of a series of works based on "oh, those everyday spaces," a database of over 25,000 images captured during a 15-month period while cycling in and around Toronto. Work from this series has been exhibited at the Images Festival (Toronto), T-minus Festival of Time-Lapse Video (New York), noorg.net (Jerusalem), SINTESI : Festival Delle Arti Elettroniche (Napoli), RestCycling Art Festival (Berlin) and Toronto Bike Week Bike Art Showcase. Don Sinclair has worked with choreographers and dancers to create works that explore movement- based manipulation of sound and image. His collaborators include Holly Small (*a journey toward the end in the shape of air, Draw a Bicycle, Night Vision - Nyx*), Susan Lee, Yves Candau/Nur Intan Murtdaza and Karen Kaeja/Diana Groenendijk (*Stable Dances* at Nuit Blanche 2008). The exploration of the sonic world is important to many of his works, and he has collaborated with numerous sound-based artists to create audience-focused interfaces. They include Andra McCartney (*Journées Sonores, Canal de Lachine, interaction / rétroaction / feedback, Toronto-Norwood-Toronto*); Chantal Dumas/Christian Calon (around radio roadmovies); and Darren Copeland/New Adventures in Sound Art (*Toronto Island Sound Map, Mississauga Sound Map*). Don Sinclair has taught new media in the Faculty of Fine Arts at York since 1990. He was the primary designer of the Faculty's new media courses and was instrumental in the development of York University's inter-Faculty Specialized Honours BA Program in Digital Media, in conjunction with the Department of Computer Science and Engineering and the Department of Communication Studies.

Associate Professor **William Mackwood** is Co-Artistic Director of the innovative, multi-disciplinary company, Out of the Box Productions. Over the last ten years he has co-created and lead the design team for productions of *Opera Erotique*, *The Third Taboo*, *Prior Engagement*, *Sound in Silence*, and *Bug zzz- a cautionary tale*. As a Professional Lighting Designer he has designed for many West Coast companies, including: Ballet Victoria, Kaleidoscope Theatre and the Chemainus Theatre Festival. In Toronto, William focuses on lighting design for dance, including the dance creations of Holly Small, Julia Sasso, John Ottmann and many others. Most recently William designed lighting and projections for *Rite-Redux*, a York University remount inspired by the iconic ballet *Le Sacre du printemps*, and lighting for *Bella: the Colour of Love*, a new musical presented at the Toronto Centre for the Arts. Currently, William is developing 'Butterfly, a study interactive' with co-creator Gwen Dobie. It will be presented at the IUGTE Conference in Carrara, Tuscany, Italy later this year. On faculty in the Department of Dance at York University, he teaches 'Dance Production', 'Dance Video', 'Lighting Design for Dance' and 'The Interactive Stage: explorations in electronically mediated performance'. William is a member of the Associated Designers of Canada.

ECERSALL, Peter, The City University of New York (CUNY, États-Unis)

Professor, Theatre Program, the Graduate Center.

peckersall@GC.CUNY.EDU

Towards a dramaturgy of robots and object-figures

For the abstract, see on page 79.

Peter Eckersall is Professor of Asian Theatre at the Graduate Centre, City University of New York. Recent publications include *We're People Who Do Shows, Back to Back Theatre: Performance, Politics, Visibility* (co-edited with Helena Grehan, Performance Research Books, 2013), *Theatre and Performance in the Asia-Pacific: Regional Modernities in the Global Era* (co-authored with Denise Varney, Barbara Hatley and Chris Hudson, Palgrave 2013) and *Performativity and Event in 1960s Japan: City, Body, Memory* (Palgrave 2013). He was the cofounder of Dramaturgies and was the resident dramaturg for the performance group Not Yet It's Difficult.

FAGUY, Robert, Ludovic FOUQUET et Élisabeth PLOURDE: Université Laval (Canada)

Professeur

Robert.Faguy@lit.ulaval.ca; ludovic.fouquet@free.fr; elizabethplourde@hotmail.com;

L'acteur-performeur médiateur : de la captation à la transmission des images en direct

La communication propose d'observer certaines pratiques scéniques (théâtre-performance-danse) où le corps charnel devient un instrument médiatique par lequel la vision du spectateur s'établit au sein d'un dispositif complet de captation-transmission des images en direct.

Sur scène, le corps-caméra prend un rôle de média, car contrairement au cinéma, le point de vue opéré par cette caméra incarnée est immédiatement identifiable à un personnage ou à un performeur. Les attentes deviennent doubles et complexes dans la mesure où le déplacement du corps médiateur génère une attente spatiale reliée à la trajectoire des protagonistes (chorégraphie scénique) tandis que l'attente visuelle des images captées et transmises par les écrans s'établit selon une logique de montage temporel propre au modèle cinématographique.

À l'autre bout du dispositif vidéoscénique, le corps-projecteur et le corps-écran agissent comme des interfaces fonctionnelles par lesquelles la présence réelle se trouve augmentée par plusieurs types de réalité. Le corps devient lumière, l'image devient costume ou sert à transmettre une nouvelle personnification, une nouvelle entité : un corps scénique pluriel qui s'imbrique parfaitement à l'intérieur de ce réseau complexe d'informations et de sensations qui caractérise actuellement l'événement scénique.

Professeur de théâtre à l'Université Laval, **Robert Faguy** œuvre depuis plus de 30 ans dans le domaine de la création artistique multidisciplinaire, notamment avec la troupe de recherche ARBO CYBER, théâtre (1985-2001, codir. Lucie Fradet). Détenteur d'un doctorat sur les diverses utilisations de la vidéo à la scène (vidéoscénique), il assume actuellement la direction du LANTISS (Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène). Depuis 2004, il est responsable du projet *Castelet électronique*, maquette à échelle

réduite (10:1) d'une scène mobile, et s'intéresse particulièrement au développement d'outils numériques adaptés à l'archivage et à l'écriture scénique plurielle.

Ludovic Fouquet est artiste visuel, metteur en scène et chargé de cours. Titulaire d'un doctorat autour de l'utilisation de la technologie chez Robert Lepage, il est le fondateur de la compagnie Songes mécaniques (Blois), avec laquelle il crée des spectacles multimédias et des performances d'image en musée, questionnant le rapport d'un corps à une image. Chargé de cours à l'université Paris 3, à l'école des arts visuels de Québec de l'université Laval et dans diverses écoles et théâtres (Esad, théâtre de Chaillot, école des arts visuels de Québec, école du cirque de Québec, ...), il encadre des ateliers de théâtre et de vidéo ou de performances d'image. Avec Robert Faguy de l'université Laval, il prépare un manuel pratique sur l'intégration de la vidéo dans des projets scéniques (L'instant Même-2015). <http://www.songesmecaniques.com/>

Elizabeth Plourde mène des activités intellectuelles et scientifiques qui se déploient à la fois sur le campus et dans la Cité. Chargée d'enseignement au Département des littératures de l'Université Laval depuis 2001, elle prend grand plaisir à accompagner ses étudiants dans la découverte de l'histoire du théâtre au Québec, de sa dramaturgie qualifiée de «nouvelle», ainsi que de ses écritures scéniques atypiques. Sa thèse de doctorat, qui traite de l'hybridation des arts médiatiques et des arts vivants, porte plus spécifiquement sur la problématique des corps projetés. Hors les murs de l'Université, elle a travaillé comme coordonnatrice des tables de théâtre, arts médiatiques et arts multidisciplinaires au Conseil de la culture de la région de Québec, elle œuvre à titre de rédactrice auprès de certaines institutions de la Capitale nationale (Théâtre du Trident, Carrefour international de théâtre, Entr'actes) et pilote actuellement le conseil d'administration des Productions Recto-Verso. Jouer sur ces deux tableaux la comble entièrement.

FENECH, Giuliana, University of Malta (Republique de Malte)

Researcher in literature, storytelling and performance

giuliana.fenech@um.edu.mt

The Sociotechnological Metaphor of Participation: Praxis, Play and Performance

This paper discusses the first and third thematic axes of the conference, considering ways in which the duality of the physical body, as juxtaposed to the digital body in mixed reality spaces, creates a praxis of play in which both actors and spectators partake. I argue that acting is a form of play, and question how that play is affected by technology in contemporary theatre. I analyse the enframing of acting confronted by technology as a form of play, and through Gadamer, among other theorists, analyse how it demands that all those engaging with it, both actor/performer and spectator, adopt a metacommunicative / liminal stance. The theatrical productions of *1927*, *Jan Fabre Troubleyn* and *Blast Theory* demonstrate practices in which bodies on stage adopt a liminal position that provokes the spectator to form an *intentional engagement* with the work. I argue that in the contemporary age of ubiquitous computing, all participatory experiences, including stage performances, are to some extent mixed reality ones, blending real spaces and bodies with technologically rendered ones through liminal spaces. This is enabled by acting that creates a simultaneous distancing and approximation from objects, events and even people. Spectators are no longer (if they ever were!) indifferent/ disengaged consumers of theatre productions, but through the reconfiguration of the parameters discussed above, traditional boundaries of acting are replaced by sociotechnological metaphors. The sociotechnological metaphor reflects the actors' and spectators' intentions while deconstructing them through

play, opening up possibilities for confounding and resisting the very structured drives that enframe them. While enframing always directs us towards “mastery and control constituting humanity as its puppets: self-directed objects and subjects in what may be seen as moves towards a Matrix-like world” (Flint 2012a), the production of new technologies attempts to overcome the current limits of enframing, and this comes across in the work of the theatre companies that use technology to push the praxis of acting to new dimensions.

Giuliana Fenech is a researcher in literature, storytelling and performance. She is interested in exploring matters and sites of human connection as well as notions of risk, play and make-believe. She currently teaches in the Department of English at the University of Malta where she is responsible for the Cultural Management programme as well as the design and operation of the English and the Media Masters programme. Her forthcoming publications include work on play ecologies, transmedia curation, contemporary dramaturgy and the various interfaces between literature and performance.

FÉNELON, Ian, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Doctorant

fenelon.ian@neuf.fr

Interactions hommes / robots en situation de représentation

Le sujet des robots fut abordé au théâtre voilà près de cent ans. Carel Capek, l’auteur tchèque de *R.U.R.* (et inventeur du mot robot), évoquait la révolte des robots face aux hommes, et finalement le remplacement des seconds par les premiers, devenus sensibles, et se révélant capables de se reproduire.

Aujourd’hui, après un long moment d’absence, les robots font à nouveau leur apparition sur les scènes de théâtre. Mais la menace d’une machine toute puissante écrasant son créateur a semble-t-il disparu. Ce que révèle le cyber théâtre d’aujourd’hui s’inscrit davantage dans un rapport apaisé, et presque fraternel entre le robot et son créateur. Mais, sur le plan formel du moins, ce qui a changé, ce sont les robots eux-mêmes : en 1920, ils étaient joués par des hommes. Aujourd’hui, ce sont de vrais robots qui s’invitent sur nos scènes de théâtre.

Ces « nouveaux » robots parlent, agissent, et interagissent (ou en tout cas semblent interagir) avec des acteurs humains. Comment s’articule ce rapport inédit, entre un acteur de chair, et une « créature artificielle », pour reprendre l’expression de Bill Vorn? Y a-t-il seulement rapport? L’acteur est-il réellement en mesure de « dialoguer » avec une entité qui ne soit pas humaine? Faut-il craindre un affaiblissement de l’homme devant la présence spectaculaire de la machine?

Autant de questions qui sont au cœur de notre recherche. Pour tenter d’apporter des réponses, nous évoquerons d’une part la trilogie androïde d’Oriza Hirata : *Sayonara*, *sayonara*, et *Les trois sœurs version androïde*. Cela nous permettra d’évoquer, entre autres, les obstacles que constituent les contraintes techniques liées à l’utilisation des robots (et des androïdes en particulier) et, par voie de conséquence, la dégradation du jeu, et du statut de l’acteur humain. D’autre part, nous nous intéresserons à deux spectacles dans lesquels apparaît le robot Humanoïde Nao : *Robots !*, de Blanca LI, où contre toute attente, c’est bien l’homme, à travers le danseur, qui sort grandi de cette coprésence. Et enfin *Link Human/Robot* de la chorégraphe Emmanuelle Grangier. Ici, le rapport semble trouver un point d’équilibre. Le robot comme la danseuse s’affranchissent de leurs différences, les

corps entrent véritablement en dialogue, et l'on entrevoit alors ce qu'Emmanuelle Grangier appelle la « possibilité d'une nouvelle altérité »

Ian Fénelon est doctorant à l'Université de Sorbonne Nouvelle-Paris 3, sous la direction de Joseph Danan. Dans sa thèse, provisoirement intitulée *Des robots sur la scène*, il cherche à cerner les enjeux de cette forme inédite de théâtre que certains baptisent déjà le cyber théâtre. Il fait un état des lieux des formes existantes, dans lesquelles apparaissent des robots, qu'ils soient anthropomorphes ou non. Puis, il tâche de comprendre ce que la présence de ces nouveaux venus propose, à la fois au public, mais aussi et surtout à la scène, c'est-à-dire principalement aux acteurs, et aux metteurs en scène.

Ian Fénelon a publié une interview de Bill Vorn, dans la revue du centre des Arts d'Enghien intitulée : *Bill Vorn, le théâtre des machines*. Il a également participé au colloque organisé à l'Université de Paris 7 intitulé : *Les mondes possibles de la scène contemporaine : le théâtre postdramatique et la question du posthumain* les 21 et 22 novembre 2014.

FERREIRA, Helena, Universidade de Lisboa (Portugal)

PhD Student and Researcher at Artistic Studies Research Center (CIEBA)

helenafferreira@fba.ul.pt

Screening and Staging Outside

My paper considers the dynamic relationship between *performance* and *moving image* outdoors, via the contemporary artistic perspective of the mutual influence between visual arts, theatre and cinema and their relation with the urban space.

I will address performance and the moving image by reflecting on a new artistic expression that exploits the projected images in the urban space. To my mind, this practice calls for a whole new questioning about *screening* and *staging* within private and public spaces, between indoors and outdoors.

The projected image on a specific site —whether related to an exhibition or a theatrical performance — raises issues about the duality of presence and absence of the represented image, body or object. As Sobchack has said, "We are all part of a moving-image culture, and we live cinematic and electronic lives" (p. 136). This is apparent when we think about the impact of different kinds of screens in our daily activities, whether as personal artifacts, as vehicles of communication and information, or, more importantly, as tools for artistic creations.

"Screening and Staging Outside" will analyse how moving images can adapt to the exterior and different surfaces, and will consider the cultural and political significance of this practice. I will also reflect upon how this new way of screening and staging affects different modalities of visualization, and therefore spectatorship.

I will be mentioning some of artists who have been showing works that explore the projected image as a way to create cinematic experience in the public space. These include Tony Oursler, Krzysztof Wodiczko or the collective group Urban Screen.

Helena Ferreira is an artist, researcher and PhD student in Fine Arts (Art Installation) at the Faculty of Fine Arts, Lisbon University, where she is also a research member of the Artistic Studies Research Center (CIEBA). She holds a degree in Sculpture from the Faculty of Fine Arts, Lisbon University and an MA in Visual Arts Education at the Education Institute, Lisbon University.

Since 2007, she has participated in several exhibitions focusing on the immaterialized projected image and its relation with physical space. Currently she is doing theoretical and practical research on installation, video, screen, projection, site specifics, sculpture, subjects on which she has already authored several articles and presented lectures. She is reviewer for the online *Journal of Artistic Research*, and is coordinator of *Post-Screen: International Festival of Art, New Media and Cybercultures* (Portugal).

GAGNERÉ, Georges, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)

Maître de conférences et metteur en scène

georges.gagnere@univ-paris8.fr

Acteur et avatar : vers une dissolution de l'acteur dans les écrans?

Nous nous proposons d'aborder la question de la relation de l'acteur aux écrans et plus largement à la scène transformée/augmentée et aux entités numériques qui l'habitent, à travers une approche des enjeux concernant la relation entre l'acteur et l'avatar. Une méthode pour animer une représentation virtuelle 3D du corps d'un comédien consiste à utiliser un dispositif de capture de mouvement pour relever l'évolution temporelle de marqueurs placés sur le corps physique de l'acteur afin d'animer le corps numérique de l'avatar. Cette technique est utilisée majoritairement au cinéma et dans le jeu vidéo pour obtenir des animations dont le réalisme est troublant. Cette technique est aussi utilisée dans des laboratoires de recherche pour étudier la nature des mouvements humains captés avec un objectif de modélisation et de simulation. Nous proposons ainsi de rendre compte d'une expérience de simulation d'une scène théâtrale tirée de *La Ronde* de Schnitzler, préparatoire à l'élaboration d'un dispositif de direction d'acteur virtuel. Nous décrivons par ailleurs les objectifs et résultats obtenus dans le cadre d'un projet de recherche récent visant à faire dialoguer des humains avec des robots et des avatars (projet MOCA - <http://moca.imag.fr/>). Nous aborderons enfin la question de la reconnaissance numérique de la présence humaine, condition primordiale pour faire dialoguer un corps charnel avec des écrans ou autres dispositifs immersifs sur une scène transformée. Cette question fait l'objet de l'atelier de recherche international *Movement and Computing (MOCO)* initié par l'IRCAM en 2014 et dont la prochaine édition se tiendra à Vancouver dans le cadre d'ISEA 2015. Nous concluons la communication par des réflexions sur les conséquences de la généralisation du paradigme numérique sur la scène théâtrale conduisant à la numérisation du corps charnel du comédien. Cette probable transformation ouvrirait la voie à une dissolution de l'acteur dans les écrans, et à l'exploration de nouveaux territoires artistiques.

Georges Gagneré est metteur en scène et collaborateur de la plateforme didascalie.net. Il conduit ses recherches artistiques sur les territoires hybrides de la réalité mixte, de la téléprésence et des interactions entre comédiens et entités numériques, en dialogue avec divers laboratoires en sciences informatiques (LIMSI-CNRS, INRIA, LABRI). Il a, entre autres, mis en scène *Les Révélations d'une ombre* (création originale), *La Pluralité des Mondes* (d'après Jacques Roubaud) à La Filature, scène nationale de Mulhouse, *Espaces Indicibles* (d'après Georges Perec) et *La Pensée* (d'après Leonid Andreïev) au Théâtre National de Strasbourg. Georges Gagneré est aussi maître de conférence associé au Département théâtre de l'Université Paris 8 et chercheur associé à l'équipe « Scènes du monde, création, savoirs critiques » (EA 1573).

GOHEL, Himalaya K., Jawaharlal Nehru University (JNU) (Inde)

M.Phil. Student

himalaya.gohel@gmail.com

A Question of 'Transformation' in Contemporary Indian Theatre

In recent times in India we have seen the actor's presence eclipsed by technology in productions affiliated with national institutions. The actor is reduced to a scenographic tool and converted into a component in a show. Upon closer examination, this can be seen as a case study of neoliberal imagery celebrated by the State and its Institutions. My paper questions the notion of acting processes and methods that create performers to fit into these new shows. Can this be called an acting method? What leads the National School of Drama to make this genre of show at their annual student fair? How do methods and pedagogy of actor's training become intertwined with technological devices? Is it related only to the final presentation, or is it inherent in the process that is then canonized and emulated by a number of acting institutions in India? I study these vital questions via the work of one of the leading directors of contemporary Indian theatre, and a faculty member of NSD, Abhilash Pillai. Every year he directs a student production featuring a profusion of technology on and off stage, performed publically amidst great publicity. How does technology affect a young actor's training, and construct the imaginative as the final outcome? Through Pillai's case, I shall also explore the evolution of an "Indian acting training process" that started with the inception of the drama school in 1956 and its need to respond to tradition and "roots." Does this create a "body-based acting method," or is it inevitable in its own historical conception? How does a "rooted" body adjust to what I would like to see as its "transformation"?

Himalaya Gohel is a PhD student in the Theatre and Performance Studies Department of Jawaharlal Nehru University, New Delhi, India. In his research, he approaches the local dance forms from Gujarat, India, in a structural and pedagogical perspective. His broader academic interest includes theatre practices that negotiate indigenous forms of arts with contemporary aesthetic sensibilities. Alongside his research interests, he is a Garba dancer and choreographer and occasionally conducts workshop on this dance form. He performed with several amateur groups of the Delhi theatre scene and occasionally stages performances. His most recent project was a performance designed in response to the term "post-dramatic theatre" (November 12th, 2014, JNU, New Delhi).

GOMES VALENÇA, Ernesto, Federal University of Ouro Preto (Brésil)

Professor

ernestovalenca@gmail.com

Flusser and a multimedia theatre

My paper presents an analysis of some aspects of contemporary multimedia theatre from a perspective linked to the thought of Czech-Brazilian philosopher Vilém Flusser, author of *Towards a Philosophy of Photography*. Concepts used or created by the philosopher in his discussion of technology, such as *apparatus* and *functionary*, are appropriated as a mode of reading the procedures and meanings of the theatre/technology relation on the multimedia theatre scene. I discuss the ambiguity between presence and absence in the technical image,

prominently employed in multimedia theatre. I then turn to Flusser's concept of the technical image, in order to defend the view that the corporal presence of the actor is capable of destabilizing the technical image in a theatrical presentation. Finally, I examine the identity between the notions of game and programme, again in the philosophy of Flusser. The objective is to verify if multimedia theatre can be understood as experimental field of Flusser's proposition that "freedom is playing against the programme," since the notion of the "game" is widely employed in the theatrical universe. The destabilization of the technical image, provoked by the actor's corporal presence, is then viewed as a form of playing against the programming, suggesting forms of resistance through multimedia theatre. As a result, I propose that Flusser's philosophy may serve as a methodology for approaching multimedia theatre, as well as for organizing principles of action to guide the work and the research of artists interested in the link between theatre, technology and technical image.

Ernesto Gomes Valença is Professor of Pedagogy of Theatre at the Federal University of Ouro Preto - Minas Gerais, Brazil since 2011. He coordinates the Laboratory "Black Box" of Actor Interaction with New Technologies. He holds a Doctor of Arts from the School of Fine Arts at the Federal University of Minas Gerais (2014), an MA from the same institution (2010), and graduated in Licenciatura in Performing Arts from the University of São Paulo - USP (2002). He was a professor at the University Theatre, Federal University of Belo Horizonte (2009). In recent years, he has directed plays, composed soundtracks for dance and theatre and created performances in the cities of Belo Horizonte and Ouro Preto, always linked to his research on the relationship between theatre and technology. From 2005 to 2007 he contributed in various projects of the Ministry of Culture, through UNESCO and the Management and Strategic Studies Center in the areas of popular culture and national culture planning. He was also Director of Performing Arts of the State of Bahia Cultural Foundation, 2007-2008.

GROS DE GASQUET, Julia, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Maître de conférences

julia.gros-de-gasquet@univ-paris3.fr

La théâtralité de l'acteur augmenté : un oxymore?

En reprenant la définition de « l'acteur augmenté » que j'avais donnée au colloque de juin 2014 *L'acteur face aux écrans*, je souhaiterais continuer à creuser le sillon de ce que j'avais alors appelé « une poétique de l'acteur contemporain ». Je la souhaitais non pas fondée sur des concepts abstraits faisant écran à une pensée de l'acteur, mais appuyée sur la compréhension concrète, pratique, transhistorique et sensible des effets de la fabrication des images contemporaines sur l'art de l'acteur. L'acteur augmenté peut être soit un acteur absolument illusionniste, professionnel dans l'art de la magie nouvelle, comme chez Joris Mathieu ou chez Kris Verdonck, soit au contraire un acteur qui ne cesse de trouser le Quatrième mur, et d'élargir la brèche de l'illusion, en la dénonçant, comme c'est souvent le cas chez Guy Cassiers. Mais l'acteur est souvent pris au cours d'un même spectacle dans un mouvement d'adhésion illusionniste ou de distanciation, suivant l'usage qu'il fait des dispositifs ou suivant la manière dont ces dispositifs jouent avec lui. Ce double mouvement signe ce que j'appellerais ici la théâtralité de « l'acteur augmenté ». En tournant autour de cette notion, et en m'appuyant sur des spectacles de Lepage, Wilson, Cassiers, Peyret, Teste, Mathieu, j'aimerais montrer en quoi elle peut sembler antinomique à l'art de « l'acteur

augmenté », pourquoi elle ne l'est sans doute pas tant que ça, et enfin comment la notion de théâtralité permet de penser l'acteur contemporain des scènes numériques dans un rapport à la tradition via la notion essentielle d'artifice.

Comédienne et universitaire, **Julia de Gasquet** est actuellement maître de conférences à l'Institut d'Études Théâtrales de Paris 3 - Sorbonne Nouvelle. Comme comédienne, elle s'est formée à l'ENSATT (École Nationale Supérieure des Arts et techniques du théâtre) à Lyon, à l'Académie russe des arts du théâtre de Moscou (GITIS), et auprès d'Eugène Green pour le jeu baroque. Au cinéma, elle a été dirigée par Eugène Green dans *Le Pont des Arts*. Elle collabore régulièrement avec des musiciens, sur des projets de théâtre/musique et d'opéra (madrigaux italiens avec la chanteuse Mariana Rewerski à Rome, à la villa Médicis en 2011, Rinaldo à Prague en 2009 avec Louise Moaty, Lakmé à l'Opéra National de Montpellier en 2012 avec Vincent Huguét). Elle assurera la direction artistique de la 20e édition du festival de la Correspondance de Grignan en juillet 2015 sur le thème « Avoir 20 ans, jeunesse et correspondance ».

GUEZ, Judith et Jean-François JÉGO, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)

Attaché temporaire d'enseignement et de recherche/Doctorante en art numérique
contact@jfcad.com; judith.guez@gmail.com

Redonner densité à l'acteur virtuel: Identité, présence, interaction

Un corps numérisé, mis en scène et restitué en temps réel par des dispositifs de réalité virtuelle, peut être communément assimilé à une perte de densité, de corporéité, ou d'identité par rapport au jeu de l'acteur réel. La chair de synthèse, le plus souvent révélée par l'image, lui attribue un caractère immatériel qui ne permet pas de contact ou ressenti physique, phatique ou charnel. L'enjeu actuel reste de redonner aux corps synthétiques épaisseur et caractère. À travers l'étude de deux mises en scène qui croisent le jeu d'acteurs réel et de synthèse, nous voyons émerger trois critères essentiels pour redonner une densité au numérique. Premièrement, l'identité de l'acteur virtuel doit être définie, elle correspond au caractère du personnage ou de l'entité virtuelle. Le travail de son rendu esthétique, qu'il soit physique, sonore, par effet de matière, de contours, vaporeux, ou par sa trace, lui confère son expressivité. Ses mouvements corporels, ses gestes, sa voix et sa capacité d'improvisation marquent son caractère. Deuxièmement, la mise en scène de cet acteur, son positionnement spatialisé, mis en volume, et sa mobilité aussi bien sur scène, ou jouant de l'espace de la représentation, déterminent sa présence. De plus, les techniques de projection permettant par exemple une mise en scène en surimpression de l'acteur réel amènent à une forme d'hybridation. Troisièmement, il reste essentiel de donner vie à cette présence médiatisée par l'interaction avec l'acteur ou le spectateur. Celle-ci émane du dialogue issu d'un couplage entre acteurs réel et virtuel, et d'une réaction comportementale de l'acteur virtuel, qu'elle soit prédéfinie ou autonome. De ces trois points, nous notons que l'association du jeu de l'acteur réel avec celui de l'être virtuel ainsi caractérisé permet l'émergence de situations singulières et empathiques construites le temps du spectacle.

Jean-François Jégo est créateur d'expériences immersives et interactives et, depuis 2013, enseignant-chercheur en réalité virtuelle dans l'équipe INREV du laboratoire Arts des Images et Art Contemporain de l'Université Paris 8. Ses recherches questionnent le rapport du corps à l'environnement virtuel en explorant la perception de l'homme et les modalités

d'interaction incarnées et expressives par le geste. Il est l'auteur d'installations en art numérique primées et scénographe de performances scéniques numériques. Il enseigne la réalité virtuelle et la réalité augmentée depuis 2010 au département Arts et Technologies de l'Image Virtuelle de l'Université Paris 8. Le cours comprend une partie en réalité virtuelle appliquée à la création art numérique et des travaux pratiques qui permettent d'expérimenter les processus d'immersion, d'interaction par différentes interfaces. De plus, il encadre les recherches des étudiants en Master dans l'élaboration de leurs créations temps-réel et de leur mémoire. Il est lauréat du prix de la SACD (IAM4Mime 1er prix Concours Multimédia), du Cube (IAM4Mime, Prix contenu Culturel Arte) et du Festival international de Benicàssim (REULF, 1er prix meilleur Vidéo Clip). Ses recherches et créations ont été diffusées dans plusieurs manifestations franciliennes (à la Gaieté Lyrique, au Cent-Quatre, au Forum des Images, à l'IRCAM Centre-Pompidou) et internationales aux conférences ACM Multimedia, IEEE 3DUI (USA) et Cyberfest (Russie).

Judith Guez est chercheuse/créatrice en Art Numérique au laboratoire de l'Université Paris 8: INREV (Image Numérique et Réalité Virtuelle). C'est à travers un parcours universitaire atypique mêlant Art (Université Paris 1), robotique (Université Paris 6) et Technologie de l'Image (Université Paris 8) que Judith a enrichi ses réflexions. Sa thèse autour des illusions entre le réel et le virtuel comme de nouveaux médias artistiques, se nourrit constamment de ses expériences et créations, inspirée par le lien entre les disciplines : à travers l'art, la technologie et la psychologie. Judith a travaillé, notamment, dans le développement de plusieurs plateformes de réalité virtuelle et augmentée (CUBE, CITU, Université du Québec en Outaouais, INREV) et exposé diverses installations interactives (Laval Virtual, Dimension 3D, Beaux-arts d'Athènes, Futur en Seine). Ce désir de transdisciplinarité l'amène ainsi à s'investir dans de nombreuses expériences afin de créer davantage d'échanges: Enseignement axé principalement sur le lien entre art et innovation numérique pour la création d'installations artistiques interactives, Vice-présidente de l'association Paris ACM SIGGRAPH, Présidente de l'association Les Algoristes.

GUIMARAES, Julia, Université de São Paulo (Brésil)

PhD student

juliaguimaraes@usp.br

When theatre and cinema happen simultaneously: acting displacements and effects on the spectator

Overlappings between theatre and cinema have contributed to language innovations in both areas, and to modifications the actor's work. From the oscillation between presence and the "effects of presence" (Féral, 2012) that arises in the combination of these two areas, it is possible to reflect on how the relations (Dubatti, 2011) between audience and actors also change.

My paper investigates how the overlap between theatre and cinema in the Brazilian performance *E se elas fossem para Moscou?* gives new meanings to the actor's work in each of these areas, as well as to the relationship with the spectator. Created and directed by Christiane Jatahy, *E se elas fossem para Moscou?* is comprised of two versions, always displayed simultaneously: the theatre one, in which the audience watches the staging directly; and the cinema version, where different spectators watch a movie that is edited in real time, from the filmings of the performance taking place in the theatre.

My research focuses on the following questions: how does the actor's work change when he needs to act simultaneously for theatre and cinema? In which way does the theatre incorporate elements of film language and vice-versa in the show? How does the relationship with the audience also change from that double input? How are the "effects of presence" being exploited in the two versions?

Thus, my inquiry seeks to identify the effects of this hybridization on the performances directed by Christiane Jatahy, who is known for her extensive research on the crossing between these two areas. I hope to contribute to the rich discussion about forms of interaction between the actor and technologies on the stage.

Julia Guimarães is a Brazilian theatrical critic and PhD student in the performing arts at the University of São Paulo (USP), supervised by Prof. Silvia Fernandes. Her studies focus on Theatres of the Real, and her doctoral thesis addresses the relations of otherness constructed through the presence of non-actors in contemporary creations. She is co-editor of the journal *Aspas*, in Brazil, and has published several articles about the Theatres of the Real in Brazilian journals: *Sala Preta* and *Urdimento*. She writes theatrical criticism blogs: *Teatrojournal*, *Questão de Crítica* and *Horizonte da Cena*, and is co-organizer of the Seminário de Pesquisas em Andamento (Seminary of Researches in Progress), at USP.

HAXHILLARI, Besnik et Flutura PREKA - The Two Gullivers, Université du Québec à Trois-Rivières, UQTR (Canada)

Artistes et chercheurs

fbhaxhillari@hotmail.com

Le Geste sur le corps charnel en performance artistique et performance théâtrale en mode direct et indirect; l'avantage de l'utilisation de l'écran dans le contexte éthique

Notre proposition est centrée sur le rapport corps/performeur dans le théâtre et dans la performance en art contemporain. En nous fondant sur les recherches performatives et théâtrales de Marina Abramovic, nous souhaitons parler du corps/performeur dans l'événement *Seven Easy Pieces*, *Balkan Erotic Epic* et *Life And Death Of Marina Abramovic*. Notre hypothèse de travail vise à montrer que l'écran aide à la compréhension et à l'acceptation d'un « geste problématique » sur scène. Celui-ci devient une méthode de la présentation/représentation du geste qui pose des problèmes éthiques en direct. En effet, l'écran est très présent dans les performances qui ont lieu dans les Musées et les galeries. Certaines performances du passé ne revivent que grâce aux écrans. Même si la pratique du *reenactment* est devenue courante dans l'art contemporain, certains artistes de la performance interdisent (Chris Burden par exemple, 2010) catégoriquement la reprise de leurs performances. L'écran devient ainsi le moyen par excellence d'archiver des oeuvres et de les exposer contournant ainsi l'interdiction de la reprise. Nous avons pu constater aussi que, dans les performances de courte durée, l'écran est beaucoup plus présent que dans les performances de longues durées (Vanessa Beecroft, par exemple,). Dans le premier cas (performances de courte durée), l'écran participe à la conceptualisation de la performance et le corps/performeur entre en relation avec l'écran; le corps s'expose même selon deux temporalités différentes, le passé et le présent (*The Two Gulliver*, par exemples). Notre but ultime est de montrer qu'il existe une différence de nature du geste performatif par rapport au corps charnel selon que l'on est dans une performance ou au théâtre. « *The knife is real, the blood is real, and the emotions are real* » dit-on de la performance.

Nés en Albanie, **Flutura Preka & Besnik Haxhillari**, ont étudié les arts visuels à Tirana, Lausanne, Berlin et à Montréal, à l'UQAM. Depuis 1998, ils travaillent en duo sous le nom d'artiste The Two Gullivers. Ils ont exposé leur travail performatif en plusieurs lieux : Biennale de Venise (1999), After the wall Hamburger Bahnhof Berlin (2000), Biennale de Pékin (2005), VIVA Art Action (2006, 2010) à Montréal, Les traces matérielles, Galerie Leonard & Bina Ellen, Montréal (2013), 32e Symposium international d'art contemporain de Baie-Saint-Paul (Qc). Ils ont fait partie d'*Installation Art in the New Millenium* (2003), *East Art Map* (2006), Marina Abramovic, *the Artist is Present*, (2010). Besnik Haxhillari est professeur au département de philosophie et des arts à Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR). Il s'intéresse au processus de création et à la génétique de l'art de la performance à travers le dessin préparatoire. Flutura Preka est artiste-chercheuse membre du groupe de recherche URAV à UQTR. Ses recherches portent sur les enjeux de *re-enactment* en performance et en art contemporain. En novembre 2014, ils ont fondé le Musée de la Performance une institution vouée à l'archive immatérielle et à la promotion de l'art de la performance.

HERVÉ, Stéphane, Académie de Lille (France)

Professeur

stephanerv@wanadoo.fr

L'acteur comme intercesseur

Durant mon intervention, je me propose de réfléchir à un régime particulier de coprésence entre acteur et écran à partir d'un exemple singulier, débordant le cadre de la performance théâtrale, à savoir les deux spectacles créés à Vienne et à Bruxelles par Romeo Castellucci, mettant en scène les versions italiennes et françaises de *l'Orphée* de Gluck. Pour présenter rapidement l'idée générale de ces spectacles, l'interprétation musicale de l'opéra est retransmise en direct à une patiente, se trouvant dans un état semi-comatique (*locked-in syndrom*), alitée dans sa chambre d'hôpital. Sur la scène, derrière l'interprète d'Orphée, sont diffusées les images (images elles-mêmes prises en direct) de l'approche de l'établissement médical, puis de la patiente en question, qui, dans la bouche de Castellucci, devient une actrice, puisqu'elle figurerait Eurydice. Ainsi, il y aurait une lecture herméneutique possible, suggère l'artiste italien : la rencontre avec la jeune femme, située entre vie et mort, serait l'équivalent de la rencontre d'Orphée avec Eurydice aux Enfers. Seulement, il est possible de renverser la perspective et de considérer l'opéra comme un schème, à la fois narratif et performatif, d'intelligibilité (non rationnel, mythique pourrait-on dire) d'un état vital, excédant les normes sociales du vivant, et les puissances mêmes de la scène. À travers cette rencontre entre le mythe et le réel, entre la scène et le réel, entre le théâtre et son Autre, se noue un rapport nouveau entre les trois instances mises en jeu : le spectateur, l'acteur, l'image. Je voudrais donc considérer comment l'acteur devient l'intercesseur entre le spectateur et l'image (au sens où l'on peut parler de l'intercession du chœur dans la tragédie grecque, mais surtout de l'écriture dans les analyses de Mondzain sur l'économie de l'image, qu'il faudrait ici mobiliser), et surtout en quoi ce rapport engage le jeu de l'acteur (comment physiquement est-on un intercesseur, peut-on parler d'acteur « interpassif »?) et la réception (le corps – la voix – de l'acteur comme catalyseur du regard spectatorial). Si ma réflexion prend comme appui cet exemple, elle est amenée à le déborder pour envisager d'autres figures d'intercession actoriale sur les scènes contemporaines.

Docteur en études théâtrales (Montpellier 3), professeur de Lettres Modernes dans l'Académie de Lille, **Stéphane Hervé** a enseigné en tant qu'ATER à l'Université Rennes 2 (département d'Arts du spectacle) pendant quatre ans. Membre du LAPS, sa thèse s'intitule *De l'inactualité du théâtre : Poétique et politique de l'hétérotopie chez Pier Paolo Pasolini et Rainer Werner Fassbinder*. Il a publié plusieurs articles sur le théâtre des années 60, sur le théâtre contemporain français (Gabily, Lagarce) et sur la scène contemporaine (scène flamande, performance).

JACINTO, Gilles, Université Toulouse 2 Jean Jaurès (France)

Docteur

giljacinto@aol.com

Du rapport entre corps charnel et corps numérique sur la scène chorégraphique à l'écran cinématographique : modalités de la transposition de Blush de Wim Vandekeybus

Blush de Wim Vandekeybus est avant tout une œuvre destinée à la scène, jouée plus de cent fois à partir de sa première internationale en 2003, qui met en relation les corps de dix danseurs avec des images d'eux-mêmes tournées ailleurs et projetées sur le plateau. Mais *Blush* est aussi un film de danse, adaptation cinématographique de cette pièce chorégraphique, réalisé en 2005 par le chorégraphe et distribué dans les salles d'art et d'essai selon les modalités habituelles du cinéma. *Blush* met en scène une véritable fiction : la danse n'exclut pas chez Wim Vandekeybus l'articulation de la performativité et de la théâtralité, de la présence et de la représentation ; il raconte une histoire d'amour inspirée du mythe d'Orphée et Eurydice, en chorégraphie ses différents états, énergie, joie, douleur, jalousie, dans une triangulation entre humanité, animalité et nature. Si le spectacle, première version scénique de l'œuvre, permet d'interroger le travail du danseur face aux images numériques, sa transposition en objet cinématographique invite également à compléter cette pensée en observant les modalités de passage d'un média à l'autre, d'un dispositif à l'autre.

Dans la pièce chorégraphique, sur scène, l'écran constitue une frontière perméable entre un monde réel, celui de la présence physique des corps dansants, et un monde virtuel, celui des corps représentés à l'image. Corps charnels et corps virtuels dialoguent, dans une interaction qui remet en cause cette dichotomie entre réalité et virtualité. La danse sur le plateau est ainsi affectée par la présence de l'image vidéo, elle-même réinterrogée par les corps physiquement présents : une véritable dialogie est à l'œuvre, au-delà de simples effets de juxtaposition ou d'articulation. Si la réalité physique des interprètes sur un plateau ne garantit pas un corps présent ou performatif, et si la médiatisation du corps dans l'image n'exclut pas différents degrés de présence, ce spectacle permet d'observer comment présence scénique et présence médiatisée peuvent travailler ensemble le sens et les émotions.

En transposant la chorégraphie et son récit dans l'univers cinématographique, le chorégraphe a repensé une nouvelle fois, différemment, la relation entre danse et vidéo, entre corps et image : si sur scène les dix danseurs (cinq hommes et cinq femmes) ont le même degré de présence, les codes du cinéma l'ont conduit à recentrer la narration autour de deux personnages principaux ; l'histoire est plus séquencée, tout en ne respectant pas l'ordre chronologique des événements. Nous nous attacherons ici à observer comment, sur scène, Wim Vandekeybus fait dialoguer corps et image, et comment, en créant un objet hybride faisant dialoguer danse et cinéma, les modalités d'interprétation des danseurs sont modifiées et repensées au regard de cette mise en dialogue intermédiaire?

Gilles Jacinto est doctorant en Arts du Spectacle à l'Université Toulouse — Jean Jaurès, au sein du laboratoire LLA-CREATIS (*Le corps à l'œuvre : présence, représentation, image. Approches croisées dans les arts de la scène, le roman et les arts plastiques*, sous la direction de Muriel Plana), enseignant en pratique théâtrale et artiste performeur (danse, théâtre, arts visuels). Il est également chargé de cours en licence Arts du Spectacle (théâtre et danse). Ses recherches se concentrent sur la question du corps et de la corporéité à travers les différentes pratiques artistiques, et sur la performativité et la politicalité des corps.

Trois articles sont en cours de publication dans des actes de colloque : *Jeune scène queer : performance, théâtralité, politique* (avec Muriel Plana), colloque international « Théâtre, Performance, Philosophie. TPP 2014 » organisé par l'Université Paris Sorbonne en juin 2014 ; *Relations dialogiques entre théâtre et performance dans la jeune création théâtrale contemporaine*, colloque international « Texte et performance : au croisement des arts visuels et des arts du spectacle » organisé par l'Université de Strasbourg en octobre 2014 ; Un Anneau d'argent à l'oreille de *Tony Duvert : un roman policier queer*, colloque « Une esthétique queer? » organisé par l'Université de Toulouse Jean Jaurès en mai 2014.

JATAHY, Christiane, Vértice de Teatro (Brésil)

Metteuse en scène

christianejatahy@gmail.com

Christiane Jatahy est metteuse en scène, dramaturge, actrice et cinéaste d'origine brésilienne. Au sein de sa compagnie Vértice de Teatro, elle crée des spectacles à l'extérieur des salles de théâtre traditionnel, créant des dispositifs qui revisitent le rapport entre les acteurs et le public. En 2004, elle crée *Conjugado*, un monologue entremêlant présence physique et projection documentaire. Avec la création de *Corte Seco*, la même année, elle travaille sur un dispositif de caméra de surveillance. En France, elle est particulièrement connue pour son spectacle *Julia*, adaptation de *Mademoiselle Julie* d'August Strindberg. À l'aide d'un dispositif multimédia original, elle réinvente la relation entre l'acteur, le spectateur et les technologies.

JOCHUM, Elizabeth, Aalborg University (Danemark)

Assistant Professor of Art and Technology (ArT)

Robot Actors, Robot Dramaturgies.

For the abstract, see on page 80.

Elizabeth Jochum (BA Wellesley College; MA, PhD University of Colorado) is an Assistant Professor of Art and Technology (ArT) at Aalborg University (Denmark) and the co-founder of Robot Culture and Aesthetics (ROCA) research group at the University of Copenhagen. Her research focuses on the intersection of art, robotics and performance. Previously she was a postdoctoral researcher in the Human Centered Robotics lab at AAU where she worked with the Geminoid-DK. Currently she works with the iSociobot, a research robot developed at AAU for studying social robotics and human robot interaction (HRI). The project builds on prior research concerning speech processing and computer vision to support effective

human-machine communication. She is a member of the Culture-Aware Robotics Group and is developing a bachelor curriculum for robotic and autonomous art. She has directed performances and designed choreography for human actors, marionette puppets, kabuki dancers and mobile robots.

JOVICEVIC, Aleksandra, La Sapienza University (Italie)

Professor

aleksandra.jovicevic@uniroma1.it

Real Bodies vs. Body without Organs

It seems that often a human body on stage is not limited by its functions, organs, culture or gender, but is primarily seen as a kinetic sign, determined by its possibilities for transformation, improvisation and communication with other bodies. In *A Thousand Plateaus*, Deleuze and Guattari pit various types of bodies without organs (BwO) against their organization into organism, or a body. The idea of the two philosophers was to dismantle the unity of a body-mind. It is this non-organic body that enables experimentation in a non-representative theatre. As Brecht put it *Mann ist Mann (Man Equals Man)*, "Tonight you are going to see a man reassembled like a car/ Leaving all his individual components just as they are."

However, a body on the stage is not only a sign or a concept, or a symbolic machine that needs to be deconstructed; it is a reality, a physical presence, whose form (and the audience's perception of it) is constantly changing. As Deleuze puts it, "Whenever there has been a beautiful, powerful spectacle, you always found a new exploration of the body." A human body, as a historical and cultural phenomenon, has enabled a transformation of a theatre from a representative to non-representative, from dramatic to post-dramatic theatre, from theatre of images to physical theatre; from discursive to figural communication that determines a postmodern thought on a human body (for example, the relationship between Self and Other, between real presence and virtual identity, etc.)

In recent decades, endless possibilities of artistic expression of human body as a unique semiotic instrument on the stage have been juxtaposed with new media and technology. For example, digital technology contributes to the performative potential of a body that is no longer constituted so much by skin, muscles, blood and veins, as by data, digits, networks and pixels, transforming itself literally into a body without organs.

However, performance artists who are still dealing with radical self-performance (for example, Orlan, Guillermo Gómez-Peña, Stelarc, DV8, Bill T. Jones, et al.) often work at the edges or against the grain of accepted ways of using technology in mass media contexts. They push technologies of visual representation to their limits. In these performances, a body is used to emanate radical political and social messages, becoming a radical critique of the form and content of artistic performance, as well as of political power. Many performances of these artists expose limitations of utopian, techno-theoretical fantasies of transcending the body through technology, and open up in almost a brutal way, a question of human perseverance not only on the stage, but outside of it: how do we experience and evaluate different social experiences (for example, injustice, repression, tortures)? Where can we find a borderline between a brutality of criticized context and brutality of presentation, like in, for example, one of the latest DV8 production, *Can We Talk about This?* Where the performers are brought to the limits of physical endurance? Is it possible then that only the use of technology and the media can add to the performative potential of contemporary performance through its capacity to create a body without organs?

Aleksandra Jovičević is a professor in the Department of History of Arts and Performance (Dipartimento di Storia dell'arte e spettacolo) at La Sapienza University in Rome since 2007, and a visiting professor at the University of Arts in Belgrade since 2012, where she has also taught previously, from 1993-2007.

Aleksandra Jovičević has a BA from the University of Arts in Belgrade, and an MA and PhD from the Department of Performance Studies, Tisch School of the Arts, New York University. She has published on avant-garde theatre and contemporary performance art. She is on the editorial board of the Italian scholarly journal, *Biblioteca teatrale*, where together with Annalisa Sacchi, she has co-edited a double issue dedicated to new theatre directing and performance praxis (BT-91/92, 2012). Her book *Introduction to Performance Studies* (together with Ana Vujanović, published in Serbia in 2007 and Slovakia in 2012) has been translated into Italian and will be published by Bulzoni (2015).

KALAMI, Proshot, (EDC, Boston College) and Northshore Community College, Lynn, Massachusetts (États-Unis)

Lecturer

pkc.work@googlemail.com

Persian Hippolytus: Topology of Hybrid Performance Cultures, Hybrid Identity, and Hybrid Technology

In 2013, Goosan Artistic Group, an Iranian group of performance artists, created a promenade performance based on Euripides's *Hippolytus*, in which the spectator became the actor, the actor became the director, the video installation became the corpse, and all of them together stood witness to a performative moment of history: Hippolytus awaiting his verdict in Tehran. The first encounter between the spectator and the character takes place at the very beginning of the promenade. The hyper-real mask of Hippolytus's dead face can be claimed by each member of the audience. And that is how Goosan, this small group of four young Iranian performers, call their audience to bear witness to the memory and trauma of a historic character reborn in their country, on their stage, among them.

In this essay, I investigate the transformation that the body of actors go through when confronted with a multitude of technologies—video art, sculpture, surveillance technologies, and in-time-video projection—and the ways in which acting techniques are revisited by the performers. I shall do so by acknowledging the following characteristics in the performance: Throughout the course of the performance, the audience is given the choice of experiencing death by lying on Hippolytus' death-bed, or putting on his mask, and finally by voting for his destiny, while interacting with the two actors, the director, and the assistant director. Offering the possibilities that are presented through various technologies utilised in the performance, *Hippolytus* challenges its spectator, at once physically and mentally. The four members of the team are from the generation who has experienced a failed election and a failed uprising; they have experienced the consequences of decisions made for them by a government they cannot trust. Yet, they are the generation of social networks and virtual reality. Therefore, in this paper, I shall argue how, through practice of their everyday life performances, they have created a performative palimpsest of the topology of cultural memory, virtual reality, technologies, and aesthetics.

Proshot Kalami received her PhD from the University of California, Davis in 2007. Prior to that, for four years, she worked as a lecturer, playwright, radio director, and producer at

Islamic Republic Broadcasting (IRIB) in Iran. She taught at the University of California (Berkeley, Santa Cruz and Davis), before moving to the UK to be a Lecturer at Loughborough University in English and Drama. She was a fellow at the Interweaving Performance Cultures, FU Berlin until 2013, when she moved to Boston. Her scholarly publications are in the field of theatre and performance, dramaturgy, and world cinema in the form of books, book chapters, journal articles, and online articles/blogs. Her recent research is concerned with the performance cultures of the Persianate world, from pre-Islamic times to the present. Proshot is a documentary filmmaker and a videographer of live performances. Her video and film works have been featured internationally at performances, festivals, and academic conferences across the US, UK, Europe and India. In 2009, she worked as the dramaturg for the London production of *Death of Yazdgerd*, a play by Iranian playwright Bahram Beyzaie. As a live performance videographer, she has worked with the Asia Society of North America, Brooklyn Academy of Music (New York), Cal Performances (UC Berkeley), Mondavi Center (UC Davis), Chorus Repertory Theatre (Manipur, India) and the Barbican (London).

KAPSALI, Maria, University of Leeds (Royaume-Uni)

Lecturer

M.Kapsali@leeds.ac.uk

Switch On! Using mobile phones in actor training

Drawing on scholarship on multimedia performance as well as psychophysical actor training, this paper will present a research project undertaken in November 2014, which explored the use of mobile phones both as cameras for the development of a live-feed (“kinaesthediting”) application and as tools that produce quadrophonic sound in response to the actor's movement.

As Frank Camilleri has said, “psychophysicality, in discourse, if not in practice, is an important battle that has been won” (2013, p. 30). Spanning the entire 20th century, psychophysical training has become the dominant paradigm that underpins both the theory and practice of contemporary actor training. According to a psychophysical understanding, acting is a holistic activity that involves the actor's entire bodymind. As a consequence, actor training focuses on enabling the actor to strengthen the ties between her physical and mental resources and respond to the demands of performance by employing a form of imagination/intelligence that is located and realised through the body.

Nonetheless, as instances of multimedia performance proliferate, the actor has often to work with or alongside a variety of media, which complicates some of the fundamental concepts that psychophysical actor training takes for granted. For example, presence is no longer experienced as only a physical process but also as a virtual/mediated one. Equally, energy may result not only from a form of concentrated bodymind awareness, but also from a fragmented or dispersed network. This paper will then discuss how high and low digital technologies may facilitate a practical and theoretical reconsideration of key aspects of psychophysical actor training, such as movement, character creation, and relationship to other actors, and how it may offer a new set of terms and understandings that place the psychophysical and the digital on a continuum.

Dr. **Maria Kapsali** is a Lecturer in Physical Performance in the School of Performance and Cultural Industries at the University of Leeds. She has recently edited a special issue of *Theatre Dance and Performance Training Journal* entitled «Training, Politics and Ideology»

(July 2014) and is currently co-authoring the DVD publication *Yoga and Actor Training* (Routledge, forthcoming July 2015).

KIM, Sunga, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)

Doctorante en théâtre à l'école doctorale « Esthétique, Sciences et Technologies des Arts »

kkimsunga@gmail.com

L'écran chez Castellucci : une recherche sur l'humain

Le théâtre a toujours été affecté par le développement des nouvelles technologies. De nos jours, la cohabitation entre le corps de l'acteur et les nouvelles technologies peut être à la fois un défi ou un atout. Dans ce contexte, l'acteur sur la scène de Castellucci n'incarne plus seulement un « personnage », il est un corps en scène devenu quelque chose de plus essentiel, marqué par sa présence organique.

Romeo Castellucci pose souvent dans ces spectacles la question du corps, figure irremplaçable et multiple, affranchi de la notion de jeu d'acteur. Le mot « acteur » en lui-même devient désuet, et le corps est exposé sur le plateau dans sa matérialité, sans limites quant à sa forme : adulte ou enfant, professionnel ou amateur, bien portant ou abimé. À cette présence est physiquement juxtaposée celle de l'écran, aux caractéristiques opposées à celles des corps de chair : inerte, mécanique et non définitif. Pourtant ces deux fonctions s'influencent et se complètent en répondant à la même problématique scénique et dramaturgique. Ainsi, par le dispositif de l'écran et à travers une transmission de l'image en direct, Castellucci expose de manière particulière les corps, « augmentant » leur présence sur scène. Cette cohabitation entre corps et écran fait surgir un sens concentré de l'humain, évoquant l'expression sensible de l'énergie corporelle.

Pour illustrer ces observations, je m'appuierai lors de ma présentation sur deux exemples issus des œuvres de Romeo Castellucci, marquant par leur utilisation en direct de la vidéo. D'une part, *Giulio Cesare* (1997) dans lequel un des acteurs, laryngectomisé, s'introduit une caméra endoscopique dans les fosses nasales pour filmer ses cordes vocales. L'image de leur vibration est alors visualisée sur l'écran, symbolisant sa volonté de prononciation. D'autre part, *Orphée et Eurydice* (2014) où un système de retransmission WiFi permet de projeter sur un écran les images d'Els, une patiente atteinte du *locked-in syndrom*, alors qu'elle assiste par radio au spectacle. Ainsi s'installe une communication interactive entre les deux corps d'Eurydice, le corps virtuel (sur l'écran) et le corps de chair (sur scène).

Sunga, KIM (sud-coréenne) est diplômée de scénographie à l'Université Nationale des Arts de Corée (KNUA) en 2007; elle se forge une connaissance de la scène en travaillant à la création d'objets scéniques pour plusieurs compagnies théâtrales sud-coréennes. Poursuivant ses études en France, elle obtient un Master en Études Théâtrales à l'Université Paris 8 en 2013, qu'elle consacre à l'œuvre de la Societas Raffaello Sanzio, et plus précisément à tenter de dégager une forme de langage visuel dans les mises en scène de Romeo Castellucci. Actuellement doctorante à l'EDESTA dans la même université, elle mène une recherche sous la direction d'Isabelle Moindrot sur le phénomène de « retournement du regard » dans le théâtre contemporain, posant la question de la responsabilité du regard du spectateur vis-à-vis de la scène, en renversant les relations entre l'entité regardante et l'entité regardée.

LASNE-DARCUEIL, Claire, Conservatoire Supérieur d'Art Dramatique (France)

Directrice

Pour le résumé, voir page 82.

Claire Lasne-Darcueil a une formation de comédienne à la Rue Blanche puis au Conservatoire national supérieur d'art dramatique (1990). En 1993, elle fonde, avec Mohamed Rouabhi, la Compagnie Les Acharnés. De 1998 à 2007, elle dirige, avec Laurent Darcueil, le Centre dramatique régional Poitou-Charente de 1998 à 2007, puis, avec Vincent Gatel de 2007 à 2010. *Le Printemps Chapiteau* connaît dix éditions ; la plupart des spectacles sont repris au Festival d'Avignon. Elle travaille également pendant ces dix années avec des personnes sourdes, aveugles et multi handicapées. De 2011 à 2013, elle dirige avec Vincent Gatel, La Maison du comédien Maria-Casarès, Centre culturel de rencontres. En 2011, elle crée la compagnie Dehors/Dedans. Elle est directrice du Conservatoire national supérieur d'art dramatique depuis décembre 2013. Elle est metteuse en scène de Tchekhov (dont elle monte l'intégrale des pièces dans l'ordre chronologique) : 1996, *Etre sans père (Platonov)* – 2000, *Ivanov* – 2002, *L'Homme des bois et la Demande en mariage* – 2006, *La Mouette* – 2012, *Trois sœurs*. Elle a également mis en scène Shakespeare *Hamlet*, Molière *Dom Juan*, des auteurs contemporains tels Michel Ocelot, Marie-France Marsot, Claude Guyonnet, Mohamed Rouabhi... et ses propres textes, *Joyeux anniversaire* ; *D'ici là, on peut rêver* ; et *Pour le meilleur*, création collective muette.

LAVENDER, Andy, University of Surrey (Royaume-Uni)

Professeur

a.lavender@surrey.ac.uk

Intermedial acting for hybrid performance environments

This paper considers specific techniques that actors apply in performing simultaneously to camera and to co-present (theatrical) spectators. The sorts of work (technique, skill) required of actors by medium-specific formats such as dramatic theatre, television series or film narratives are broadly familiar. There is far less certainty concerning techniques appropriate to hybrid (actual/virtual, 2D/3D, co-present/distributed) performance environments. Typically, these entail modes of performance that play out across different spaces simultaneously, address audiences synchronously through diverse media, and involve interaction with other performers/participants who may be both present and remote. The intermedial actor must therefore calibrate her interactions with fellow performers, mediating devices, spaces and spectators in ways that are suitable to this hybrid scene. What are the requirements of an actor in relation to (for example) eyeline, circles of attention, reciprocity, rapport, intimacy, interiority and externality, passivity and projection? I explore this by addressing the work of two actors, David Annen and Bella Merlin. I have directed both in multimedia theatre projects that involve live and recorded performance to camera and simultaneous theatrical presentation. Annen has also performed in Complicite's *A Disappearing Number* and *The Master and Margarita*, and features in the *Witcher* video game series. Merlin is Professor of Acting at the University of California Riverside, and author of *Acting: The Basics* (Routledge, 2010) and *The Complete Stanislavsky Toolkit* (Nick Hern Books, 2007). I consider their particular techniques and perspectives, developed through diverse intermedial projects, in order to examine how the actor performs with and through technology. I explore emerging formations of presence, (de)centring and interaction, and the reframing of a Stanislavskian perspective on acting in relation to hybrid

performance environments. How, now, does the actor prepare? What is the actor's task? And how can performance be delivered (actioned, executed) appropriately in an intermedial performance scene?

Andy Lavender is Professor of Theatre & Performance and Head of the School of Arts at the University of Surrey, UK. He is co-editor of *Making Contemporary Theatre: International Rehearsal Processes* (Manchester University Press, 2010) and *Mapping Intermediality in Performance* (Amsterdam University Press, 2010), associate editor for *Theatre, Dance and Performance Training* and a member of the editorial board of *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. Recent writing includes articles for *Contemporary Theatre Review*, *Studies in Theatre & Performance* and *Theatre Journal*, and a monograph entitled *Performance after Postmodernism: Theatres of Engagement* (Routledge, forthcoming). Andy is the artistic director of the theatre/performance company Lightwork, for whom he has directed a number of multimedia productions.

LEBLANC-HOULE, Rosalie, Université du Québec à Montréal (Canada)

Étudiante

Titulaire d'un Baccalauréat en Études théâtrales à l'UQAM et entamant une Maîtrise au sein de la même institution, Rosalie a cosigné avec Ariane Bourget et Julie-Michèle Morin un article sur les pratiques de Crew et d'Ontroerend Goed, en plus de participer au colloque Arts immersifs à l'Université de Nancy. Sous la direction de Josette Féral, elle mène des entretiens avec des metteurs en scène portant sur la problématique de la direction d'acteurs sur des plateaux ayant recours aux technologies. Parallèlement à son engagement dans le groupe de recherche *Performativité et Effets de présence*, elle a assuré l'assistance à la mise en scène pour la production *Illusions* montée par Florent Siaud au Théâtre Prospero.

LEMOINE, Xavier, Université Paris Est Marne-la-Vallée (France)

Maître de conférences, UFR langues, UPEM

xavier.lemoine@u-pem.fr

École d'acteurs multimédia : entremêlement, hybridation et flux

Le Wooster Group et le Big Art Group, deux troupes new-yorkaises expérimentales, intègrent depuis longtemps la question de la technologie comme essence même de leur production théâtrale. Mais alors que le Wooster Group semble placer l'acteur au centre de son jeu, certes conditionné par la technologie, la seconde semble le faire disparaître dans un tourbillon numérique. Comment expliquer ces effets divergents? En s'appuyant sur l'observation de répétitions menées par le Wooster Group et, plus particulièrement, la façon dont la metteuse en scène Elizabeth LeCompte utilise les images et les sons pour construire sa mise en scène, on cherchera à comprendre l'enchevêtrement des corps et de la technologie chez cette troupe historique. On se demandera si les modalités de travail du Wooster Group ne correspondent pas à une formation de l'acteur multimédia dans le cadre d'un travail de troupe où les répétitions sont un réglage continu de la performance toujours en cours et en flux. Cette structure de troupe est moindre chez le Big Art Group, mais la *transformation* de l'acteur au contact de la technologie reste au cœur de leur travail.

Le résultat est différent du point de vue du jeu dans la mesure où l'acteur est partiellement absorbé par le dispositif vidéo (montage en direct ou *Real Time Editing*). Les créateurs de la troupe, Jemma Nelson et Caden Manson, développent néanmoins une réflexion critique et pratique (séries d'exercices) qui redéfinit le rapport entre l'acteur et la technologie. Ils cherchent, par exemple, à articuler une interaction consubstantielle entre la représentation d'identités postmodernes (*queer*) et la technologie, formulant de nouvelles pratiques performatives. Dans quelle mesure les travaux de ces deux troupes transforment la formation classique de l'acteur aux États-Unis (la Méthode, particulièrement, Meisner) grâce à l'hybridation technologique des processus de subjectivation afin d'instaurer de nouvelles corporéités scéniques et médiatiques?

Xavier Lemoine est Maître de conférences à l'Université de Paris Est Marne-la-Vallée dans le domaine des études américaines. Il est chercheur au laboratoire IMAGER/LISAA et publie régulièrement sur le théâtre contemporain autour des problématiques postmodernes (sexualités, genres, multimédia, hybridité, etc.). Il a travaillé en tant qu'assistant à la mise en scène (Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique, Théâtre du Soleil et Jeune Théâtre National) et traducteur (*The Baltimore Waltz* by Paula Vogel, bourse de La Maison Antoine Vitez) lors de la rédaction de sa thèse sur le théâtre *queer* aux États-Unis (2001). Ses dernières publications portent sur des productions récentes de Tennessee Williams en Europe (Warlikowski) et aux États-Unis, les performances *drag king* et afro-américaines ainsi que la censure du théâtre gai aux États-Unis. Il a récemment co-dirigé l'ouvrage *Understanding Blackness Through Performance* (Palgrave Macmillan, 2013)

LÉON, Benjamin, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 /LIRA (France)

Doctorant et chargé de cours

benjamin.leon@univ-paris3.fr

*Une approche robotique de la réalité virtuelle : Le cas Zulu Time de Robert Lepage (1999).
Medium Studies ; Digital Performances ; Video Installation ; Phenomenology of the body*

« Le théâtre digital fait référence à un langage binaire qui relie l'organique et le non organique, le matériel et le virtuel, l'acteur en chair et en os et l'avatar, le spectateur présent et l'internaute, la scène physique et le cyberspace. » Cette citation reprise d'une remarque établie par la compagnie théâtrale catalane La Fura dels Baus, rend compte d'une ambiguïté intéressante quant aux modalités d'interaction entre acteur et performeur dans le cadre du champ numérique. En effet, le théâtre digital ne s'assimile pas tout à fait au théâtre numérique dont il est pourtant une des déclinaisons : en mettant à jour des niveaux d'intervention à la main, ce type de mise en scène cherche à faire cohabiter une conception antique de la création artistique (*La Poétique* d'Aristote pour qui « La main est l'instrument des instruments »), dans un monde virtuel toujours en expansion. Robert Lepage travaille depuis les années 80 un théâtre de l'image qui emprunte au vocabulaire cinématographique ses formes, pour lequel il a toujours gardé un regard concret dans son travail actoriel. Que ce soit dans les mises en scène fleuves que sont *La Trilogie des dragons* (1985) ou *Les Sept Branches de la rivière Ota* (1994), Lepage cherche moins à effacer l'humain derrière les dispositifs technologiques complexes (écrans multiples, plan scénique fait d'emboitements successifs/simultanés) qu'à poétiser et libérer la scène et l'acteur par la technique. Cette coexistence du corporel et du technologique, dont l'un ne cherche pas à écraser l'autre trouve un point de non-retour dans son projet *Zulu Time* (1999), sorte de « cabaret technologique » apocalyptique. Dans un délire de sons synthétisés, d'éclairs

stroboscopiques, à travers des robots agités et la diffusion de vidéos trashes, *Zulu Time* propose une vision paroxystique de la fin du monde. Comment faire jouer et réagir les corps humains dans un espace qui semble, cette fois-ci, vampiriser la chair dans une gestuelle mécanique toujours plus visible? Comment gérer l'afflux d'écrans dont les images participent et parachèvent l'immersion des corps (des acteurs et du spectateur) dans une folie numérique démultipliée? Si l'on comprend aisément la critique implicite développée par Lepage sur l'univers déshumanisant et uniformisé des machines (médiatiques) et de la technologie, c'est moins le contenu de ces images que leur contenant – la dynamique des flux qu'ils imposent à travers la structure métallique de l'ensemble – qui sera privilégié. Les rares personnages « réels » égarés dans cet espace atemporel – *Zulu Time* ou le temps zéro de Greenwich – représentent les forces motrices et les désirs refoulés de nos existences sans issue. À partir d'une analyse esthétique précise du dispositif scénique proposé par Lepage, on s'interrogera sur les limites et les possibilités de cette coexistence entre l'organique et l'inorganique, en reposant ces deux notions dans leur étymologie première. Dans un deuxième temps, le travail d'immersion et de fragmentation des corps dans l'espace (réel et mécanisé) permettra de réfléchir sur la notion d'invention et d'inventivité en présence. Si *Zulu Time* a été mal reçu par la critique, c'est que Robert Lepage y pousse de manière délibérée et dans un renversement de posture inédit chez lui, la place de la technologie comme univers de référence premier dans un monde où le simulacre s'est généralisé. Et si ce simulacre demeure questionnable, c'est qu'il pousse la question du virtuel sur le terrain scénique propre à l'acteur: l'éviction humaine *hic et nunc* sur le plateau et son remplacement par des machines (lesquelles interagissent avec des images aux supports multiples). Devant une telle déshumanisation de notre espace vécu, il semble plus que jamais important de replacer les relations entre l'image des corps (la corporalité des mouvements exécutés – présents ou absents – à la scène) et le corps des images (la corporalité des mouvements mécaniques – jusque dans leurs implications virtuelles – du corps spectral à l'espace représenté). De quelle réalité et de quel rapport au sensible cette œuvre est-elle le reflet?

Benjamin Léon est chargé d'enseignement en études des formes visuelles à l'Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3. Il termine une thèse (dir. Philippe Dubois) sur les plasticités du cadre à partir d'Andy Warhol et plus largement dans le cinéma expérimental américain (1950-1970). Son travail se concentre sur des problèmes de perception visuelle avec la question du cadre comme préalable, et sur les interactions entre les *performances studies* et l'analyse figurale. Il a par ailleurs travaillé sur les rapports entre cinéma et théâtre dans l'œuvre de Robert Lepage, et plus particulièrement dans *La face cachée de la Lune* (Master 1). Il collabore à différentes revues (Vertigo, Cinema & Cie, Aniki) et fait partie du comité de rédaction de la revue *La Furia Umana*. Il a publié de nombreux articles sur le cinéma expérimental et plus particulièrement sur Andy Warhol, Jonas Mekas, Stan Brakhage, Paul Sharits et Peter Hutton. Il est membre de l'association CAMIRA (Cinema and Moving Image Research Assembly).

MACLEOD MEYER, Arielle, Haute École de Théâtre de Suisse romande (Suisse)

Enseignante et chercheuse

arielle.meyer@bluewin.ch

Julia et *What if they went to Moscow* de Christiane Jatahy : La caméra directe, entre réalité et fiction.

Christiane Jatahy, est une metteuse en scène brésilienne dont on a pu voir en Europe *Julia* et *What if they went to Moscow*. Dans ces spectacles, tous deux construits sur le canevas narratif de pièces du répertoire (*Mademoiselle Julie* et *Les trois soeurs*), Christiane Jatahy explore les frontières entre le réel et la fiction en utilisant, de façon différente dans chaque cas, le procédé de la caméra directe, donnant à voir le jeu des acteurs tant en *live* que relayé par l'image filmique. En analysant ce travail, je voudrais montrer que le procédé de la caméra directe induit un effet de transgression narrative relevant de la métalepse et soutient ainsi les acteurs dans une position de jeu que l'on pourrait appeler « *betwixt and between* », pour reprendre l'expression d'Erika Fischer-Lichte.

Docteur en lettres de l'Université de Genève, **Arielle Meyer MacLeod** a enseigné pendant plus de dix ans aux Universités de Genève et Lausanne. Elle est l'auteure d'un livre, *Le Spectacle du secret. Marivaux, Gautier, Barbey d'Aurevilly, Stendhal et Zola*, paru en 2003 aux éditions Droz, et d'articles sur le roman du XIXe siècle. De 2002 à 2008, elle a occupé un poste de collaboratrice littéraire à la Comédie de Genève. Elle travaille régulièrement avec différents metteurs en scène en qualité de dramaturge, dont Anne Bisang, Mathieu Bertholet et Denis Maillefer. Actuellement, elle mène une recherche sur la fiction et la narration au théâtre, est intervenante à la Haute École de Théâtre de Suisse romande, et collabore au Théâtre Populaire romand comme programmatrice et dramaturge. Elle donne ce semestre un séminaire à l'Université de Fribourg intitulé : « autofiction : approches théoriques, littéraires et théâtrales ». Elle vient de publier un premier roman, *Turner la page (avec Balzac)*, aux éditions Zoé.

MARTINEZ, Elodie, Université Jean Moulin Lyon III (France)

Doctorante

elodie_cathy.martinez@hotmail.fr

Quand l'écran devient acteur, quelle place pour l'interprète?

L'Opéra souffre aujourd'hui encore d'une image de « vieillerie » et de tradition alors qu'il est également un lieu d'innovation, et plus particulièrement en cette période de crise économique où les opéras tendent à attirer un public jeune. Loin de bouder les nouvelles technologies, il les adopte volontiers, parfois davantage encore que ne pourrait le faire le théâtre, l'art lyrique étant perçu comme « un art complet ». Il n'y a donc rien d'étonnant à voir de plus en plus souvent sur les scènes lyriques un nouvel élément : l'écran, habituellement matérialisé par un rideau de tulle et non comme un écran totalement compact afin que le son parvienne au public.

Cet écran peut alors devenir un support, simple élément de décors, ou bien permettre le défilement d'un texte et raconter ainsi une histoire, ou encore, plus intéressant et plus complexe, il peut être utilisé comme adjuvant ou comme « acteur » à part entière.

Afin de montrer cette personnalisation et l'interaction qui en découle avec les autres interprètes sur les planches, nous prendrons deux exemples récents de mises en scène faisant appel à cet élément : *Die zauberflöte (La flûte enchantée)* de Mozart à l'Opéra de Lyon en juin-juillet 2013 mis en scène par Pierrick Sorin et Luc De Wit (qui est un artiste vidéaste), ainsi qu'*Orphée et Eurydice* de Gluck à la Monnaie de Bruxelles en juin-juillet 2014 mis en scène par Romeo Castellucci (également connu pour ses réalisations cinématographiques). Si dans le premier de ces opéras l'écran est multiple et joue avec l'acteur, nous verrons que dans le second opéra, Castellucci va plus loin en mettant l'écran

comme acteur principal de son travail, et nous nous interrogerons sur la place des artistes-interprètes face et/ou derrière ce rideau de tulle, autrement dit sur la question de l'écran comme partenaire de jeu et sur le problème de sa réception comme tel.

Depuis décembre 2012, **Elodie Martinez** est doctorante en Langue et Littérature françaises à l'Université Jean Moulin Lyon III. Sa thèse porte sur l'interdisciplinaire et est intitulée : *Médée, ou la représentation d'un monstre dans les arts en France aux XVIIe et XVIIIe siècles* sous la direction d'Olivier Leplâtre. Elle est actuellement membre du comité scientifique des Têtes Chercheuses. Elle est rattachée au centre de recherche du GADGES et participe au travail de recherche commun portant sur les prières farcies. En parallèle de son doctorat, elle est rédactrice et fondatrice du site www.elmedart.com, rédactrice littérature, musique et opéra pour www.toutelaculture.com et stagiaire d'assistante d'attaché de presse dans l'édition à Paris de juillet 2014 à janvier 2015.

MARRANCA, Bonnie, PAJ Publication (États-Unis)

Professeur; éditrice.

pajpub@mac.com

Joan Jonas—Technologies of Performance in Reanimation

For more than four decades the visual artist Joan Jonas, representing the U.S. in the 2015 Venice Biennale, has been generating a highly refined vocabulary of forms. In her most recent work, *Reanimation*, she brings together multiple technologies of performance: drawing, movement, video, text, sound, photography. All of these elements demonstrate the process of making art the moment it is occurring in the performance event, at the center of which is the embodied artist—drawing the work, making sound and movement, speaking text (passages from the Halldór Laxness novel, *Under the Glacier*). Her life-long interests are now elaborated in performance time through its relation to cosmic time, the ecological is positioned next to interspecies communication, the ritualistic accompanying the mediated. Whether from the point of view of mediaturgy or posthuman or poetics, in *Reanimation* Jonas draws her way through space and time, mapping a spiritual journey.

Bonnie Marranca is founding publisher and editor of the Obie-Award winning PAJ Publications/*PAJ: A Journal of Performance and Art*, and a recent recipient of the Association for Theatre in Higher Education Excellence in Editing Award for Sustained Achievement. She is the author of three volumes of criticism, *Performance Histories*, *Ecologies of Theatre*, and *Theatrewritings*, and editor of several play anthologies and essay collections, including *New Europe: plays from the continent*, *Interculturalism and Performance*, and *A Slice of Life: Contemporary Writings on Food*. Her most recent book is *Conversations with Meredith Monk*. Bonnie Marranca is Professor of Theatre at The New School for Liberal Arts/Eugene Lang College. She has taught and lectured in many European universities, and has been the recipient of a Leverhulme Trust Visiting Professorship (London) and a Fulbright award based at the Free University (Berlin).

MATHIEU, Joris, Théâtre Nouvelle Génération – Centre Dramatique National de Lyon (France)

Metteur en scène

Après avoir fait des études en arts du spectacle à l'université Lyon 2, **Joris Mathieu** fonde en 1998 la Compagnie Haut et Court à Lyon avec un ensemble d'acteurs et de créateurs fidèles. Il privilégie l'adaptation de romans ou de nouvelles qui lui permettent de s'exprimer en tant qu'auteur scénique. Sa démarche dramaturgique se fonde sur une recherche scénographique, au croisement de la machinerie traditionnelle et des nouveaux médias, qui place le spectateur au centre du dispositif et s'adresse à tous ses sens. Dernièrement, il a adapté pour la scène des textes de Gombrowicz, Antoine Volodine, Lorris Murail ... Depuis le mois de Janvier 2015, Joris Mathieu est directeur du Théâtre Nouvelle Génération – Centre Dramatique National de Lyon. Il dirige également le Théâtre Les Ateliers depuis le mois de Janvier 2014

McCAFFREY, Tony, University of Canterbury (Nouvelle-Zélande)

PhD Candidate

Tony.McCaffrey@cpit.ac.nz

Fragility empowered or aestheticised? The interaction between cognitively/communicatively disabled actors and technology in contemporary performance

“Sarah Mainwaring's palsy turns the task of clipping a microphone into its stand into a dance that draws you to the edge of your seat.” This is how the reviewer for the *Sydney Morning Herald* described the tremulous and fragile gestures of a performer with cerebral palsy, who laboriously, in fits and starts of movement, sets up a microphone at the beginning of *Super Discount*, (2013) by Back to Back Theatre, an internationally renowned ensemble of people perceived to have intellectual disabilities. At the conclusion of a previous show, *Food Court* she delivered Caliban's speech from *The Tempest*, ‘The isle is full of noises . . .’ in a similarly tremulous and fragile voice. As she spoke into a microphone (itself tuned to reverberate strategically) the sound of her voice was accompanied by the words of the speech projected in surtitles as animated text either rushing headlong or stalling, apparently (voice-)activated by the fits and starts of her distinctive delivery.

The work of Back to Back Theatre Company is, amongst many other things, an ongoing interrogation of the interaction between technology and performance (onstage and off). By considering the work of this company, and of Zurich's Theatre Hora, and my own practical research with Different Light Theatre, an ensemble of disabled performers in New Zealand, I wish to explore the following questions: Does technology facilitate, aestheticize or problematize an access to “voice” for disabled performers? What place does assistive or aestheticizing technology have in how the transmission of affect and meaning is negotiated between disabled performer and (supposedly able?) audience? What are the political, aesthetic and ethical implications of this interaction between the perceived fragility of the performer and the supposed communicative empowerment of technology? What is it about such performance that “draws you to the edge of your seat?”

Tony McCaffrey is a Ph D candidate of Theatre and Film Studies at University of Canterbury, Christchurch, New Zealand. He is also a lecturer at the Faculty of Creative Industries of National Academy of Singing and Dramatic Art, Christchurch Polytechnic Institute of Technology. McCaffrey is the artistic director of the Different Light Theatre Company based in Christchurch, New Zealand.

MEILUTYTĖ, Monika, Kultūros barai (Lituanie)

Editor, theatre column of the art and culture magazine

mo.meilu@gmail.com

Ethics of Filming and Staging Actors and Performers: Similarities and Differences

When a screen with a projection appears on a stage, it changes not only narrative, space and perception, but also the ethics of a performance. How do the body shown on the stage and the one that is filmed and projected on the screen during the performance differ and are similar to each other in the moral perspective? And do any ethical differences appear when the projected body is not the one of the actor, but the one of the performer? Furthermore, is it possible to discuss such ethical issues at all when, as Zygmunt Bauman says, “We know now that we will face forever moral dilemmas without unambiguously good (that is, universally agreed upon, uncontested) solutions”?

The aim of this paper is to present the research on the ethics of filming and staging actors and performers in theatre performances that are strongly related to the process of film producing. The examples of such performances are *Miss Julie* (premiered at the Schaubühne theatre in Berlin in 2010) directed by Katie Mitchell and Leo Warner, and the production *Super Night Shot* (the version created during the International Theatre Festival “Sirenos” in Vilnius in 2011) presented by the Gob Squad company. Due to the reason that both examples are based on the strong relation between cinema art and theatre, between screened body and the staged one, the research on the ethical aspects of filming and staging actors and performers rests upon the combination of theatre ethics and cinema ethics. Ideas presented in such books as *Cine-Ethics: Ethical Dimensions of Film Theory, Practice, and Spectatorship* (Routledge, 2013) or *Performance, Ethics and Spectatorship in Global Age* (Palgrave Macmillan, 2009) and some others will be discussed in the theoretical part of the paper.

Monika Meilutyė is the editor of a theatre column in the art and culture monthly magazine *Kultūros barai*. She writes articles and reviews about Lithuanian and foreign theatre, analysing different issues of contemporary theatre and theatre history. In June 2013, Monika graduated in Theatre Studies from the Lithuanian Academy of Music and Theatre. Since 2010, she has taken part in theatre conferences, workshops and exchange programs in Great Britain, the Czech Republic, Romania, Belarus and other countries. Since 2014, she has been a member of New Scholars’ Forum of the International Federation for Theatre Research (FIRT/IFTR).

MÉZERGUES, Juliette, Université Bordeaux 3 (France)

Docteur

mezergues@gmail.com

Les débordements de Roussalka ou la suspension du temps entre l’image et la chair.

Les débordements de Roussalka O la fuentegloriosa nueva est un spectacle-performance de la compagnie Théâtre Bouche d’Or, né à la suite d’un workshop avec Rodrigo Garcia. L’écriture est séquencée, fragmentée. Le texte est dit, enregistré, projeté. Le spectacle

alterne moments présents et moments du souvenir, de la trace. Plusieurs temps s'imbriquent. Le temps direct est celui de la comédienne, du musicien et des techniciens. Il est variable, humain, fait de chair et de respiration. Le temps enregistré est celui des vidéos, de la musique déjà composée et du texte enregistré, celui des machines. Il est incompressible, sa durée est invariable. Ces deux temps se rencontrent et dialoguent. Le point de convergence est Roussalka, déesse des eaux des temps modernes, interprétée par la comédienne et auteure Marine Biton Chrysostome. Son corps tout en produisant du jeu est un réceptacle pour l'image et le son. Deux rythmes, deux écoutes cohabitent. Ces différentes temporalités dialoguent tout au long du spectacle. L'image transforme le temps, l'actrice également. La parole prend des résonnances différentes. La poésie est métamorphosée par l'image tout comme l'image métamorphose la poésie.

Cette communication se penchera sur la genèse de l'écriture et le rôle que l'image y a joué, puis sur le travail de la vidéaste Oriane Descout et son interprétation de l'univers proposée par les auteures, son rapport au temps et à la mémoire, sans oublier le travail des répétitions et comment la technique a influencé le jeu de la comédienne. Enfin, nous verrons comment les différentes *mythologies* des cinq créateurs de ces *Débordements* se rencontrent sur scène pour produire un spectacle qui explore la relation entre le monde qui nous entoure et les réactions qu'il provoque sur notre corps et notre comportement, nous contraignant et nous conditionnant sans même que nous en ayons conscience.

Juliette Mézergues est docteur. Auteur d'une thèse intitulée *Pour une esthétique du chaos : le Théâtre de la catastrophe de Howard Barker* (2008), ainsi que d'un DEA consacré aux *Européens* de Howard Barker à l'Université Bordeaux 3. Sa recherche porte principalement sur la langue et son impact sur le corps de l'acteur. Comédienne et metteur en scène, elle suit différents ateliers et stages depuis 1997 et travaille à différents projets théâtraux, cinématographiques et pédagogiques.

MICHELI, Foteini, Freie Universität Berlin (Allemagne)

MA Candidate, Theatre Studies

michelifo@yahoo.de

Lauter Theatre and (almost) no-body on stage

What if we were all out on an excursion into the mountains, where the nature theatre of Oklahoma's life and times met up with *The Rite of Spring*, Romeo Castellucci's choreography for forty machines set to the music of Igor Stravinsky? How are Kafka's short story of a "Gesellschaft von lauter Niemand" and his dream (the night after "the actors went away" as described in his journals) of a royal celebration and a revolution taking place in a theatre, to be interpreted in terms of contemporary notions of theatricality? Rather than discussing Kafka's fascination for theatre and vice-versa, it is reflected upon both the physical presence of the actor (dancer or performer) on stage as dictated by his/her interaction with technology, as well as his/her absence, along with the modified role of the spectator within a kind of revolution that is no longer a metaphor. In the examples presented here, the juxtaposition of the flesh and the virtual has reached its extremes, where the flesh is implied and the virtual has turned into conceptual. How does the absence of the performer's body stimulate the senses as well as the intellect of the spectator, and to what extent is s/he involved in the making of the performance? Whose body is on stage? Our understanding of the theatrical phenomenon is being shaken anew, in ways that take us back to the question, what is this we call theatre? If theatre is beyond the frame of actors performing for an

attending audience, and its form is yet to be defined (somewhere between representation and presence), it seems we first have to rethink absence.

Foteini Micheli is an MA candidate at the Institute for Theatre Studies of the Freie Universität Berlin in Germany. In her thesis she examines the politics of mathematical thought as it is deployed in early modern and postmodern examples of stage dance. She holds a degree (2002) in German Studies from the National University of Athens, Greece, followed by a certificate in literary translation (2004). She has translated into Greek Robert Segal's *Myth* (published 2007 by Ellinika Grammata), three contemporary German plays for the theatre presented in the form of a trilogy under the title *Paare, Passanten* and numerous articles and theoretical texts for academic use. She has been active as a dramaturge for dance/theatre performances (*Iconostasis, State of Mind, Archetypa*) involving art theory, fine arts and technology.

MONTEVERDI, Anna Maria, Academy of fine Art, Brera (Italia)

Professor

anna.monteverdi@gmail.com

Media Façade, Urban Screens and Theatre

Architectural mapping, façade projection, 3D projection videomapping, display surfaces, architectural Vj set are some of the definitions used for a new artistic format and a new technique that consists in projecting video images on buildings, façades, and other structures in public spaces (but also in theatres and museums) or on nearly any kind of complex surface or 3D object to shatter the viewer's perception of perspective. The projector allows bending and highlighting of any shape, line or space. It creates astonishing optical illusions--a suggestive play of light that turns a physical object into something else by changing its perceived form. The context is that of so-called "augmented reality."

The perceptual illusion, in the most successful cases of videomapping, is that of a "liquid architecture» which adheres as a film or mask over the concrete surface. Fragments of surfaces, as if they were Lego bricks, create an optical illusion of great impact for the audience, which no longer distinguishes between the real architecture and the virtual one. Immediately acquired by major international brands for advertising and the launch of new products, the technique also offers a glimpse of possible performative uses, which would allow combining video art, animation, installations, graphic art, light design, choreography and live theatre .

We are facing a new " machine vision " in a theatrical sense: the video mapping projections are based on the same principle as were the "ineffable visions" of the XVI century--that is, painting created on the basis of *anamorphosis*, forcing to the extreme the linear perspective of the Renaissance. In the works based on the anamorphic technique, reality can only be perceived through a distorting mirror, while the mapping video is nothing more than a mask that deforms/creates a reality that does not exist.

Art history has given us not only the linear perspective, but also other views--the so called "broken perspective," the concatenation of the plans and multiple points of view that pose the problem of depth in painting--the imaginary level of the third dimension. We could quote the baroque painted architecture (called *quadraturismo*, the "work of painting" in the words of Vasari with reference to representations of fake architecture in perspectives that

"break through" the limits of the real space, tricking the eye; what Omar Calabrese defines as "the spatiality in painting") and the trompe-l'oeil.

Tracing the history of the theatre, it is impossible to avoid mentioning the techniques of pictorial representation of the space with the background painted in perspective, the illusionistic sets of the XVI and XVII centuries and treatises thereon: from the drawings of Baldassare Peruzzi for *Calandria* (1514) to *Scene-type* of Serlio (the painted scene: comic, tragic and satirical, 1545), to the theatre section of the work *Perspectivae books* (1600) to the books by Andrea Pozzo (1693) and Ferdinando Galli Bibbiena (1711), through the *Pratica di fabricar scene e machine* of Nicola Sabbatini (1638).

We could analyse the innovative scene used in theatre to create illusion of depth (without AR technique), as in the work by Robert Lepage (the "landscape" in his *Andersen project*) and Motus (the three panels with video projection inside the actor in *L'ospite* by Motus).

Also worth mentioning is the application of videomapping as a dramaturgical element in Giorgio Barberio Corsetti, Klaus Obermaier and Robert Lepage (*Ring*).

We also could speak about some mapping projects financed by EU in Spain (Girona), Lebanon (Byblos) and Egypt (Biblioteka Alexandrina) in the frame of IAM project ([International Augmented Med](#)) and created by Konic Theatre, Marko Bolkovic and Bibalex.

Anna Maria Monteverdi is an expert in Digital Performance and Video theatre, and has a degree and a PhD in Performing arts (University of Pisa). She also studied in Québec at the headquarters of the multimedia director Robert Lepage, to whose work she devoted a monograph. She teaches History of Theatre at the Academy of Turin and Digital video at the Brera Academy, and have been teaching History of Theatre at the University of Cagliari and Forms of the multimedia theatre at the Department of Arts and Performing Arts at the University of Genova. She published several books including: *Le arti multimediali digitali* (2004) and *Nuovi media nuovo teatro* (2011). She writes for several journals: *ateatro.it*, *rumorscena.it*, *digimag.it*, *culture teatrali.it*, *Hystrio*, *Juliet-art magazine*, and have written on digital performances, interactive installations and authors such as William Kentridge, Motus, Bob Wilson, Heiner Goebbels, Marcel l'Antunez Roca, Critical Art Ensemble and others. I am project manager for IAM project for DIRAAS (University of Genova), an international project based on augmented reality applied to cultural heritage and theatre financed by EU (2012-2015).

MORIN, Julie-Michèle, Université du Québec à Montréal (Canada)

Étudiante

Julie-Michèle Morin est titulaire d'un baccalauréat (licence) en Études théâtrales de l'UQAM. Elle entamera une Maîtrise en théâtre (profil recherche) à la même institution. En 2014, elle cosigne, avec ses collègues Rosalie Leblanc-Houle et Ariane Bourget, un article sur les pratiques immersives des collectifs Crew et Ontrend Goed dans le cadre du colloque Arts immersifs présenté à l'Université de Nancy. Dans le cadre d'un projet d'entretiens piloté par le groupe de recherche *Performativité et effets de présence*, elle s'interroge sur les nouvelles méthodes de direction d'acteurs sur les plateaux recourant aux technologies. Ce projet l'amène à interviewer de nombreux metteurs en scène sur l'usage qu'ils font des images.

MORISSET, Thomas, Centre Victor Basch/Paris IV (France)

Doctorant
t.morisset@laposte.net

Marionnette, masque, spectre : les trois vertus des avatars numériques

Notre communication sera nourrie par les deux approches différentes : la philosophie de l'art, d'une part, et la mise en scène, de l'autre. Elle sera donc à la fois élaboration théorique et récit de travail sur la pièce *Le jeu de la mise en terre*, création faisant appel à des avatars, en chantier dans le cadre du projet de recherche-crédation DOLMENS. Nous montrerons d'abord comment, la manipulation par l'acteur d'avatars, pratique héritée du jeu vidéo, peut s'apparenter à l'art de la marionnette. En effet, il s'agit bien de manipuler un corps artificiel qui n'est pas le nôtre. Nous interrogerons cependant le problème de la rupture énergétique, puisque la manipulation n'est pas directement physique, mais médiée par des algorithmes, et comparerons différents schèmes de contrôle du mouvement possibles. L'avatar nous semble également relever du masque. Sans avoir forcément recours à une technique de *mapping*, il nous semble que l'avatar est ce qui fait exister l'acteur dans un environnement au-delà de son corps physique, ce qui altère son identité. Mais la nature de cette autre dimension qu'est le numérique doit être davantage interrogée. Le théâtre augmenté place le plus souvent au centre de la pièce, et donc de l'expérience du spectateur, la scène physique en lui superposant un espace numérique, comme flottant au-dessus de lui. L'une des motivations du projet DOLMENS est au contraire d'émanciper l'espace numérique du physique, de lui donner une autonomie, c'est-à-dire de lui donner une dynamique qui sorte du schéma qui, à un *input* venu de l'espace physique, fait toujours correspondre le même *output* prédéfini. Dans cette optique, l'acteur comme le public deviendraient des paramètres d'un "spectacle-machine" qui les dépasse. C'est alors comme spectre qu'il faut envisager l'avatar, comme ce qui use des vivants pour les dépasser. Il nous intéressera alors de savoir quelle poésie propre ces spectres sont à même de générer.

Étudiant-chercheur (EnsadLab / EnsAD) (Centre Victor Basch/ Paris IV)/ Membre du LAPS, **Thomas Morisset** est doctorant en philosophie sous la direction de Marianne Massin et de François-David Sebbah. Sa thèse s'intitule «Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo». Parallèlement, il est étudiant-chercheur à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs où il mène un projet de recherche-crédation sur l'usage des avatars dans le théâtre. Au théâtre il a notamment traduit, adapté et mis en scène *Les Grenouilles* d'Aristophane avec la Compagnie du Quart de Siècle et est l'assistant de mise en scène de Clara Chaballier sur son projet *Alexandra*, mêlant lui aussi avatar et jeu d'acteur.

MOUNSEF, Donia, University of Alberta (Canada)

Associate professor
mounsef@ualberta.ca

De la biopolitique à l'acteur post-humain sur la scène éclatée

For the abstract, see on page 78.

Donia Mounsef is Associate Professor of drama and études théâtrales at the University of Alberta Department of Drama and Campus Saint-Jean. A performance theorist and dramaturg, she is the author of *Chair et révolte dans le théâtre de Bernard-Marie Koltès* (l'Harmattan, 2005) and the co-editor of *The Transparency of the Text* (Yale French Studies,

2007). She publishes widely on intermediality, adaptation, theatre and violence, trauma theory, gender and feminist performance, and post-dramatic theatre. Her work appeared in *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, *Yale French Studies*, *Esprit Créateur*, *Yale Journal of Criticism*, *Women and Performance Journal*, *Féminismos*, *Alt-Theatre*, *Prague Journal of English Studies*, *Journal of Global Studies and Contemporary Art*, etc. She is currently working on a book length study on "Intermediality and Biopolitics: Performing Embodiment after Liveness."

MUSCIANISI, Véronique, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis /Université Nice Sophia-Antipolis (France)

Doctorante en études théâtrales/ethnoscénologie/Enseignante contractuelle
veronique.muscianisi@mshparisnord.fr

Jeu de l'acteur, corporéité et avatar numérique

Nous souhaitons nous intéresser à l'engagement physique et sensible de l'artiste, ses modalités de jeu face à un avatar anthropomorphe ou non anthropomorphe ainsi qu'à la construction de la cinématique des gestes de ce dernier via des dispositifs numériques. Interroger cette situation d'interaction ludique en temps réel où l'acteur doit mobiliser ses savoir-faire humains face à un être digital pourvu d'une capacité numérique programmée. Le corps sensible s'affirme en effet aujourd'hui au cœur même des dispositifs interactifs numériques, l'analyse biomécanique du mouvement pour la création d'un agent conversationnel animé ou un acteur virtuel en est un exemple symptomatique.

De l'appropriation de l'avatar anthropomorphe à la considération d'un partenaire de jeu, quelle relation s'instaure ainsi entre un acteur réel et un avatar virtuel? Comment l'acteur s'adapte-t-il au dispositif numérique? Quelles sont les contraintes de jeu face à un avatar pour l'acteur? Quelle est la dimension d'*attachement* de l'acteur face à l'avatar, est-ce la même que face à un objet, un robot ou une marionnette?

Pour aborder la complexité de telles questions, le croisement des regards entre chercheurs en arts de la scène, arts numériques, anthropologues et artistes nous semble aujourd'hui fécond. C'est ce que nous tentons de mettre en place lors de l'atelier « Corps humain, avatar numérique et arts vivants », une rencontre mensuelle, qui s'inscrit dans le champ transdisciplinaire des *Humanités Numériques*, soutenue par le Campus Condorcet Paris-Aubervilliers et la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord.

Nous souhaitons ainsi revenir dans cette communication sur certaines réflexions partagées au cours de cet atelier qui pourraient apporter un éclairage aux questions que pose l'interaction entre acteur réel et acteur virtuel.

Véronique Muscianisi commence ses recherches doctorales en 2010, soutenues par un contrat doctoral au sein de l'ED Esthétique Sciences et Technologies des Arts de Paris 8, sur la formation de l'acteur et l'affinement sensoriel dans les Arts du Mime et du Geste en France. Elle est rattachée à l'EA 1573 « Scènes du monde, création, savoirs critiques » et à son équipe ethnoscénologie, ainsi qu'à l'Axe 1 Thème 5 « Création, pratiques, publics » de la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord. Elle a notamment publié « La suspension du temps à travers le traitement de l'immobilité au Théâtre du Mouvement », *Les chantiers de la création*, Université de Provence (2011) ; « Un viaggio tra Parigi e Nizza. Propriocezione e controllo dell'azione al Théâtre du Mouvement » dans l'ouvrage *Prospettive su teatro e*

neuroscienze dirigé par Clélia Falletti et Gabriele Sofia, Bulzoni Editore (2012) ; « Une pédagogie du mouvement dramatique », *L'Annuaire Théâtral* (à paraître, 2015). Elle est cofondatrice et responsable associée de la revue en ligne *Cultures-Kairós, Revue d'anthropologie des pratiques corporelles et des arts vivants*, Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord.

NAJAR DARINKOLAE, Esmail, Ohio State University (États-Unis)

PhD Student in Theatre (History, Literature and Criticism)

najardaronkolae.1@buckeyemail.osu.edu

Stanislavski is dead and Vishtauroborg devours, who believed Meyerhold?!

Vishtauroborg, as a “human-animal-machine hybrid,” was first introduced in 2011 by Doo-sung Yoo, a South Korean artist based in the USA. Since then, Doo-sung has developed the aesthetic and kinesthetic concepts of Vishtauroborg as a human-robot performer and presented it in different exhibitions. Primarily as an interdisciplinary research, Doo-sung Yoo constructed an installation that was a combination of discarded animal organs [cow's tongue] and electronic devices, and connected it to a dancer/performer to navigate it. Through sounds, music, electronic devices, and of course, human physical movements, Vishtauroborg could create a theatrical moment that surpassed conventional performances. In my presentation, I will discuss in detail how this experimental monster embodies different aesthetic possibilities via scientific procedure, and how it can also build upon the politics of violence by creating a demonic “Godlike” figure. In addition, I will delineate the line of Vishtauroborg's ancestry to Meyerhold's “biomechanics” in contrast to Stanislavski's and later practitioners' acting methods and the concept of psychological realism.

Esmail Najar is currently completing his PhD at The Ohio State University, USA. Esmail was the recipient of The Ohio State University Fellowship and William Case Kramer's Theatre Research Fellowship. Esmail's research interests range from Experimental Theatre, Dramatic Literature, and Oriental Studies to Reception Theories, Gender Studies, and Feminism. However, his primary focus during his PhD studies is on the Modern British Theatre. Indeed, for his PhD dissertation, Esmail is writing a biography of Pam Gems, the award-winning contemporary British playwright. Esmail's recent conference papers have included "Ta'zieh: The Persian Condolence Theatre" at the *International Federation for Theatre Research* in Warwick, 2014, and "Gender Refugeeism in Pam Gems's *Aunt Mary*" at the *Queer Places, Practices, and Lives Conference* in Ohio, 2014.

NASSAR, Christelle, Université Libanaise (Liban)

Maître de conférences, Institut des Beaux-arts, Département de théâtre et de cinéma

christellenassar@yahoo.com

L'acteur dramaturge, une réponse aux exigences du jeu contemporain

Dans la mise en scène contemporaine, l'acteur est confronté à des défis qu'il ne semble pas tout à fait prêt à soulever. On exige de lui, entre autres, une expression focalisée dans une partie ou une autre de son corps, des jeux de voix hors du commun, des changements

rapides et disloqués d'une émotion à une autre, jouer le neutre, faire face à ses sois multipliés simultanément présents sur scène...

Par contre, la majorité des formations d'acteur déjà présentes convergent leurs efforts pour aboutir à un acteur capable d'interpréter un personnage (où souvent il s'agit de se limiter à imiter le réel).

De notre part, dans les pièces élaborées dans le laboratoire qui encadre les acteurs formés selon la « Méthode Soufie », l'acteur joue rarement un personnage selon la définition classique du personnage ; il joue plutôt des pièces où les personnages ne sont pas définis comme dans le cas du théâtre classique. Il interprète des personnages non identifiés tels qu'un thème philosophique, un état affectif, une idée, une image, une certaine dramaturgie... C'est un acteur formé en vue de répondre aux exigences du théâtre contemporain, il est prêt à se surdépasser, il est armé par la « dramaturgie de l'acteur » à côté de hautes autres compétences corporelles, techniques.... La dramaturgie de l'acteur constitue l'un des points forts et spécifiques de la formation dans notre laboratoire. La mise en scène induite par l'usage de la technologie, met l'acteur face à des défis que nous relevons dans une recherche d'une esthétique soufie, mais que d'autres puissent en profiter pour avoir une formation plus adéquate aux exigences contemporaines du jeu et de la performance.

Christelle Nassar est docteur ès Art et sciences de l'art, psychologue. Elle est diplômée de l'École normale. Elle enseigne en Licence d'art dramatique, les matières suivantes : l'expression corporelle, la dramaturgie, la méthodologie, et supervise les rapports de fin d'études. Elle enseigne également en Master de formation de l'acteur plusieurs ateliers : l'atelier de formation corporelle, l'atelier de dramaturgie et la méthode Michael Tchekhov. Sa thèse de doctorat est intitulée *Dramaturgie de la formation d'acteurs selon la méthode soufie*. Elle s'intéresse également aux méthodes de Michael Chekhov dans la formation de l'acteur.

NOAMAN, Dina, Université Ain Shams (Égypte)

MCF, Département de Langue et de Littérature françaises, Faculté des Lettres,
dinanom@yahoo.com

Le rapport corps/écran, une perception de l'invisible

L'utilisation des nouvelles technologies sur scène devient de plus en plus une esthétique recherchée de la part des metteurs en scène contemporains. Écrans, enregistrements, projections, etc. ne sont plus un outil ostentatoire de la mise en scène, ils sont devenus une des composantes dramaturgiques de la scène, ayant une influence à la fois sur le jeu de l'acteur et sur la réception du spectacle. Cette nouvelle esthétique soulève la question de la place de l'image numérique dans la mise en scène contemporaine en interrogeant, parmi d'autres, les modalités du rapport entre l'acteur, les écrans, les caméras ainsi que les projections de films. Comment donc ces outils technologiques affectent-ils la performance de l'acteur? Dans quelle mesure pourrions-nous estimer que la confrontation entre l'acteur et la caméra ou la projection numérique permet-elle de dire l'indicible et de concrétiser l'invisible sur scène, voire de compléter le jeu de l'acteur?

Nous tâcherons de répondre à ces questions en étudiant deux mises en scène, celle de *Mnemonic* (mise en scène de Complicité — 2002) et celle de *L'homme qui* (mise en scène de Jean-François Godart — 2011). Celles-ci, ayant comme point de convergence la représentation de la mémoire humaine et de ses mystères, n'ont pas manqué de mettre en

oeuvre une esthétique particulière des écrans et des caméras permettant de révéler une certaine perception du rapport entre le corps en chair et la mémoire, à la fois individuelle et collective... Nous postulons alors qu'une certaine relation d'échange s'établit entre le corps de l'acteur, l'écran, la caméra, etc. en vue de concrétiser l'intériorité de l'être humain, ses souvenirs, sa mémoire et ses déficiences... Cette relation produit une complémentarité entre le jeu de l'acteur et l'image numérique projetée, le corps de l'acteur devenant parfois écran et l'écran substituant, d'autres fois, le corps de l'acteur...

Dina Noaman est MCF au Département de Langue et de Littérature française à l'Université Ain Shams au Caire. Sa thèse de doctorat (2014) porte sur les rapports entre le théâtre et la science, en particulier la neuropsychologie, dans une optique anthropologique. Elle est également l'auteure d'une thèse de Magistère sur l'interaction entre le texte dramatique et ses représentations scéniques. Elle a participé à des colloques nationaux et internationaux et co-dirige une thèse intitulée *Les techniques dramaturgiques du discours scénique : pour une dramaturgie transculturelle*. Elle a animé un atelier de théâtre auprès des élèves d'une école francophone ainsi qu'une journée de formation aux professeurs sur le rôle du théâtre dans l'enseignement du français et des sciences.

NORDEY, Stanislas, Théâtre National de Strasbourg – École supérieure d'art dramatique (France)

Directeur

Pour le résumé, voir page 82.

Metteur en scène de théâtre et d'opéra, acteur et pédagogue, **Stanislas Nordey** crée, joue, initie de très nombreux spectacles depuis 1991. Il met en scène principalement des textes d'auteurs contemporains tels que Gabilly, Karge, Lagarce, Mouawad, Crimp, Handke..., revient à plusieurs reprises à Pasolini et collabore depuis quelques années avec l'auteur allemand Falk Richter. En tant qu'acteur, il joue sous les directions notamment de Christine Letailleur, Anne Théron Wajdi Mouawad, Pascal Rambert, Anatoli Vassiliev et parfois dans ses propres spectacles, comme *Affabulation* de Pasolini créé en mars 2015. Tout au long de son parcours, il est associé à plusieurs théâtres : au Théâtre Nanterre-Amandiers dirigé alors par Jean-Pierre Vincent, à l'École et au Théâtre National de Bretagne, à La Colline-théâtre national et en 2013 au Festival d'Avignon. Avant cela, de 1998 à 2001, il codirige avec Valérie Lang le Théâtre Gérard Philipe, CDN de Saint-Denis et en septembre 2014, il est nommé directeur du Théâtre National de Strasbourg et de son École.

OLIVEIRA, Cláudia Marisa, Institute of Sociology: Oporto University (IS-UP) et Superior School of Music and Performing Arts (ESMAE-IPP) (Portugal)

Teacher

Kandro.claudia@gmail.com

Eurydice after Orpheus: Technology as dramaturgic language for a choreographic narrative

Eurydice after Orpheus is a performance project that will be presented as a case study of the dialogue between dance, electronic music and film in a collaborative/devising process. Our

aim is to research the implications of digital technology (and therefore its role) during an artistic process: from the writing of the script to the consequences in the performance practice. Following Merleau-Ponty's assertion that art does not provide us with access to the "Real," but rather with a version of reality, one can note that artistic narratives move into fictional territories containing one or more implicit truths. Most narratives highlight neither the process of construction of this "truth" nor the specific position from which this "truth" is being constructed. To do so would reveal the fact that this "truth" is a particular version authored by a particular person, and is thereby open to question and revision. One name given to these implicit truths is verisimilitude. The concept of verisimilitude needs to be embodied--that is, recognized as a metaphor and paradigm. Thus the question is not whether art in its relationship with technology as an artistic language can/should be metaphorical, but what specific "metaphors" are performers to "live by." Briefly, *Eurydice after Orpheus* is an artwork that considers the results achieved by the collaborative process, and envisages new possibilities in using technology on stage as a dramaturgic resource, where both traditional choreographic forms and cinema strategies are mixed.

Cláudia Marisa Oliveira has a graduate diploma in dance, a degree in Theatre (ESMAE), a degree in Sociology (FLUP), a master in Sociology (FLUP), and a Ph.D. in Dance (FMH). She has published several articles on Performance Analysis. Since 1989 she has been developing her professional artistic activity as performer, choreographer, and director. She teaches at ESMAE (Superior School of Music and Performing Arts).

PARINGAUX, Céline, Académie de Paris/Université d'Artois (France)

Enseignante/Chargée de cours

celineparingaux@yahoo.fr

Vidéo et création dans Vanishing Point de Marc Lainé

Vanishing Point sera créé par Marc Lainé au Théâtre National de Chaillot du 28 mars au 17 avril 2015. L'action de ce *road trip* scénique se déroule dans le garage d'un pavillon de banlieue près de Montréal. Suzanne, une quarantaine d'années, tente de se suicider aux gaz d'échappement ; soudain lui apparaît un autostoppeur au visage magnifique. Elle l'invite à monter dans la voiture et leur voyage vers le grand Nord, entre réalisme et fantastique, commence.

Au cœur du dispositif scénique, Marc Lainé a placé la vidéo : à l'intérieur du garage, un mini studio de tournage est installé. Apparaissent ainsi les paysages du *road trip* filmés en direct par une caméra fixée sur un travelling ; le point de vue est démultiplié pour le spectateur amené à voir les acteurs simultanément en frontal et en latéral. En amont du spectacle, une équipe de tournage réduite a effectué le voyage en voiture de Montréal au grand Nord ; elle en a ramené des images qui ont formé le socle du travail de plateau. C'est de ce travail nourri par le jeu avec la vidéo que sont nées les improvisations intégrées ensuite dans l'écriture des récits et des dialogues. L'auteur metteur en scène insiste cependant : il refuse l'idée d'un jeu *pour* la caméra, mais souligne que l'interaction avec la vidéo amène un travail d'acteur sans cesse *en dialogue* voire *en friction* avec le dispositif.

Nous proposons donc d'interroger les spécificités du dispositif vidéo dans la création dramaturgique à partir du cas concret que constitue *Vanishing Point*. Nous étudierons la nature des images offertes et évaluerons les conséquences de la présence de la vidéo sur le travail des acteurs et sur leur direction. Dans cette pièce, c'est la vidéo elle-même qui est

constituée en point de fuite : avec elle, Marc Lainé cherche à redessiner les perspectives dans lesquelles s’ancrent les pratiques contemporaines des acteurs.

Céline Paringaux est ancienne élève de l’ENS Lyon, agrégée de Lettres modernes et docteur en Études littéraires françaises. Elle a consacré sa thèse aux autres langues de la comédie française classique du second XVII^e siècle (1650-1725) sous la direction de Claudine Nédelec à l’Université d’Artois. Elle enseigne en collège et lycée dans l’académie de Paris et assure une charge de cours à l’Université Paris 3 — Sorbonne Nouvelle. Membre de l’ANRAT (Association Nationale de Recherche et d’Action Théâtrale), elle est engagée dans plusieurs projets d’éducation artistique en milieu scolaire et poursuit ses recherches consacrées aux écritures théâtrales hétérogènes. Elle a publié plusieurs articles consacrés au théâtre classique et à ses langages.

PARKER-STARBUCK, Jennifer, University of Roehampton (Royaume-Uni)

Professor of Theatre and Performance Studies.

J.Parker-Starbuck@Roehampton.ac.uk

Cyborg Bodies, Cyborg Transformations

For the abstract, see on page 80.

Dr. **Jennifer Parker-Starbuck** is Professor of Theatre and Performance Studies at the University of Roehampton University, London. She is the author of *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance* (Palgrave Macmillan, 2011, paperback 2014). Her recent work explores animality and performance and her essay “Animal Ontologies and Media Representations: Robotics, Puppets, and the Real of War Horse” (*Theatre Journal*, Vol. 65, Number 3, October 2013) received the ATHE 2014 Outstanding Article award. Her essays and reviews have appeared in *Theatre Journal*, *PAJ*, *Women and Performance*, *Theatre Topics*, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, *The Journal of Dramatic Theory and Criticism*, *Western European Stages*, and others. She is the co-editor, with Lourdes Orozco, of *Performing Animality: Animals in Performance Practices*, (Palgrave, 2015) and the co-author of *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field* (with Sarah Bay-Cheng and David Saltz, University of Michigan Press, Forthcoming 2015). She is an Associate Editor of the *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Advisory Board member of *Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture*, and a contributing editor for *PAJ: A Journal of Performance and Art*.

PERRONE, Francesco, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (France)

Étudiant en Master2 – Études théâtrales

francesco.perrone88@gmail.com

Le rôle de la spatialisation de l’acteur sonore dans l’amplification de la voix de l’acteur

L’objectif de cette communication est de montrer les apports des technologies de spatialisation sonore à la création scénique et notamment au jeu de l’acteur. Nous prendrons en examen la performance du chorégraphe suédois Jefta Van Dinther, *As It*

Empties Out, en collaboration avec le concepteur sonore David Kiers et la conceptrice lumières Minna Tiikkainen. Le travail du trio commence et se termine avec deux scènes dans lesquelles un acteur et ensuite une performeuse jouent avec leurs voix en présonorisation tout en accomplissant des actions et des mouvements sur scène. L'acteur est mis face à deux aspects : jouer en présonorisation sa propre voix ou une voix d'archive enregistrée, tout en sachant que cette dernière est spatialisée dans la salle et sur le plateau, donc sur l'entièreté de l'espace théâtral, en accord avec ses mouvements sur la scène. Quelle stratégie de travail l'acteur adopte? Quel est le rapport entre la voix incarnée de l'acteur et sa voix virtuelle? Comment le corps de l'acteur s'adapte au doublage de sa propre voix? Quelle est la différence entre la condition de jouer sa propre voix enregistrée et une voix d'archive? Est-ce qu'ils ont été formés dans leur parcours de formation à se mettre en relation avec ses nouveaux dispositifs? En quoi la spatialisation de sa propre voix enregistrée change le jeu et la relation de l'acteur avec celle-ci? Notre étude de cas est basée sur des entretiens aux concepteurs et aux performeurs menés lors du suivi de la résidence de la compagnie au CND de Lyon en mars 2014 et également sur la vision de la pièce au CND de Paris en novembre 2014.

Francesco Perrone est actuellement étudiant de Master 2 en Études Théâtrales à l'Université Paris 8-Vincennes Saint-Denis. Ses recherches portent essentiellement sur les apports de la spatialisation sonore à la pratique théâtrale contemporaine, mais s'étendent aussi à la place accordée au son dans le cadre des arts vivants et aux différents rôles que les nouvelles technologies assument sur scène. Acteur, metteur en scène et musicien, il publie des critiques de spectacles et de musique dans plusieurs revues italiennes et françaises (*Persinsala.it*, *LastSmartDayMagazine*, *DeezerMusic*).

PERROT, Edwige, UQAM – Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Docteur

Titulaire d'un doctorat en études théâtrales à l'Université Paris 3 et à l'Université du Québec à Montréal, **Edwige Perrot** a soutenu sa thèse sur les usages de la vidéo en direct sur scène chez Ivo van Hove et chez Guy Cassiers en 2013. De 2007 à 2011, elle coordonne les activités du groupe de recherches « Performativité et effets de présence dans les arts de la scène et les arts médiatiques » à l'UQAM, ainsi que la publication des ouvrages *Body Remix. Pratiques performatives* (2012) et *Le réel à l'épreuve des technologies* (2013). Elle a enseigné au département de théâtre de l'UQAM, ainsi qu'à l'Université Paul-Valéry à Montpellier.

PEYRET, Jean-François, tf2 et Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Metteur en scène et professeur

Jean-François Peyret est metteur en scène et auteur de théâtre français. Longtemps associé à Jean Jourdheuil, les deux hommes de théâtre ont dirigé ensemble le Sapajou Théâtre où ils ont créé une quinzaine de spectacles. En 1995, il fonde la compagnie tf2 qui sera en résidence à la MC93 de Bobigny jusqu'en 2000. A partir de cette date, il met en scène et écrit plusieurs spectacles aux thématiques scientifiques : *Traité des passions I, II et III* et *Un Faust/Histoire naturelle de l'esprit (suite et fin)*; *Projection privée / théâtre public* (d'après des poèmes de W. Auden) ; il écrit, en collaboration avec Jean-Didier Vincent Faut, la pièce *Une histoire naturelle*; *Traité des formes* (en chantier en 2002 et 2005); *La Génisse et le*

Pythagoricien et *Les Variations Darwin* (écrites avec A. Prochiantz, 2002; 2005). En 2010, il est invité par l'Experimental Media & Performing Arts Center (États-Unis) à créer *Re: Walden* d'après H.- D. Thoreau. La pièce a été présentée en 2014 au Théâtre de la Colline de Paris. En 2011, il crée la pièce *Ex vivo / In vitro*, coécrite avec le neurobiologiste Alain Prochiantz. En 2015, il monte *Citizen Jobs* sur Steve Jobs, l'un des acteurs technologiques majeurs du 20^e siècle.

PITOZZI, Enrico, Département des Arts de l'Université de Bologne (Italie)

Professeur chargé de cours (habilité à diriger des thèses de maîtrise et doctorat)

enrico.pitozzi@unibo.it

L'extension du visible : poétique de l'écran sur la scène contemporaine

Cette intervention concerne les différents aspects d'interaction entre le corps de l'acteur et du danseur et ses multiples reproductions à l'écran. On tracera cette perspective en adoptant un regard « sensible » à ce que l'écran développe et rend possible en scène : *l'extension du visible*, conçue sous toutes ses formes. Pour aborder cet angle de réflexion, on adoptera une stratégie de mise en relation entre les installations audiovisuelles (Granular Synthesis, Shiro Takanatani, Bill Viola) et les dispositifs de la scène performative (Societas Raffaello Sanzio, Dumb Type, Saburo Teshigawara, Peter Sellars), avec une attention particulière aux mises en scène d'Opéra. Cette incursion dans les poétiques de l'écran nous permettra de tracer une première taxonomie des formes et des stratégies dramaturgiques, ainsi de contribuer à redéfinir la notion de *présence médiatisée* sur la scène contemporaine.

Enrico Pitozzi enseigne *Formes de la scène multimédia* au Département des Arts de l'Université de Bologne. Il était professeur invité à l'UQAM de Montréal et à l'UIMP de Valencia (Espagne). Il est membre à l'international du groupe de recherche « Performativité et effets de présence » dirigé par Josette Féral et Louise Poissant à l'UQAM et du MeLa Media Lab de l'Université IUAV de Venise. Il a participé à la « Biennale de Venice – Théâtre » 2005 dirigée par Romeo Castellucci et en 2013 e 2014 à la « Biennale de Venice – Danse » dirigée par Virgilio Sieni. Il a publié *On presence*, in « Culture Teatrali », no 21, 2012; *Perception et sismographie de la présence*, in J. Féral (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Rennes, Presses de l'Université de Rennes, 2013; Il est en train de publier la monographie *Sismografie della presenza. Corpo, scena, dispositivi tecnologici*, Firenze, La Casa Usher, (Hiver 2015); *Body soundscape. Perception, movement and audiovisual in contemporary dance*, in Yael Kaduri (dir.), *The Oxford Handbook of Music, Sound and Image in the Fine Arts*, Oxford, Oxford University Press, (Hiver 2015).

PLAZY, Frédéric, Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande (Suisse)

Directeur

Pour le résumé, voir page 82.

Frédéric Plazy est né en 1971 en banlieue parisienne. Il pratique le théâtre très tôt et intègre, en 1991, le Conservatoire d'art dramatique de Grenoble comme élève comédien. En

parallèle, il poursuit ses études universitaires en Astrophysique jusqu'à la rédaction d'une thèse de doctorat sur la formation des étoiles de faible masse. En 1997, il quitte définitivement la recherche fondamentale pour le théâtre. Il joue, en France, dans une vingtaine de spectacles de 1995 à 2011. En 2000, il crée à Grenoble les «Chantiers Nomades», un centre de formation et de Recherche en théâtre et cinéma, destiné aux artistes professionnels, institution qu'il dirige jusqu'en 2010. En janvier 2011 il devient directeur de la Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande avec pour mission de faire rayonner l'institution à l'international et de l'ouvrir aux arts de la scène.

PLUTA, Izabella, Université Lyon 2 (France)

Chercheuse associée : EA Passages XX-XXI

izabella.e.pluta@gmail.com

Le jeu de l'acteur et le dispositif technologique : vers les techniques hybrides et/ou nouvelles?

La spécificité du jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique s'impose de plus en plus aux comédiens et metteurs en scène, mais également aux pédagogues des conservatoires et même aux critiques de théâtre. La question touche principalement les outils adaptés à cet environnement scénique hybride tant sur le plan de l'élaboration de l'expression scénique, de la sensibilisation et formation éventuelle des comédiens apprentis que de l'exercice analytique du spectacle. En effet, la scène technologique se présente d'une manière particulièrement hétérogène en ce qui concerne les multiples arts et pratiques médiatiques qu'elle intègre : cinéma, art vidéo, performance, art numérique, *VJ-ing*, par exemple. Elle convoque par conséquent des figures artistiques (actorielle, actante, performative, bricoleuse) que l'acteur revisite d'une manière plus ou moins consciente. L'interprète puise également dans des techniques de jeu plus anciennes ou moins souvent appliquées par lui, comme la pantomime, par exemple, qui s'avère efficace dans l'interaction avec l'image projetée. Notons qu'il intègre dans son savoir-faire de comédien des notions de travail conçues par des metteurs en scène qui sont eux-mêmes familiers avec le dispositif technologique (Lepage, Peyret, LeCompte p. ex.). Cette communication se propose de constituer une topographie d'éléments qui peuvent définir des astuces du jeu par rapport au dispositif technologique et souhaite également poser des questions pour les directions possibles de l'évolution de cette éventuelle interprétation spécifique qui émerge en grande partie à travers des pratiques scéniques.

Izabella Pluta est titulaire d'une thèse de doctorat en lettres, critique de théâtre et traductrice. Actuellement, elle est chercheuse associée au Laboratoire Passages XX-XXI de l'Université Lyon 2. De mars 2013 à janvier 2014, elle a bénéficié d'une bourse pour chercheurs avancés *Fernand Braudel IFR — Marie Curie Fellowships* à l'Université Lyon 2 et à l'ENSATT, et a collaboré précédemment avec la Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande (2008-2012). Elle est l'auteur de l'ouvrage *L'Acteur et l'intermédialité (L'Âge d'homme, 2011)*, et co-directrice du numéro « Ligeia » (printemps 2015) consacré à la recherche-création et la technologie au théâtre. Elle dirige des projets artistiques et scientifiques (en 2012, colloque international *Le metteur en scène et ses doubles*) et prépare actuellement un ouvrage collectif consacré au spectacle *Salle d'attente* de Krystian Lupa et une anthologie *Scène numérique et expérimentation : manifestes, textes programmatiques, entretiens*.

POULTON, Cody, University of Victoria (Canada)

Professor of Japanese Literature and Theatre, Department of Pacific and Asian Studies

cpoulton@uvic.ca

<http://web.uvic.ca/pacificasia>

Performing Animals in Traditional Japanese Theatre: The Case of Fox Tadanobu

For the abstract, see on page 81.

Cody Poulton is Professor of Japanese literature and theatre in the Department of Pacific and Asian Studies at the University of Victoria, Canada, where he has taught since 1988. Active as a translator of Japanese fiction and drama, he is author of *Spirits of Another Sort: The Plays of Izumi Kyōka* (2001) and *A Beggar' Art: Scripting Modernity in Japan, 1900-1930* (2010). He is also co-editor (with Zdenka Svarcova) of *Dreams and Shadows: Tanizaki and Japanese Poetics in Prague* (2007); (with Katsuhiko Endo and Richard King) of *Sino-Japanese Transculturation: from the late nineteenth century to the end of the Pacific War* (Lexington Books, 2011); and (with Mitsuya Mori and J. Thomas Rimer) of *The Columbia Anthology of Modern Japanese Drama* (2014). He is the author of "From Puppet to Robot: Technology and the Human in Japanese Theatre," an essay published this year in John Bell, Claudia Orenstein, Dasia Posner, ed. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, 2014. p. 280-293.

PROTAR, Camille, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Doctorante, LIRA

camilleprotar@gmail.com

Orienter ou perdre le spectateur ? La vidéo en dialogue avec le matériau romanesque dans les derniers spectacles de Krystian Lupa : La Cité du rêve (2012), Perturbation (2013), Des Arbres à abattre (2014).

Après une période d'expérimentations nouvelles qui a, depuis *Factory 2*, marqué un réel tournant dans sa carrière artistique, Krystian Lupa semble revenir ces dernières années à un matériau d'inspiration qui caractérisait son travail antérieur : le roman, ceux de Thomas Bernhard plus particulièrement (*Perturbation*, *Des Arbres à abattre*), *La Cité du rêve* d'Alfred Kubin entre autres. Mais l'influence du travail d'Andy Warhol et l'introduction d'un élément nouveau, la vidéo, sont venues nourrir sa création : sources d'une volonté de renouvellement, les écrans ramenés de la *Factory* dialoguent aujourd'hui avec le matériau romanesque sur la scène lucienne.

Dans les spectacles de Lupa apparaissent des *types* diversifiés de vidéos, qui remplissent des visées différentes vis-à-vis du spectateur dans son rapport à la scène et aux acteurs-personnages. Les *Screen Tests* par exemple, utilisés par l'acteur lors de son travail, lorsqu'ils sont introduits dans le spectacle achevé, sont comme une trace du processus créateur au sein même de la représentation, et enrichissent de ce fait notre connaissance du personnage qui évolue sur scène. Les images filmées interviennent ici pour combler des manques auxquels se voit confronté le plateau dès lors qu'il dialogue avec le roman et, au-delà, s'inscrivent dans le projet du metteur en scène d'initier le spectateur à une expérience sensible et humaine. Elles favorisent la plongée dans une subjectivité, démultiplient les

points de vue et les temporalités, aident aux glissements analogiques de la pensée. Mais, si elles se présentent à chaque fois comme des outils de compréhension ou de questionnement pour le spectateur, les projections que la scène partage avec lui ne l'informent pas toutes de la même manière. Autrement dit, à des niveaux de perception différents, répondent des démarches de vidéaste différentes. Notre étude s'efforcera d'explorer en profondeur ces distinctions à l'aide d'exemple et d'analyses tirés des trois derniers spectacles de Krystian Lupa, *La Cité du rêve*, *Perturbation* et *Des Arbres à abattre*.
Titre de thèse : *La scène polonaise depuis 1989 : nouvelles directions, nouvelles influences (Lupa, Warlikowski, Jarzyna, Klata, Kleczewska, Rubin, Strzepka-Demirski...)*, thèse de doctorat en cours (première année) sous la direction d'Hélène Kuntz (cotutelle avec Mateusz Borowski de l'université Jagellonne de Cracovie. Ne pourra être mise en place qu'à partir de la rentrée 2015).

Doctorante en études théâtrales à l'université Paris 3 sous la direction d'Hélène Kunst, **Camille Protar** travaille sur les mouvements esthétiques de la scène polonaise depuis 1989. Après un premier mémoire de recherche effectué sous la direction de Frédéric Maurin et consacré au jeu de l'acteur dans le théâtre de Krystian Lupa, elle a étudié un an en Pologne à l'université Adam Mickiewicz de Poznan.

PROVENCIO, Julio, Université Libre de Bruxelles (Belgique)

Doctorant

julio.provencio@gmail.com

La construction technologique de l'acteur social dans le théâtre de Roger Bernat

Le rôle des dispositifs technologiques dans le dernier théâtre de Roger Bernat (*Domaine Public* [2008], *Pending Vote* [2012] et *Numax-Fagor-Plus* [2014]) interpelle le statut du spectateur et lui demande de devenir acteur de façon complexe. En l'absence d'acteurs professionnels, ce sont les systèmes médiatiques qui partagent l'espace scénique avec le public et établissent avec lui un rapport artistique. Cette relation est construite grâce à des dramaturgies présentées à travers des dispositifs (écrans, casques, télécommandes...), qui obligent l'auditoire à adopter une attitude, position, ou chorégraphie (dans *Le sacre du printemps* [2010]) face aux options, indications ou ordres reçus. En tant que spectateur et acteur, le public se voit contraint de développer des nouvelles stratégies de perception et d'action, à mi-chemin entre la fiction du jeu théâtral auquel il participe et la réalité des éléments sociopolitiques face auxquels il doit prendre parti. Bernat réussit ainsi à articuler des processus d'autodéfinition et d'identification sociale (*Domaine...*) ou de débat et décisions démocratiques (*Pending...*) à travers une utilisation très riche des dispositifs technologiques, qui joue avec l'opacité des médias et les possibilités de contrôle et d'orientation sociale. Dans *Numax...*, le rapport entre technologie et public, l'articulation de l'espace et le mouvement scéniques, et la complexité du rôle de la dramaturgie trouvent leur état le plus complexe: l'auditoire participe au *reenactment* d'un processus d'assemblée révolutionnaire qui a eu lieu dans deux moments différents du passé, contaminés justement par les dispositifs médiatiques. Nous étudierons les diverses questions éveillées par ces pièces: Comment s'y gère le statut du public? Quel rapport y a-t-il avec les modes d'action et d'identification sociales contemporains à travers la technologie? Comment sont-ils redéfinis le pacte théâtral entre réalité et fiction et les paramètres classiques du jeu scénique?

Julio Provencio (Madrid, 1986) est doctorant à l'Université Libre de Bruxelles (sous la direction de Karel Vanhaesebrouk). Il développe sa recherche dans le domaine de l'intermédialité théâtrale, où il a notamment écrit *L'écran et la machine: l'esthétique de l'absence dans le théâtre de Heiner Goebbels* (2013). Il a publié ses articles dans les universités de St. Louis, de Wrocław, de Vigo ou Carlos III de Madrid. Il a obtenu la Licence en Philosophie (U. Autónoma de Madrid — Paris IV-Sorbonne) et le Master européen en Arts du Spectacle (U. Libre de Bruxelles – U. di Bologna). Il est aussi dramaturge et metteur en scène.

RAFFO, Fabio, Université Paul Valéry-Montpellier III, Hérault (France)

Doctorant en études théâtrales

fabio.raffo@hotmail.it

Le chanteur d'opéra face aux écrans

Ma proposition a comme objet le rapport du jeu du chanteur d'opéra lyrique avec la présence d'écrans vidéo dans la mise en scène. Effectivement l'influence d'une « esthétique médiatique » (Poissant, 2011) dans le théâtre à partir des années soixante touche aussi l'opéra lyrique, avec des mises en scène impressionnantes pour le spectateur (Sellars, *Tristan et Isolde*, 2005), mais aussi contraignantes pour le chanteur (Nono, *Intolleranza 1960*, 2006). Deux cas spécifiques seront surtout traités : *La pietra del paragone* de Corsetti d'après Rossini (Teatro Regio de Parme, 2007) et *King Arthur* de Motus d'après Purcell (Sagra Musicale Malatestiana de Rimini, 2014).

La mise en scène de Corsetti prévoit neuf minicaméras fixes liées à un écran géant. Leur présence est discrète et a une fonction de déconstruction ludique qui va de pair avec l'opéra. Les chanteurs, toujours visibles aussi bien concrètement sur scène qu'en vidéo, montrent ce décalage de façon évidente : leur jeu, dans la déformation déjà caractéristique de l'effort vocal, est d'autant plus accentué dans un style expressionniste et même leur corps est sujet à des effets caricaturaux.

Au contraire dans *King Arthur*, comme dans d'autres propositions de *Motus* (Plassard in Féral et Perrot, 2013 : 43-60), la présence sur scène d'un caméraman filmant les chanteurs rend l'élément vidéo plus gênant pour le spectateur, souvent obligé à se référer à l'écran comme seul moyen de voir l'action. La captation en direct alterne avec des enregistrements, présentant les chanteurs en performance dans des extérieurs : leur jeu, exposé à des variations entre la danse et le cirque, complexifie la relation directe avec le spectateur.

À partir de ces deux exemples, l'axe de réflexion portera à démontrer que la nature du rapport entre le jeu du chanteur lyrique et son image est en définitive moins conflictuelle que dans le cas de l'acteur théâtral.

Fabio Raffo, né à Florence le 8/04/1988, italien bilingue français (École française de Florence 1993-2002, Erasmus à Montpellier d'un an, 2009/2010, en troisième année de licence). J'ai conduit mes études à l'Université de Florence en licence, cursus D.A.M.S. (disciplines des arts, musique et spectacle), avec un mémoire conclusif portant sur Jean Vilar : *Il mito di Jean Vilar tra storia e critica*, dirigé par monsieur Guardenti, soutenu en avril 2011. J'ai suivi un master de spécialisation en *Disciplines du spectacle vivant* à l'Université de Bologne. J'ai fait mon stage universitaire au centre de rédaction CIMES rattaché à l'Université, en m'occupant de la transcription et de la révision du matériel de rédaction pour la revue spécialisée *Prove di Drammaturgia* (notamment le n°1 de 2013 et d'autres numéros en cours de publication). À l'occasion de mon mémoire portant sur l'histoire du Festival d'Avignon, dirigé par

monsieur De Marinis, j'ai obtenu une bourse de séjours à l'étranger. J'ai conduit mes recherches à la Maison Jean Vilar d'Avignon de mars à août et j'ai assisté comme spectateur à toute l'édition du festival d'Avignon de 2013. J'ai soutenu mon mémoire en septembre 2013 : *Il festival di Avignone, storia e tendenze estetiche*. Un article portant sur Jean Vilar est en cours de publication en Italie. Je suis inscrit depuis octobre 2014 en première année de doctorat en études théâtrales à l'Université Paul Valéry de Montpellier, avec une thèse de cotutelle dirigée par M. Plassard e M. De Marinis, qui porte le titre *La dramaturgie visuelle : prémices historiques et confrontation entre les scènes françaises et italiennes contemporaines*.

RASZEWSKA, Magdalena et Dominika LARIONOW, Académie des Beaux-Arts de Varsovie (Pologne)

Professeur, Faculté de Scénographie

raszewska.mm@gmail.com; dominika.larionow@gmail.com

Écran et le corps – ce qu'on ne peut pas voir

L'utilisation croissante des écrans, projections, miroirs dans le théâtre présente de nouveaux défis pour les acteurs en ce qui concerne leur métier. De plus en plus obligés de jouer avec des partenaires virtuels, avec sa réflexion multipliée, transformée, ils perdent leur identité physique et psychologique. Ils doivent jouer avec la caméra/l'enregistrement/l'écran et non pas avec le public. Ils sont souvent impuissants contre la toute-puissance de l'opérateur/mélangeur, dépendent de sa volonté, n'ont aucune influence sur la forme finale de leur création, ils ne sont plus maîtres de leur mimique, leur corps.

Je tiens à présenter l'expérience proposée par Krzysztof Garbaczewski dans « Yvonne, princesse de Bourgogne » de Witold Gombrowicz (Théâtre à Opole, 2012). Ici, nous avons quatre caméras, les spectateurs observent l'action du spectacle sur l'écran au-dessus de la scène et par les rideaux de papier translucides. « L'opacité » complète, qui prévaut au début, une seule réalité de l'écran est en train de changer dans la dualité de l'existence, parce que le labyrinthe de papier de chambres est progressivement détruit, pour nous montrer enfin une scène nue. Le jeu initial devant la caméra, souvent sans un partenaire, mais avec un caméraman (ce que nous voyons sur l'écran) change dans le jeu avec la caméra et le public, pour devenir à la fin le jeu traditionnel pour le public.

Des actions de Garbaczewski, les défis, qu'il pose aux acteurs, rappellent la mise en scène de *Les Bonnes* de Genet par Staffan Valdemar Holm (Det Kongelige Teater). Sur la scène, il y a deux mondes, le réel et le virtuel, les deux groupes de femmes. Dans le monde réel (en direct, sur scène) ces sont trois femmes âgées, on dirait les sœurs, il y est difficile de distinguer Madame des bonnes. Vêtues de noir, sobrement, avec des cheveux noirs enroulés en chignon, elles jouent leur jeu de la vie et la mort au fond des murs blancs, parmi les oreillers blancs et avec des verres de poison. Holm présente leur monde intérieur sur l'écran au mur du fond: trois filles aux cheveux blonds et longues jambes, jouant en silence les rôles de Madame et des bonnes, dupliquent situations qui se déroulent en direct — à un moment donné, le monde virtuel et le réel se croisent, les actrices de l'écran apparaissent sur la scène, l'ordre est perturbé. La confrontation d'une physicalité double et très contradictoire des héroïnes devient un défi extraordinaire pour les actrices.

Magdalena Raszewska est historienne de théâtre et professeur de sciences humaines (Faculté de Scénographie de l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie). Auteur, entre autres, des monographies « Théâtre National 1949-2004 », « *Dziady* Dejmka » (Le drame d'Adam

Mickiewicz *Les Aïeux* mis en scène par Kazimierz Dejmek), « 30xWST, elle a organisé les Rencontres Théâtrales de Varsovie 1965-2010 », écrit de nombreux articles sur l'histoire du théâtre et les questions sociales du théâtre contemporain. Elle s'intéresse aux problèmes biographiques et à la méthodologie d'analyse du jeu de l'acteur. Elle travaille actuellement, sur un livre sur l'espace de théâtre contemporain. Elle enseigne l'histoire du théâtre et l'histoire des conventions scéniques à l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie.

Dominika Larionow PhD, Lecturer at the University of Lodz (Poland) at the Department of History of Art. She is an author of two books. The first one was about Leszek Madzik Theater (*Przestrzenie obrazów Leszka Madzika/ The Space of Leszek Madzik's performances*, Lublin 2008) and the second was about the object in the art of Tadeusz Kantor (*Wystarczy tylko otworzyć drzwi. Przedmioty w twórczości Tadeusza Kantora/ Just open the door... The object in the art of Tadeusz Kantor*, Lodz 2014). Between 2006-2013, she was the convener a FIRT/IFTR Scenography Working Group. She is a member of the Editorial Board of journal "Theater and Performance Design".

SAJEWSKA, Dorota & Dorota SOSNOWSKA, University of Warsaw (Pologne)

Assistant Professors, Institute of Polish Culture,
d.e.sosnowska@gmail.com; dsajewska@gmail.com

Body as Medium: Between Theory and Technology of Theatre

We will present the theoretical approach to the problems of body and technology in stage performance. The starting point will be the status of the categories such as presence, ephemerality, immediacy of the (theatre) performance radically undermined in the texts of performance studies scholars such as Rebecca Schneider, Amelia Jones or Philip Auslander. Utilizing examples of performances from young Polish theatre: Krzysztof Garbaczewski (b.1983) and Radosław Rychcik (b.1981), we will juxtapose two functioning models of body-technology relation on stage. The first one – represented by Garbaczewski – is based on understanding the body as always mediated. It multiplies (undermines) the body's presence by use of audiovisual means. The second one – Rychcik's case – is to push the theatrical presence of the body to the absolute maximum. In this case an audiovisual layer is used to build a strong opposition to the actor's stage presence. The two examples will be used to propose new theoretical approaches. We would like to show that such stage phenomena are not only the sign of a changing technological reality, but are also important theoretical input in the understanding of theatre itself. We will posit that every single body on stage (no matter if consciously, as in Garbaczewski's case, or unconsciously, as in Rychcik's case) is already mediated, and the use of technological tools is a way to play with this specific aspect of theatre's corporeality. This broader perspective will also incorporate elements of the political dimension of annexing media-mediated and media-manipulated corporeality, for it will follow the apparently transparent and natural dimension of such actions, whereby once again, as postulated by Jacques Rancière, it will turn aesthetic considerations into political considerations.

Dorota Sajewska, PhD is Assistant Professor at the Institute of Polish Culture of the University of Warsaw. She completed, in 2004, a Ph.D. degree in Polish Philosophy. She has been a Teaching Assistant in several institutes (Institute of Literature, Theater Academy of Warsaw). Between 2004 and 2006, Dorota has been a Post-doctoral Assistant at the Institute of Cultural Studies, Section for Theatre and Performance, University of Warsaw. Between

2008 and 2012, she was a Deputy Artistic Director of the Teatr Dramatyczny m.st. Warszawy im. Gustawa Holoubka, Warsaw.

Dorota Sosnowska, PhD is Assistant Professor at the Institute of Polish Culture, Department of Theatre and Anthropology of Performance, of the University of Warsaw. She completed, in 2007, a Ph.D. degree at Institute of Polish Culture, Department of Theatre and Anthropology of Performance, Warsaw University. Between 2010 and 2013, Sosnowska was a Post-doctoral Instructor at Institute of Polish Culture, Department of Theatre and Anthropology of Performance, Warsaw University in frames of ECLAP (European Collected Library of Artistic Performance) project. In 2013, she completed a second Ph.D. degree in Cultural Science.

SAMUR, Sebastian & Richard WINDEYER, University of Toronto (Canada)

Doctoral students

sebastian.samur@gmail.com

Moi qui parle à moi-même dans le numérique – Auditory Alienation and Liberation for the Intermedial Performer

To what extent does vocal modulation both alienate and liberate performers on the intermedial stage? Philip Auslander and Matthew Causey, among a growing number of contemporary theoreticians, have pointed to the « otherness » and « uncanny » experiences of both performers and spectators when confronted with digital doubles. How have artists working with vocal modulation negotiated these experiences and incorporated them into their practice? Our presentation will juxtapose an analysis of key works by three contemporary performance artists - The Wooster Group's *Hamlet*, Laurie Anderson's *O Superman*, and Marie Brassard's *Peep Show* - with a series of digital audio workshops held at the University of Toronto to better understand how both audiences and performers experience the disembodiment inherent in digital voice modulation. Anderson and Brassard speak of *alter-egos* or theatrical extensions of character, while Wooster Group performers describe increasing freedom through loss of control over technological modulations. In researching these works, we will examine whether an artist's experiences are at odds with those of the spectator, who may experience a split or delayed presence of the performer. These experiences will further be compared to an in-house creation of Kurt Schwitters' *Ursonate*. It has been described as written in a « universal language, » and we will attempt to stretch its universality into a digital soundscape through voice modulation, conscious of the artist experiences described above. Examining the psychoacoustic effects of digital modulation techniques applied to pitch/harmonics, volume, resonance, delay, and spatial (dis)location, we will compare experiences of performers, designers, and spectators with the experiences described in our case studies. Doing so will allow us to further identify how voice modulation both alienates and liberates, and how the actor can better situate him/herself within an intermedial practice.

Sebastian Samur is a performer and doctoral student at the Centre for Drama, Theatre and Performance Studies (University of Toronto). His primary research interest is actor training and its various manifestations. This has led him to train with various companies, including SITI Company, Odin Teatret, Roy Hart Theatre, and, most recently, the Dairakudakan butoh troupe. His MA thesis (completed at the Université du Québec à Montréal) focused on the actor's appropriation of technology into his/her practice – specifically, incorporating

projection through the use of mime and neutral mask techniques. Since then, he has continued his intermedial research, publishing an article on the use of androids in medical simulation at Hôpital Montfort (Ottawa) in *Canadian Theatre Review*, and with the university's Digital Dramaturgy Lab, looking at karaoke techniques for teaching intercultural theatre forms, specifically, Jingju (Beijing Opera) performance.

Richard Windeyer is a sound artist/designer, practice-based researcher and doctoral student at the Centre for Drama, Theatre and Performance Studies, the Knowledge Media Design Institute and the Digital Dramaturgy Lab (University of Toronto, Canada). His research focuses on sonic interaction design in crossdisciplinary and performative contexts, including performer-technology interactions, binaural immersion, data sonification, auditory displays and generative art practices. Previously, he was an Adjunct Professor in electroacoustic music composition and technology at Wilfrid Laurier University (Waterloo, Canada) and a creative artist/performer with bluemouth inc and Vertical City Performance among others. His body of artistic work is diverse and multifaceted, ranging from site-specific performance, sonic interaction design, soundscape studies, electroacoustic music performance and composition and intermedial software development.

SANSONE, Vincenzo, University of Palermo (Italie)

PhD student

vicio87@hotmail.it

The relationship between body and screen in Studio Azzurro's performances from the 1980s to the Present

Studio Azzurro is an Italian group that has been working since 1982, composed of Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi and Stefano Roveda. Paolo Rosa defined the group as «a workshop of contemporary art, which has no established rules». They work with all performing media: visual art, theatre, cinema, as well as the new technologies. In theatre, Studio Azzurro has always worked on the relationship between body and screen, which has been mutating since the 1980s. I will study this relationship and its changes, considering some of their performances.

In *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985) and in *La Camera astratta* (1987), which Studio Azzurro defines as «dramaturgy of the double scene», the screens have their own dramaturgical function. They move on the scene and become the double of the performer's body, sometimes appearing more tangible than the real one. But the body doesn't always survive the supremacy of the screen. In *Delfi* (1990), performer's body is lost in the darkness and two screens, linked to two infrared cameras, vainly chase the body to re-appropriate it.

In *The Cenci* (1997), instead, the screen becomes a projection, opposing itself to the supremacy of the body. Although they intersect, the performer and the projection tell two different stories. «The projected images act as a visual counterpoint that does not attempt to explain the text but rather to open it up to different interpretations and comparisons».

Using digital technology, the body-screen relationship changes again. In *Galileo* (2006), the screen becomes video mapping, and the body plays to it, each finding strength and change the other. It seems the screen and the body, always opposed, have found a balance. In the last performance, *Il colore dei gesti* (2013), the body disappears and there are only screens that tell a story. Is the screen more significant than the body? What is the fate of the body if it is overwhelmed by the screen?

Vincenzo Sansone earned his BA with honors in Performing Arts at the University of Palermo, and his MA in Theories and Techniques of Digital Performance at the University of Rome – Sapienza, also with honors. Since 2015, he has been a PhD student in European Cultural Studies at the University of Palermo. His research focuses on the projection mapping technologies and the interaction design for performing arts. He works with Simone Arcagni and Anna Maria Monteverdi. He writes about theatre and digital performance in *Rumor(s)cena*, an Italian Web magazine. He is also a theatre actor.

SIDIROPOULOU, Avra, Open University of Cyprus (Chypre)

Lecturer and Academic Head; Postgraduate Programme in Theatre Studies

avra.sidiropoulou@ouc.ac.cy

Identity, Technology, Nostalgia: The Theatre of Ivo van Hove, Robert Lepage and the Wooster Group

In recent theatre practice, attempts have been made and desires expressly voiced –from puppet theatre to robotic, cyborg, hybrid and/or intermedial performance— to create pieces of theatre that defy the gravitational limitations of live presence. The flexibility of theatre forms and of “theatricalizeable” material has in many cases rendered the actor’s body nearly obsolete.

The extensive use of multimedia forms, besides “updating” theatre’s “polyphonic system of information” (Barthes, 2000: 263), no doubt mirrors an instinct for self-preservation and brings to the fore ontological questions about the multiple facets of performativity in a post-humanist era. Furthering the understanding of the “text-ability” of any constituent element of the stage within the current postmodern, postdramatic paradigm, the paper dwells on the battle between a semiotically-bound self-reliant performance text as inscribed by technological simulacra and its phenomenological claim by the actor. The presentation focuses on examples taken from the multimedia work of Robert Lepage, Ivo van Hove and the Wooster Group, exploring the tension experienced by both performers –and by extension, spectators—when faced with their screened/duplicated/“ghosted” selves. In these directors’ work, the implication often becomes that digitized representations of the self –and by extension of the world— are frequently the only valid, if counterfeit, realities in postmodern, “post-existential” culture.

The examples of Lepage, Van Hove and the Wooster Group is significant in defining a landscape where the technologically-informed *mise en scene* actually reflects a kind of nostalgia for the individual’s “pure” corporeality, which has in our times been further and relentlessly problematized by a multitude of cultural metaphors. While it is certainly worth investigating the ways in which the combination of video and live images can become “a visual metaphor of split subjectivity” (Causey in Auslander: 2008, 386), it is equally important to consider the reasons and conditions that have rendered technological mediation in performance an increasingly vital partner in the representation of contemporary identity.

Avra Sidiropoulou is a director and lecturer of Theatre Arts at the Open University of Cyprus. Her main areas of specialization include the theatre of the director-auteur, adaptation and the ethics of directing, and theory of theatre practice. Her monograph *Authoring Performance: the Director in Contemporary Theatre* was published by Palgrave Macmillan in 2011. She has contributed a chapter in the edited volume *International Women Stage Directors* (University of Illinois Press, 2013), has published articles in journals such as *Culture*

Teatralli (ed. M. de Marinis) and *Practitioners' Voices in Classical Reception Studies* (Open University). She is about to have an article published in *Adaptation-Oxford Journals* and has been invited to contribute to *RIDE Journal (Research in Drama Education, Routledge)* and a chapter to the up-coming edited volume *Contemporary Adaptations of Greek Tragedy: Global Directorial Perspectives* (in contract with Methuen Bloomsbury).

SNELLING, Lin, University of Alberta (Canada)

Associate professor
nelling@ualberta.ca

Choreographic Thinking: Image, Imagination and Perception

For the abstract, see on page 77.

Lin Snelling is Associate Professor teaching dance, experiential anatomy and improvisation to BFA actors in the Department of Drama at the University of Alberta. Lin continues to investigate, perform and teach improvisation, which has cultivated an exploration into body and voice work in relation to dance and the spoken and written word. Lin performed with Carbone 14 (1989-2001), touring extensively, both nationally and internationally. She continues her collaboration with the Belgian dramaturge Guy Cools with the creation of *Rewriting Distance* (www.rewritingdistance.com), a performance/workshop that has toured to Ireland, London UK, Berlin, Vienna, Antwerp, Gent, Cyprus, Edmonton, Toronto, Montreal and Halifax. She received her dance training from Toronto Dance Theatre, and is a graduate of Ryerson University Journalism School. She makes her home in both Montréal and Edmonton.

SOFIA, Gabriele, Université Paul Valéry Montpellier 3 /MSH-Paris Nord (France)

ATER
gabrielesofia@hotmail.it

L'usage du dispositif vidéo dans « Golgota Picnic » de Rodrigo Garcia

Golgota Picnic est un spectacle du metteur en scène Rodrigo Garcia (2011). Considéré comme l'une des œuvres majeures du réalisateur hispano-argentin, *Golgota Picnic* a déclenché de nombreux débats autour de l'usage de certaines images de Jésus Christ, tenues pour blasphématoires et christophobes par certaines organisations chrétiennes. Le spectacle qui, dans la continuité de la dramaturgie de Garcia, réfléchit sur différentes thématiques liées à la société contemporaine, propose aussi un point de vue original à propos de l'usage de l'image du Christ dans l'iconologie occidentale des arts visuels. Dans ce but, la caméra que les performeurs utilisent et manœuvrent sur scène et qui projette les images en direct à l'arrière-plan de la scénographie, joue un rôle essentiel. Elle ne sert pas seulement à exagérer, déformer quelques détails de ce qui a lieu sur scène, mais, grâce à un travail raffiné d'élaboration des plans, elle crée des associations entre les postures plastiques des performeurs et certains tableaux célèbres de la Renaissance. C'est le cas, par exemple, des références continuelles à la *Lamentation sur le Christ mort* (1475-1478) d'Andrea Mantegna. En outre, la présence de la caméra sur scène impose des contraintes très particulières aux techniques de présence. Le performer doit en effet tenir compte d'une superposition de

regards : le regard naturel du spectateur dans la salle et le regard déformé par la lentille optique et par les effets de la caméra numérique.

Les deux objectifs essentiels de cette contribution seront :

1 – Mettre en évidence de quelle façon le tournage en direct a stimulé les dynamiques d'associations visuelles du spectateur.

2 – Étudier de quelle façon l'usage de la caméra fut inséré dans le processus de mise en scène et de création performative du spectacle.

En outre, une partie des conclusions seront basées sur mes entretiens – déjà réalisés ou que je réaliserai dans les prochains mois – avec Rodrigo Garcia et avec ses acteurs.

Gabriele Sofia est actuellement ATER au Département de Cinéma et Théâtre de l'Université Paul Valéry Montpellier 3. Docteur de recherche en cotutelle entre la Sapienza Università di Roma et l'Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis, il a entamé en 2006 une recherche interdisciplinaire sur la neurophysiologie de l'acteur et du spectateur. Il a coordonné la publication des ouvrages *Dialoghi tra teatro e neuroscienze* (Edizioni Alegre, 2009) et *Diálogos entre teatro y neurociencias* (Artezblai, 2010). Il a de plus coordonné, avec Clelia Falletti, *Nuovi dialoghi tra teatro e neuroscienze* (Editoria & Spettacolo, 2011) et *Prospettive su teatro e neuroscienze. Dialoghi e sperimentazioni* (Bulzoni, 2012). Il a publié en 2013 sa première monographie, *Le acrobazie dello spettatore. Dal teatro alle neuroscienze e ritorno* (Bulzoni, 2013).

STOJNIC, Aneta, Academy of Fine Arts Vienna (Autriche)

Postdoc researcher

aneta.s7@gmail.com

Digital Anthropomorphism Performers Avatars, Chat-bots, and Holograms

Following Bruno Latour's claim that anthropomorphism can mean "either that which has human shape or that which gives shape to humans," in this paper I will focus on anthropomorphism in the digital environment, which is both created by humans and at the same time is shaping humanity. Referring to Agamben's elaboration of the concept of apparatus, I shall analyze how new subjectivities are created in the relation *between* the apparatus and the substance. In this regard I will focus on contemporary artistic performance practices, performance in popular culture as well as performance in everyday life that can be defined as digital performance (cyberformance) and techno performance. Central discussion shall consider the anthropomorphism in cases of:

a) The cyborg figure as paradigmatic for deconstruction of distinctions between human and nonhuman, as well as representative of asymmetrical, anthropomorphic other;

b) The avatar as a performer (rather than mere human representative) in cyberspace (e.g. "Synthetic performances" by Eva and Franco Mattes);

c) The computer, chat-bot and robot as performers that "think" like humans (e.g. performance "Hello Hi There" by Annie Dorsen);

d) the hologram as a performer that re-defines the notion of "life" in live performances and its relation with the capitalist matrix of power, in the example of the entertainment industry

(e.g. Michael Jackson and 2Pac Shakur holograms). Digital technologies brought the crucial shifts and changes in contemporary understanding of the body from natural though cultural body to technological body (Haraway). These shifts have continued to produce unstable changes in the architecture of the reality, indicating the influence of the symbolic anthropomorphic aspect over the physical aspect. What happens to the body when it performs in the digital space? What happens to performer's subjectivity in the digital era, and what are the consequences and implications of the above-mentioned phenomena?

Aneta Stojnić is a theoretician, artist and curator, born in Belgrade, Yugoslavia. She is currently a postdoc researcher at the Academy of Fine Arts Vienna IBK, in the conceptual arts study program. Previously, she was a post-doc researcher at Ghent University, Faculty of Arts and Philosophy Research centre, Studies in Performing Arts & Media. She earned her PhD in Theory of Arts and Media at the University of Arts in Belgrade, where her doctoral thesis was «Theory of Performance in Digital Art: Towards the New Political Performance.» She was an artist-in-residence at Tanzquartier, Vienna in 2011, and writer-in-residence at KulturKontakt, Austria in 2012. As a free-lance artist and curator, she has collaborated with organizations and institutions such as Tanzquartier Wien, Quartier21 (MQ Vienna), Les Laboratoires d' Aubervilliers, Open Space (Vienna), Dansens Hus Stockholm, Odin Teatret (Denmark), BITEF Theatre (Belgrade), TkH Walking Theory, October Salon Belgrade, Pančevo Biennial, Biennial of Young Artists from Europe and Mediterranean, National Theatre in Belgrade and others.

TABLE RONDE, *L'éclatement scénique: Un plan pour déconditionner l'acteur*

L'éclatement scénique: Un plan pour dé-conditionner l'acteur

This panel brings together theatre, performance, and dance practitioners and theorists to reflect on the way we train actors to negotiate liveness as they confront interactive and digitized environments. It is now a common trope in performance studies to consider intermediality as the transformative vector for devising, producing, and consuming performance. Focusing on the “intermedialist” actor, this panel considers the question of actor training and the challenges around assumptions of centrality, liveness and presence, not only as these assumptions underline the need for conditioning the actor, but as a process of deconditioning acting. The site of this triple investigation is *The Gertrude Stein Project* (a theatre and interdisciplinary performance piece produced at the University of Alberta's Studio Theatre, 2011), which integrated media into performance in a way that challenged embodiment and presence. Using their collaborative work on *The Gertrude Stein Project*, Coleman (concept/direction, and choreography) and Snelling (choreography) will examine the challenges and disruptions the production brought to bear on the actors, while Mounsef will provide a theoretical framework to open a dialogue on relational aesthetics and questions of training the actor at the intersection of liveness and mediation in conservatory and university acting programs. More specifically, the three papers respond to each other as follows:

COLEMAN, Beau, University of Alberta (Canada)

Associate professor

beau.coleman@ualberta.ca

Resetting the Compass: Navigating the Actor through Space, Composition & Intermediality

The collaborative partnership between the live actor/performer and digital imagery allows for a multiplicity of compositional possibilities and meaning. Central to the creation of new work involving both the real and the virtual, is the question: How does the live actor/performer cohabit space with an image that is live itself?

SNELLING, Lin, University of Alberta (Canada)

Associate professor
nelling@ualberta.ca

Choreographic Thinking: Image, Imagination and Perception

Working on stage with amplification of image and sound challenges the actor to “perceive” and redefine what it means to be “present.” Thinking choreographically asks the actor to witness “presence” on stage as something other: something projected and saturated with living temporality that allow the presence of the body on stage to ascertain another meaning.

MOUNSEF, Donia, University of Alberta (Canada)

Associate professor
mounsef@ualberta.ca

De la biopolitique à l'acteur post-humain sur la scène éclatée

Providing the theoretical framework for the discussion of *The Gertrude Stein Project*, this paper has a twofold aim: to explore aspects of intermediality that remain patently understudied, namely the question of biopolitics and the post-human actor's body as it negotiates its way in non-traditional, immersive and virtualized environments; and the need for a new type of literacy and a critical apparatus to apprehend embodied interactions confronting a fast changing theatre, media and performance landscape.

TABLE RONDE, Post-humain: L'acteur-robot – Dramaturgie et programmation

Classical theatre (Greek tragedy, Japanese noh, Indian Kathakali, etc.), with its roots in ritual, presented human encounters with cosmic forces: gods, spirits, demons, even animals and plants. Since early modern times especially, however, theatre has evolved as a profoundly humanist art form. This development, which has arguably limited the pallet of expression available to stage artists, is currently being interrogated by a variety of art forms and intellectual trends. Posthumanism and animal studies are especially thought-provoking lines of enquiry that, together with recent technological and scientific advances, work to de-centre and destabilize hitherto accepted notions of human exceptionalism. The application of new media technologies in theatre have also forced a rethinking of the nature of physicality and live performance.

The proposed roundtable asks: what does a dramaturgy of the posthuman look like? How does technology impinge upon, undermine and reconstruct imaginative constructions of human bodies and their engagement with the environment?

This panel brings together a number of scholars and artists working at the vanguard of this area in theatre studies. **Louis-Philippe Demers** will discuss the role of machines as performers in the emerging trans-disciplinary fields of performing arts and artificial intelligence. **Elizabeth Jochum** will examine how robots and robot performances are being used as both entertainment and as a platform for research into the relationships between humans and machines. **Jennifer Parker-Starbuck**, expanding on methodologies presented in her *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*, will enquire into ideas of the abject, object, and subject in examining the nature of the performer in contemporary theatre. **Cody Poulton** will discuss the interplay of animality, magic, technology and spectacle in eighteenth-century Japanese puppet and kabuki theatre. Together, these presentations will explore how we need to redefine the nature of the actor and subject, both in performance and “real life.”

DEMERS, Louis-Philippe, Nanyang Technological University (Singapour)

Associate Professor, Interaction and Entertainment Research Centre, School of Art, Design and Media.

lpd@processing-plant.com

www.processing-plant.com

Acting without Thinking

I will present new attributes for *machines as performers* as well as merging the trans-disciplinary fields of the performing arts, Artificial Intelligence and Unconventional Computing. The main aim is to redefine the term “embodiment” and “presence” for robots on the stage and to demonstrate that these terms requires broadening in various fields of research.

Even though the historical lineage of robotics is engraved with theatrical strategies and dramaturgy, further application of constructive principles from the performing arts and evidences from psychology and neurology shifts the perception of robotic agents on the stage and in other cultural environments. In this light, the relation between representations, movement and behaviors of bodies is explored to establish links between *constructed* bodies (as in Artificial Intelligence) and *perceived* bodies (as performers on the theatrical stage).

This presentation considers *machine performers* as “true” performers for the stage; more than mere objects with an aura! Their singular and customized embodiment can enable the development of non-anthropocentric performances that encompass the abstract and conceptual patterns in motion and generate – as from human performers – empathy, identification and experiential reactions in live audiences.

ECERSALL, Peter, The City University of New York (États-Unis)

Professor, Theatre Program, the Graduate Center.

peckersall@GC.CUNY.EDU

Towards a dramaturgy of robots and object-figures

Robotic and virtual figures have become increasingly visible in live performance, functioning more as actors rather than simply as objects, props or décor. Dramaturgically they link new

perspectives on technology, media, politics and ideas of subjectivity and existence within hybrid performance events that blur the traditional theatrical borders between live and mediated effects.

In relation to recent performances by Kris Verdonck and Hirata Oriza it is productive to think about what they share in their attempts to replicate, augment and/or replace human actors. In both examples human and non-human actors are virtually indistinguishable from each other.

Indeed, recent thinking about the object in art has sometimes emphasised the dematerialisation of its form or its 'passage from object to thing' (Hudek 2014: 19). This paper will draw on what Maurizio Lazzarato terms (in the context of his work on the production of subjectivity) as a machinic assemblage of 'human and non-human flows, from a multiplicity of social and technical machines'. (Lazzarato, 2014: 51). To think about performative objects in this way stresses an expanded awareness of the machinery of theatre, something beyond singular functional things and incorporating a range of affective qualities that append transformative thinking to elements of light, flow, time, body, conditions of performance and so on. Hence there is a need to think about these objects/forms in terms of being dramaturgical agents.

JOCHUM, Elizabeth, Aalborg University (Denemark)

Assistant Professor of Art and Technology (ArT)

Robot Actors, Robot Dramaturgies

This paper considers the use of robots in live performance both in entertainment and research contexts. Robot actors and robot dramaturgies produce agents that appear autonomous and socially intelligent, often raising unrealistic expectations about the machine's "aliveness" and capabilities. Understanding how engineers incorporate performance techniques and how theatre artists incorporate robotics and computational programming reveals much about the aesthetic potential of emergent technologies as well as our evolving and complex relationship to machines. As robotics research draws on new media technologies (NMT), including new media dramaturgy (NMD) (Eckersall, Greham and Sheer, 2014) to design engaging robots, the prospect of the autonomous, posthuman performer comes into fuller view. The merging of NMDs such as interactive storytelling, character-driven scenarios, and user-driven design opens up critical questions about agency and intentionality.

Social robotics and human robot interaction (HRI) research experiments often make use of fictionalized settings or contexts which may involve scripted interaction (dramaturgy), remote control or tele-operation (animation), or Wizard of Oz (WoZ) puppeteering strategies that simulate live, interactive performances. The design of these experiments can involve problematic gendering practices that go unnoticed or unchallenged within the research community and are reinforced when the same studies are heralded in mainstream media. Examining performing robots in research contexts reveals how research reinforces problematic gender patterns of power and authority and reify cultural stereotypes (e.g. techno-orientalism).

Robot actors and robot dramaturgies in live performances such as Tod Machover's *Death and The Powers*, Heiner Goebbel's *Stifter's Dinge*, Toni Dove's *Lucid Possession* and Flyvinde Gris' *Fremtiden* present diverse approaches to NMD and different types of robot actors. Unlike tele-operated robots, these robot actors are not merely inserted into a theatrical frame but rather generate live and responsive performances in real time based on a combination of tele-operation, sensing and algorithmic control. Not only do these performances reflect state-of-the-art engineering and computer science research, but like

Enlightenment-era automata they function as both arguments and entertainments for robotics research.

PARKER-STARBUCK, Jennifer, University of Roehampton (Royaume-Uni)

Professor of Theatre and Performance Studies.

J.Parker-Starbuck@Roehampton.ac.uk

Cyborg Bodies, Cyborg Transformations

Growing out of the cyborg matrix from Parker-Starbuck's *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance* (Palgrave, 2011, 2014), this presentation returns to this model as a continuing tool for performance analysis. The two throughlines comprising its frame--body and technology--continue to remain open to interpretation and renewed consideration for new generations of scholars and artists. As subsets of these larger terms, complex ideas of the abject, object, and subject afford a progression from their historically problematic readings towards renewed ideas about bodies in a technological world. As we move further into the twenty-first century they might be replaced with less human-centric terms, but what remains at stake is the ongoing critical analysis of how these mergings take place and what problems and possibilities they can offer. What can be learned about the times we live in, the conditions of human and non-human physical lives? How might these models suggest methodologies for analysis of ongoing performance/theatrical experimentation between bodies and technologies, organic and non-organic organisms?

The presentation introduces Parker-Starbuck's co-written project *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field* (with Sarah Bay-Cheng and David Saltz) and specifically, an expansion of her *Cyborg Theatre's* matrix through the premise that *all technology is now always-already subject*. This claim links to what scientists call "evolutionary history," classification systems formed around changing relationships of the taxa; it is now impossible to understand 'object' technologies without their inherent 'subject' qualities. With a tacit understanding of technology as 'subject,' practitioners are returning to older forms, techniques, histories, stories. As technology has become embedded into our understandings of the world and appears less a fascination in and of itself, its use also takes on a 'retro' quality and is a way to return to and comment on older forms.

POULTON, Cody, University of Victoria (Canada)

Professor of Japanese Literature and Theatre, Department of Pacific and Asian Studies

cpoulton@uvic.ca

<http://web.uvic.ca/pacificasia>

Performing Animals in Traditional Japanese Theatre: The Case of Fox Tadanobu

This paper will use the methodologies of animal and media studies to examine the role that foxes play in the puppet and kabuki theatres of early modern Japan. I will focus on the performance of the character of Fox Tadanobu in *Yoshitsune Senbon-zakura* (1747), written for the puppet theatre but also adapted for kabuki. How is the fox represented in kabuki, and how do the special effects of stage machinery enact its magical transformations? In examining the motif of metamorphosis, this paper will examine how different worldviews create unique dramaturgies. Traditional Japanese theatre quite consciously blurred ontological categories, such as the animal, human, or technological, to underscore the provisional and contingent nature of identity. Stage technology, remarkably sophisticated for its time in 18th century Japan, was akin to the special effects of blockbuster movies. I

argue that both serve as a compensation for religious sensibility in inspiring in the spectator as sense of wonder that more anthropocentric artistic forms fail to do. To the extent that they move freely among domains of the natural, supernatural and the technological, the distinctive qualities of performance and the use of stage technology in traditional Japanese theatrical forms anticipate many current trends in contemporary entertainment as well as research in robotics and artificial intelligence.

TABLE RONDE, *Quelles pédagogies théâtrales pour l'acteur face au numérique?*

ABADIE, Didier, École régionale d'acteurs de Cannes (France)

LASNE-DARCUEIL, Claire, Conservatoire Supérieur d'Art Dramatique (France)

NORDEY, Stanislas, Théâtre National de Strasbourg – École supérieure d'art dramatique (France)

PLAZY, Frédéric, Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande (Suisse)

Le plateau de théâtre est aujourd'hui traversé, comme tous les outils professionnels, par la mutation numérique, et propose à l'acteur des interfaces technologiques de représentation de plus en plus diversifiées : l'écran, mais aussi le micro, la caméra, la webcam, l'ordinateur, les capteurs, la capture de mouvement, la réalité virtuelle, etc. On voit par ailleurs émerger sur la scène de nouveaux partenaires autonomes, directement issus des recherches scientifiques sur la calculabilité cybernétique du vivant et l'intelligence artificielle. Avatars et robots dialoguent désormais avec le comédien, dont l'humanité et les comportements psycho-physiologiques sont scrutés de plus en plus intimement par les neurosciences. Les secrets du langage, propre de l'homme, sont publiquement devenus l'objet des convoitises des sociétés informatiques qui gouvernent internet. Comment préparer les acteurs de demain à ces défis ? Comment les approches pédagogiques des écoles théâtrales de formation de l'acteur peuvent-elles se faire l'écho des mutations en cours ? Comment peut-on répondre à la dispersion technologique incessante lorsqu'on transmet des fondamentaux du jeu dont l'acquisition est longue et difficile ? Les intervenants croiseront leurs points de vue de professionnels du spectacle vivant sur ces questions et leurs expériences pédagogiques à la direction d'écoles de théâtre.

THIBAUT, Sara, Université du Québec à Trois-Rivières (Canada)

Étudiante à la maîtrise

sara_thibault@hotmail.com

Rencontre entre corps virtuels et corps réels dans Résonances de Carole Nadeau

Dans son spectacle-déambulatoire *Résonances*, présenté à Montréal en novembre 2014, Carole Nadeau investit l'église Sainte-Brigide pour y présenter une adaptation multimédia de la pièce *Quartett* d'Heiner Müller, assorti d'évocations du travail pictural de Francis Bacon. Pour ce faire, elle démultiplie les personnages de la marquise de Merteuil et du vicomte de Valmont en projetant les images de huit vieillards nus sur trois écrans. À plusieurs moments du spectacle, des performeurs *live* interagissent avec les écrans en s'y substituant comme surface de projection des personnages virtuels. Grâce à la forme ambulatoire de la proposition, le spectateur est appelé à entrer dans une relation mobile avec les paroles, les sons, les images et les corps qui peuplent cet espace enténébré. Dans cette communication, je

me propose d'étudier cette expérience spectaculaire par le biais d'un réinvestissement de la notion de « pièce-paysage » de Michel Vinaver (1993). En effet, le spectacle de Nadeau convoque plutôt ce que nous pourrions appeler un « environnement-paysage », dans lequel il incombe au spectateur de relier tous les éléments en présence. Les corps virtuels présentés grandeur nature sur les écrans confrontent le corps vivant du spectateur à son propre vieillissement et à sa propre déchéance, illustrant des thèmes déjà présents dans *Quartett*. L'utilisation que fait Nadeau de la vidéo place le spectateur dans une situation à la fois pudique et impudique, puisque l'écran crée une distance entre l'acteur filmé absent et le spectateur voyeur présent. Nous interrogerons aussi de quelle manière l'expérience immersive (Bernas et Bouko, 2012 ; Machon, 2013) très personnelle du spectateur est bouleversée par l'incursion des performeurs qui interagissent non seulement avec les écrans, mais aussi avec lui, en lui offrant, par exemple, d'écouter un enregistrement du texte de *Quartett*, d'en lire des extraits ou d'aller se confesser. Par une étude de *Résonances*, il s'agit donc d'amorcer une réflexion plus large sur l'engagement du spectateur dans le théâtre contemporain où abonde les espaces doubles où cohabite virtuel et charnel, corps projetés et corps en mouvement.

Sara Thibault termine une maîtrise sur la recomposition des figures féminines dans les *Drames de princesses* d'Elfriede Jelinek à l'Université du Québec à Trois-Rivières, sous la supervision d'Hervé Guay. Son doctorat, qu'elle amorcera en janvier 2015, portera quant à lui sur les avant-spectacles dans le théâtre québécois contemporain et sur leurs effets sur le spectateur. Elle participe également au projet de recherche *Socio-esthétique des pratiques théâtrales du Québec contemporain* et a travaillé à l'organisation du colloque *L'engagement du spectateur* (UQTR, 2014).

VANHOUTTE, Kurt, University of Antwerp (Belgique)

Professor

kurt.vanhoutte@uantwerpen.be

Lucid Dreamers: Immersive reenactment in the work of CREW

This paper focuses on a workshop on immersive performance that ran from January 7th until January 27th 2013 at the Curtis R. Priem Experimental Media and Performing Arts Center (EMPAC) in New York. The workshop was conducted by Eric Joris and his company, CREW. Since 1998, the immersive live art of this Brussels-based performance group has successfully challenged common notions of acting, (tele)presence, spectatorship, theatricality and narration. Scientific reflection has always played a role in CREW's creative process, and engineers from different universities have developed new technologies for CREW to use on stage. The developers, for their part, reciprocally found in CREW's experimental theatre a laboratory for testing the progress and feasibility of their interface designs.

In New York, CREW tested the possibilities of fusing footage taken on the spot with material that director Eric Joris recorded with his 360° camera in Japan shortly after the Fukushima nuclear catastrophe. The material from Japan was subsequently built into an artistic immersive environment, where an "actor" guides a "spectator" in the middle of the devastated areas, where debris is being cleaned away and where phantom cities and villages are being dismantled and reconstructed. CREW thus created an integrated perspective through reenacting a radical foreign experience in the current conditions of New York, as exemplary global village. The medium through which this attempt was enacted is the so-

called HeadSwap technology. This interactive collaborative experiment extends individual experience towards the exchange of visual perception. Through the use of omni-directional cameras and head-mounted displays, the participants--both actors and spectators--can freely look around in each other's environments, cognitively mapping each other's bodies as they move along. I will provide an account of the ways in which this artistic experiment, through the use of immersive interface technologies, blurs the traditional boundaries between the actor and the spectator.

Kurt Vanhoutte is professor in Theatre Studies and Visual Arts Criticism at the University of Antwerp (Belgium), where he helped to establish and currently coordinates a Master program in Film and Theatre Studies. He is spokesperson of the Research Centre for Visual Poetics (www.visualpoetics.be). He has been working together with Eric Joris and CREW since 1998; his research has been closely intertwined with 20203D Media, a large-scale European Research Consortium (Seventh Framework Programme) of 16 partners, including academic institutions, the theatre company CREW and some of Europe's most prominent manufacturers of digital technologies, investigating the possibilities of new immersive technologies. Vanhoutte has published widely on numerous topics connected to intermedial theatre, the relation between art and science, and modernity in journals such as *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, *Contemporary Theatre Review*, *Image and Narrative*, and *Foundations of Science*. From February-August 2015 Vanhoutte is a Research Fellow at Centre Alexandre Koyré (EHESS/CNRS) in Paris, where he will work together with historians of science on the history, present condition and future of "scientific performances" ('théâtre scientifique').

VERDONCK, Kris, A Two Dogs Company (Belgique)

Metteur en scène; artiste visuel

kris@atwodogscompany.org

Between the object and the body

In my work I explore the dramaturgical significance of the invention of (composite) bodies, prototypes and mechanic objects. I develop a poetics in which subjects and objects are treated equal. The utilisation of objects is often termed as 'figures' and 'actors' that are agents to express poetic sensibilities and an uncanny politics that questions our existential relationships and our sense of place in the world. The work aims to 'ask what objects and machines can tell us about what they do'. The performative qualities of objects and subjects intermingle, which goes together with a thorough interdisciplinarity. How are these 'figures' organised, and what clarity or discipline of agency or effect might arise in encountering the installations and performances? Writers such as Samuel Beckett, Daniil Kharms and Heiner Müller are important for the work, but also essays like "Über das marionettentheater" from Heinrich von Kleist and the "Angel of history" of Walter Benjamin. The lecture, which will include showing excerpts of my work, will explore the artistic and political consequences of the use of mechanic objects, digital media and living bodies.

Les différentes formations qu'a suivies **Kris Verdonck** (1974) - arts visuels, architecture et théâtre - se retrouvent dans son travail : on peut situer ses créations à la frontière entre les arts plastiques et le théâtre, l'installation et la performance, la danse et l'architecture.

Comme metteur en scène et plasticien, il a déjà réalisé une large variété de projets, e.a. 5 (2003), *Catching Whales Is Easy* (2004), *II* (2005). Les premiers *STILLS*, se composant de

projections gigantesques, ont vu le jour en septembre 2006, à l'occasion de La Notte Bianca à Rome. En novembre 2007, il a réalisé l'installation théâtrale *I/II/III/IIII*. La première de son deuxième projet grande-salle *END* a eu lieu en mai 2008 pendant le Kunstenfestivaldesarts à Bruxelles. Souvent, il présente des combinaisons de ses installations/performances sous la forme de *VARIATIONS*. *VARIATION IV*, un parcours de 7 installations, a été présenté lors du festival d'Avignon 2008.

En janvier 2010 Kris Verdonck a réalisé le 'spectacle parcours' *ACTOR #1* qui montre trois variantes de la métamorphose du chaos vers l'ordre. *K, a Society*, un parcours de 10 installations et projections inspiré par le travail de Franz Kafka, est né pendant été lors Theater der Welt 2010 à Essen, Allemagne.

En 2011, Verdonck a présenté deux recherches: *TALK* concerne la langue, tandis qu'*EXIT*, un projet créé avec Alix Eynaudi examine le théâtre en tant que moyen d'expression. Également en 2011, la Maison de l'art contemporain Z33 à Hasselt a présenté la première exposition solo de son travail, *EXHIBITION #1*, ainsi qu'une nouvelle œuvre: *EXOTE*.

M, a reflection a eu sa première au Vooruit en 2012. Sur scène, on voit Johan Leysen qui entame le dialogue avec son antipode digital, par le biais de matériau textuel de Heiner Müller.

En 2013 la dernière pièce *H, an incident* a eu sa première au Kunstenfestivaldesarts. Il s'agit d'un projet musical pour grande salle, inspiré par la vie et l'œuvre de Daniil Harms.

En octobre 2014 *UNTITLED*, un nouveau solo pour le danseur espagnol Marc Iglesias, a eu sa première au Kaaitheater. En 2015 l'installation *ISOS* sera finalisée. Cette nouvelle installation vidéo 3D s'inspire de l'œuvre de l'auteur britannique de *science-fiction* J. G. Ballard et des images scientifiques expérimentales du photographe Eadweard Muybridge.

VIONNET, Claire, Université de Lausanne (Suisse)

Doctorante FNS

Claire.vionnet@unil.ch

Une coprésence charnelle et technologique : quelle négociation?

Cette communication interrogera la relation danseur-caméra dans l'œuvre de Nicole Seiler, chorégraphe suisse réputée à l'avant-garde des nouvelles technologies. Ses deux créations de 2014, *Shiver* et *Willis*, recourent à des procédés technologiques qui ont requis l'expertise d'un vidéaste, champ de compétence qualifié d'opaque par les danseurs. Dans *Shiver*, une caméra infrarouge a permis la création de *monstres* virtuels. Dans *Willis*, des avatars virtuels ont été créés grâce au *mapping 3D*, de sorte qu'il n'y a plus aucun corps « organique » dans la chorégraphie finale. Ayant assisté au processus de création des deux pièces, j'illustrerai les modalités de cette relation caméra-danseur par des exemples tirés de mon terrain ethnographique. L'utilisation de la caméra a provoqué une reconfiguration fondamentale du travail *traditionnel* du danseur : minimisation de la gestuelle, réduction de la technicité corporelle, médiatisation de la relation avec les autres interprètes. Cet exemple est illustratif d'une tendance de certaines esthétiques chorégraphiques actuelles qui *délogent* les danseurs du centre du plateau, devenant une composante parmi d'autres de la création. Leur singularité effacée, ils deviennent des corps *instrumentalisés* pour la création de corps « virtuels » asexués, sans âges, collectifs et abstraits. J'interrogerai ainsi dans quelle mesure le poids accordé à la danse « organique » devient temporellement, économiquement et visuellement secondaire à la technologie, et ce que ces nouvelles modalités génèrent comme affects auprès de la communauté dansante (sentiments d'instrumentalisation, de sous-valorisation). Or, cette coprésence charnelle et technologique s'effectue dans la

négociation. Ainsi, malgré cette apparente disparition du corps « charnel », le corps dansant, bien que délogé, n'est pas évincé du plateau scénique puisque la création ne pourrait s'en passer.

Claire Vionnet est titulaire d'une bourse FNS (Fond National Suisse) pour mener une thèse sur la mise en scène d'entités fantasmagoriques (monstres, esprits, morts, revenants) dans la danse contemporaine suisse. Dotée d'une maîtrise en sciences sociales de l'Université de Lausanne, elle fait de l'ethnographie sa méthode de prédilection. La matérialité de l'invisible, les nouvelles technologies et le corps dansant seront les axes principaux de sa thèse (2017). Sa recherche est, par ailleurs, interdisciplinaire puisqu'elle travaille avec les études en danse de Berne. Parallèlement à sa thèse, elle mène une étude sociologique sur la construction du champ chorégraphique lausannois en collaboration avec une association de danse contemporaine (AVDC).

WELKER, Cécile, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France)

Doctorante

cecilewelker@hotmail.fr

Les « acteurs-marionnettistes », ou les corps virtualisés de l'animation 3D.

L'essor de la « réalité virtuelle » au début des années 1990, en mettant au centre des préoccupations l'animation temps réel, a permis d'animer les corps de synthèse d'une manière plus réaliste. Les diffuseurs télévisuels se sont d'abord emparés de la technique, afin de dynamiser leurs programmes en utilisant des personnages numériques comme présentateurs. Ils pouvaient ainsi interagir avec d'autres présentateurs ou des invités, en direct. Ce n'est pas cette mixité à l'image des corps filmés et intégrés qui nous intéresse ici, mais plutôt la position des acteurs qui donnent vie à ces personnages numériques. Tandis qu'aujourd'hui, la *performance capture* permet à un acteur spécialisé « d'appivoiser son avatar » pour le grimer à son image jusqu'aux rides du visage, l'animation des premiers temps été découpée en trois fonctions, — l'expression du visage, les déplacements du corps dans l'espace et les mouvements du corps —, chacune répartie entre deux acteurs et un marionnettiste. L'animation globale s'orchestre alors comme une chorégraphie entre ces trois animateurs, qui agissaient séparément tout en travaillant en simultané sur un même personnage. Nous détaillerons ces dialogues, en suivant la « vie filmique » des marionnettes numériques, de la télévision au cinéma, à travers l'évolution de l'animation de corps de synthèse par la capture de mouvements, pratique emblématique du corps en scène qui conjugue corps charnels et corps numériques, sans que ceux-ci soient présents sur le même plateau.

Cécile Welker, doctorante en esthétique et sciences de l'art (section 18) à l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (ED 267 Arts & Médias, LIRA), chercheuse à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris (EnsadLab Hist3d), ATER au département Arts et Technologies de l'Image (ATI) de l'Université Paris 8. Ma thèse s'intitule « La fabrique des nouvelles images » et porte sur l'émergence des images de synthèse en France. À travers la production, l'enseignement et la diffusion des images, j'étudie les mécanismes d'intégration des techniques informatiques dans les industries créatives, ici dans la production audiovisuelle. J'ai écrit, par exemple, *Early History of French Computer Graphics* (*Leonardo Journal* 46-4, MIT Press, 2013) et *L'animation et l'ordinateur. De l'industrialisation du dessin*

animé aux images de synthèse (Archives et acteurs des cinémas d'animation en France, dir. S. Denis et al., l'Harmattan, 2014).

WILSON, Sybille, Metteuse en scène et Assistante à la mise en scène - Robert Lepage; Robert Wilson (France)

Metteuse en scène

sybillewilson@gmail.com ; www.sybillewilson.com

Robert Lepage : cinéma à l'opéra et au théâtre.

Qu'apportent le cinéma et la vidéo à la dramaturgie des productions scéniques de Robert Lepage ? Le comédien, metteur en scène de théâtre et d'opéra et réalisateur de films canadien a intégré diverses techniques et esthétiques cinématographiques dans plusieurs de ses créations. Dans l'opéra, notamment dans le *Rake's Progress* de Stravinsky monté par Lepage en 2007 à la Monnaie de Bruxelles, l'influence des projections d'images en mouvement sur le jeu des chanteurs et sur l'interprétation musicale est importante, allant jusqu'à conditionner les choix musicaux du chef d'orchestre. Parmi les pièces de Lepage comme *Cœur* (deuxième volet de *Cartes*), l'environnement cinématographique est au centre du sujet, de la scénographie et, pour les interprètes, de la relation au public.

Assistante de Robert Lepage depuis 2007 sur des projets lyriques et de théâtre, **Sybille Wilson** propose d'analyser l'apport du cinéma et de la vidéo dans les productions de sa compagnie auxquelles elle a collaboré, et d'exposer les techniques d'interprétation scénique développées.

Metteuse en scène d'opéra et de spectacles musicaux, elle monte des productions depuis 2003 en Allemagne, Belgique et en France (*Frankfurtoper, Festival d'Aix-en-Provence, Théâtre Royal de la Monnaie, Bozar, Festival de Wallonie*) développant en particulier les formes transversales.

Elle collabore régulièrement avec Robert Lepage et sa compagnie *Ex Machina* et a aussi été dramaturge et assistante à la mise en scène de Robert Lepage, Bob Wilson, Trisha Brown, Christof Loy, Christophe Marthaler etc.

Sybille Wilson est diplômée de *l'Université de Cambridge* en musicologie et en lettres modernes.

WYNANTS, Nele, Université Libre de Bruxelles (Arts du spectacle vivant) et University of Antwerp (Research Centre for Visual Poetics) (Belgique)

Postdoctoral researcher – chargée de recherche

nele.wynants@uantwerpen.be

Dissecting the Camera: Shifting Positions between Theatre and Science

Literally « a place to observe, » the « theatron » has been an experimental platform for optical technologies, and, more recently, for cameras and projection devices. Integrating live video on the contemporary stage not only facilitates the actor's performance, it often functions as an extension of vision, opening up multiple perspectives by introducing cinematic principles of framing, montage and different dimensions of time and space. This

paper, however, will discuss the role of the video camera as an object of inquiry. Through an analysis of experimental performances by young Brussels-based media and performance artists, I will demonstrate how the status of the performer and his/her relation to the camera radically shifts, when enhanced by the use of live video, from an actor embodying a character to a lecturer-performer, dissecting the apparatus of vision. The camera in the work of the artists whose practices I will chart, is no longer a medium for the actor's play, but becomes the objective itself. Theatres become laboratories for exploring regimes of seeing. In a setting reminiscent of «The Anatomy Lesson» (one of the original sites for the construction of modern spectatorship), Julien Maire literally dissects and amputates cameras and other optical machines (*Open Core* 2009). With *Point of View* (2013), choreography for dancers, cameras and projection, Benjamin Vandewalle explores questions of kaleidoscopic perception, movement, and distinctive simultaneous viewpoints. With this renewed interest in visuality, these artists explore the potential and limits of perception, thereby examining how seeing works in today's mediatized environment. At the same time, I shall argue how these performances continue a tradition of scientific inquiry (*théâtre scientifique*), which traditionally tended to make a spectacle of its own experiments.

Nele Wynants is a postdoctoral researcher at the ULB (Arts du Spectacle Vivant) and University of Antwerp (Film and Theatre Studies). She is a member of the Research Centre for Visual Poetics, and of the Intermediality in Theatre and Performance research group of the FIRT/IFTR, and the recently established Performing Astronomy Research Society (PARS). Wynants earned her licentiate/master in the History of Arts (Performance and Media Arts) by the University of Ghent, and holds degrees from the Royal Academy of Fine Arts, Antwerp (DKO scenography), and from l'Université Paris X, Nanterre. She has worked as a dramaturge and designer and has participated in the work and research of CREW, a performance group and multi-disciplinary team of artists and researchers. She has been a fellow of the Research Foundation - Flanders (FWO), and wrote her PhD on visual narratives in immersive performance and installation art. Currently she is a postdoctoral fellow of the Fund for Scientific Research of Wallonia-Brussels (F.R.S.-FNRS). She is working on *The Optics of Performance: An Archaeological Approach to Intermediality in Theatre and Performance*, which aims to elaborate and historicize concepts and practices of intermedial theatre by focusing optical media as tools to explore knowledge of optics and visuality. She has published on artists working at the intersection of theatre, film and media arts (such as Kurt D' Haeseleer, Joanna Bailie & Christoph Ragg, and Eric Joris & CREW). Her book *The Inside of the Image. Immersion and Theatricality in the Arts* is contracted to appear with MER. Paper Kunsthalle (Gent, 2015)

YOUNG, Stuart, University of Otago (Nouvelle-Zélande)

Associate professor (Young)

stuart.young@otago.ac.nz

Embodied Technology in a Specific Verbatim Theatre Practice

Increasingly, computerized technology – in the form of iPods, mobile phones and smart watches – has become an extension, even part, of the human body, and in the process has modified and perhaps even determined human behavior. Over the last six years we have developed a form of “verbatim theatre,” whose use of such audio technology governs the actor and her performance onstage, thereby challenging fundamental assumptions of the actor's craft.

Our methodology draws on British theatre-maker Alecky Blythe's "verbatim technique" (playing interviewees' testimony to actors in performance via earphones), in conjunction with Anna Deavere Smith's practice (re-creating both the vocal mannerisms and the body language of her subjects). Our actors use iPods or mp3 players, visible to the audience, to relay their subjects' testimony, which they repeat, complete with accents, inflexions, and hesitations. Meanwhile, in rehearsal the actors study closely the digital video recordings corresponding to the audio edits in order to replicate as exactly as possible the accompanying physical gestures and mannerisms. By drawing the audience's attention to the slippage between the original speaker and testimony and the mediated performance, this methodology highlights the "gap" between actor and character (Deavere Smith, in *Kondo 96*), and consequently presents the actor "as both character and performer" (States 119).

This "iPod method" raises the question, "Is this really acting?" The discipline of strict imitation seems to make the actor "merely" a technician, a cipher for the absent subject, rather than allowing him scope for expressiveness, creative interpretation and even empathy, which have been at the heart of traditional theatrical training and practice. Yet, this new method demands both acute, utterly respectful observation, and an ability to dilate one's performance in a way that reaches beyond the footlights without sacrificing integrity. This paper explores the implications of our verbatim theatre methodology, which places audio technology and the actor's body between the subject and his testimony, and between the subject and the audience.

Professor **Stuart Young** is Head of the Music, Theatre and Performing Arts Department at the University of Otago. His research interests include: Russian drama, in particular Chekhov, and its reception abroad; Translation Studies and translation for the theatre; modern British drama and theatre; documentary/verbatim theatre; New Zealand theatre; and gay and queer drama. He has published in *Modern Drama*, *Theatre Journal*, *New Theatre Quarterly*, *Australasian Drama Studies*, *New Zealand Slavonic Journal*, and *Journal of Dramatic Theory and Criticism*. He is also a director, translator, and performance reviewer. He has translated plays by Chekhov, Pushkin, and Simon Gantillon. Circa Theatre, Wellington, has produced his translations of *The Cherry Orchard* and *Uncle Vanya*. His practice-led research on documentary theatre has resulted in the creation of *Hush: A Verbatim Play about Family Violence*, which played in various parts of New Zealand from 2009 to 2011; *Be | Longing* (2012), which explores immigrants' experiences of settling in New Zealand; and *The Keys are in the Margarine: A Verbatim Play about Dementia* (2014).

He is co-convenor of IFTR's Translation, Adaptation and Dramaturgy Working Group.

ZIEGLER, Chris, Arizona State University (États-Unis)

Assistant Professor

cz@movingimages.de

Double skin/double mind – hard facts: a small history of interactive environments for dance learning and creation

In the paper we would like to describe the recent history of interactive environments for dance learning and creation 2005 – 2015. This is a co-written paper; Bertha Bermudez's dance work complements Chris Ziegler's work on hardware development for several dance-

learning environments, showing how these environments were integrated in the Amsterdam Art Universities' (AHK) Dance Program.

The paper will cover the research activities and teachings at the "Academia Mobile" of the Dutch dance company Emio Greco|PC, and later at the Choreograph Art Center ICK Amsterdam during the research for *capturing intention* (2006 – 2007), *inside movement knowledge* (2008–2009) and *LABO21* (2011–2013), where the co-authors developed several installations and digital publications in Dance Notation and Documentation, using new media tools.

For a full description of the installation *double skin|double mind*, go to:

<http://www.researchcatalogue.net/view/?weave=1585>

Chris Ziegler is a director, digital artist and performer. He began his career in 1994 working on dance, music theatre and new media projects for the Frankfurt Ballet, developing the "Improvisation Technologies" CD-ROM and other dance learning publications. He is an Associate Artist at ZKM Karlsruhe and was a researcher at the International Choreographic Center in Amsterdam (ICKAmsterdam). At ZKM Karlsruhe he developed several interactive dance environments: *wald – forest* (2005-2006), *forest2* (2007-2009) and *corpus pygmalion* (2012), which were used in dance workshops and schools, such as D.A.N.C.E. (Dance Apprentices Network Across Europe, an EU-sponsored educational network under the direction of choreographers Frédéric Flamand, William Forsythe, Wayne McGregor and Angelin Preljocaj).

He has also worked at ICKAmsterdam on the interactive dance learning environment "*double skin|double mind*" (2007 – 2010) with Bertha Bermudez, Martin Bellardi and Frédérique Bévilaqua, and Sarah Fdili Alaoui (IRCAM Paris). The project of an interactive installation as a learning environment evolved over many years in collaboration with dance teachers of the Amsterdam Academy of the Arts AHK Amsterdam. The installation became part of the AHK curriculum. Currently, he holds a position at Arizona State University as Assistant Professor of Interactive Media.

The paper will cover the research activities and teachings at "Academia Mobile" of Dutch dance company Emio Greco|PC and later the Choreograph Art Center ICK Amsterdam in research periods of *capturing intention* (2006 – 2007), *inside movement knowledge* (2008–2009) and *LABO21* (2011–2013), where I developed with Chris Ziegler several installations and digital publications in Dance Notation and Documentation, using New Media Tools.

PLAN DE LA FACULTÉ : ENTRÉES ET SALLES



RESTAURANTS

CROUS

Restaurant universitaire
Bâtiment Bièvre
3, rue de Censier
75005 Paris

Founti Agadir

Cuisine Marocaine
117 Rue Monge, 75005 Paris, France
+33 1 43 37 85 10

Planet Sushi Monge

111 Rue Monge, 75005 Paris, France
+33 1 44 08 75 00

Le Pot'o Lait

Crêperie
41 Rue Censier,
75005 Paris
+33 1 42 17 05 69

La comédia

Cuisine italienne
107, rue Monge
75000 Vème

Roger de Beyrouth

103 Rue Monge,
75005 Paris
+33 1 45 35 58 06

Le comptoir des arts

100 Rue Monge
75005 Paris
+33 1 45 35 28 34

I.n.e.s.

Restaurant italien
18 Rue Censier, 75005 Paris, France
+33 1 43 31 66 62

La cantine

38 Rue Daubenton
Paris, France
+33 1 43 36 65 08

Yasami

17 Rue Geoffroy-Saint-Hilaire,
75005 Paris, France
+33 1 47 07 48 54

Agapes – Restaurant traditionnel

47 Rue Poliveau 75005 Paris

Restaurant Desvougés

6 Rue des Fossés Saint-Marcel,
75005 Paris
+33 1 47 07 91 25

L'Agrume

15 Rue des Fossés St-Marcel,
75005 Paris
+33 1 43 31 86 48

Le Poliveau

46 Rue Poliveau,
75005 Paris
+33 1 45 35 25 34

Au jardin du bonheur

Restaurant chinois
30 rue Geoffroy Saint Hilaire
75005 Paris

Le Village Monge

96 Rue Monge
75005 Paris

Le Mirbel

4 Rue de Mirbel
75005 Paris

HÔTELS ET AUBERGES DE JEUNESSE

<p>Hôtel de France Quartier Latin**</p> <p>http://www.hotelfrancequartierlatin.com/fr/</p>	<p>108, Rue Monge, 75005 Paris – France + 33 1 47 07 19 04 hotel.de.fce@wanadoo.fr</p>
<p>Grand Hôtel Jeanne d’Arc***</p> <p>http://grandhoteljeannedarcparis.com/fr/</p>	<p>3, rue de Jarente 75004 – Paris Tél. +33(0)1 48 87 62 11 Fax +33(0)1 48 87 37 31</p>
<p>Hôtel Jean Bart**</p> <p>http://www.hotel-jean-bart.fr/</p>	<p>9 rue Jean Bart 75006 Paris 01 45 48 29 13 hotel.jean.bart@gmail.com</p>
<p>Hôtel des Carmes</p> <p>www.hoteldescarmesparis.com/</p>	<p>5 rue des Carmes, 75005 PARIS Téléphone : 01 43 29 78 40 Fax : 01 43 29 57 17</p>
<p>Hôtel Claude Bernard</p> <p>www.hotelclaudobernardparis.com/</p>	<p>43 rue des écoles, 75005 Paris, France</p> <p>Tél : +33 1 43 26 32 52 FAX : +33 1 43 26 80 56</p>
<p>Hôtel du Collège de France**</p> <p>https://www.hotel-collegedefrance.com/</p>	<p>7, rue Thénard 75005 Paris-- 01 43 26 78 36 Tél. : +33 1 43 26 78 36 / Fax : +33 1 46 34 58 29. / Email : info@hotelcdf.com</p>
<p>Hôtel des 3 Collèges***</p> <p>https://www.3colleges.fr/fr/</p>	<p>16 rue Cujas 75005 Paris tél. 33.(0).1.43.54.67.30 fax 33.(0).1.46.34.02.99 hotel@3colleges.fr</p>
<p>Hôtel Maxim Quartier Latin**</p> <p>www.maximparishotel.com</p>	<p>28 Rue Censier, 75005 Paris, France +33 1 43 31 16 15</p>
<p>Hôtel Garance***</p> <p>http://www.hotelgarance.com/fr/</p>	<p>Hôtel Garance *** 18, avenue des Gobelins 75005 Paris - France +33 1 42 17 47 47 contact@hotelgarance.com</p>
<p>Hôtel Cujas-Panthéon**</p> <p>http://www.cujas-pantheon-paris-hotel.com/fr/</p>	<p>18, rue Cujas - 75005 Paris - France +33 1 43 54 58 10 cujaspantheon@gmail.com</p>

Hôtels en périphérie	
B&B Hôtel Paris – Porte de la Villette	4 rue Emile Reynaud 75019 Paris 08 92 70 75 50
Les hôtels Ibis http://www.ibis.com/fr	Porte de Pantin Porte de Bagnolet Porte de Montreuil Porte de Bercy Porte d'Italie Porte de la Chapelle
Hôtel Ibis – Porte de la Villette http://www.ibis.com/fr/hotel-1401-ibis-paris-la-villette-cite-des-sciences-19eme/index.shtml	31-35, quai de l'Oise 75019 PARIS FRANCE Tel : (+33)1/40380404
Les Hôtels Mercure http://www.mercure.com/fr/booking/hotels-paris.shtml	Porte de la Villette Porte d'Orléans
Best Western (Best Western, Quartier latin Panthéon) http://www.bestwestern.fr/recherche_hotel_carte/	Plusieurs hôtels à Paris.
Auberges de jeunesse	
Oops! Hostel http://www.oops-paris.com/	50 Avenue des Gobelins 75013 Paris Tél +33 (01).47.07.47.00 Fax +33 (01).43.31.17.74
Young and Happy : Auberge de jeunesse http://www.youngandhappy.fr	80 rue Mouffetard - 75005 Paris T : +33 (0) 1 47 07 47 07 F : +33 (0) 1 47 07 22 24
BJV Quartier Latin www.bvjhotel.com	44, rue des Bernardins 75005 Paris Tél. : 01 43 29 34 80
BJV Louvre www.bvjhotel.com	20, rue Jean-Jacques. Rousseau – 75001 PARIS Tél : 01 53 00 90 90
Aloha Hostel http://www.aloha.fr	1, rue Borromée 75015 Paris T. +33 (0)1 42 73 03 03
Arty Paris http://www.artyparis.fr	62 rue de Morillons 75015 Paris – France Tel + 33 (0)1 40 34 40 34
Hostel Blue Planet http://hostelblueplanet.com/	5 rue Hector Malot 75012 Paris +33 (0) 1 43 42 06 18
Bastille Hostel http://www.bastillehostel.com/fr/	6, rue Trousseau - 75011 Paris Tél: 01 48 05 06 06 Fax: 01 47 00 33 16

À L’AFFICHE AU THÉÂTRE: du 1^{er} au 7 JUIN

- SPECTACLE GRATUIT -

Misanthrofreak,

Mise en scène : Rodrigo Fischer

2 juin 2015, 18h30, Salle D-01 : Sorbonne nouvelle – 13, rue de Santeuil, 75005

(Métro : Censier-Daubenton)

Pièces /	Compagnie ou metteur en scène / Théâtre		/ Dates
<i>Le Chagrin</i>	Les hommes approximatifs	Colline	06 / 05 – 06 / 06
http://colline.fr/fr/spectacle/le-chagrin			
<i>Affabulazione</i>	Stanislas Nordey	Colline	12 / 05 – 06 / 06
http://colline.fr/fr/spectacle/affabulazione			
<i>Les Fausses confidences</i>	Bondy	Odéon	15 / 05 – 27 / 06
http://www.theatre-odeon.eu/fr/2014-2015/spectacles/les-fausses-confidences			
<i>Le Roi Arthus</i>	Graham Vick	Bastille	16 / 05 – 14 / 06
https://www.operadeparis.fr/saison-2014-2015/opera/le-roi-arthus-chausson			
<i>Golem</i>	1927	Abbesses	26 / 05 – 04 / 06
http://www.theatredelaville-paris.com/spectacle-golemcie1927-760			
<i>La Vie de Galilée</i>	Jean-François Sivadier	Monfort	26 / 05 – 21 / 06
http://www.lemonfort.fr/agenda-programme/la-vie-de-galilee			
<i>Liliom</i>	Jean Bellorini	Berthier	28 / 05 – 28 / 06
http://www.theatre-odeon.eu/fr/2014-2015/spectacles/liliom			
<i>Semianyki Express</i>	Semianyki	Rond-Point	28 / 05 – 03 / 07
http://www.theatredurondpoint.fr/saison/fiche_spectacle.cfm/183782-semianyki_express.html			
<i>Sisters, Sirens and Songwriters</i>	Black Rock Coalition	TGP	03 – 08 / 06
http://www.mc93.com/fr/2014-2015/sisters-sirens-songwriters			
<i>Complexity of Belonging</i>	Falk Richter et Anouk van Dijk	Chaillot	03 – 05 / 06
http://theatre-chaillot.fr/danse/falk-richter-van-dijk-chunky-move/complexity-of-belonging			
<i>Celui qui tombe</i>	Yoann Bourgeois	Ville	03 – 09 / 06
http://www.theatredelaville-paris.com/spectacle-celuiquitombeyoannbourgeois-746			
« Notre Temps collectif »	Liv Collectiv + Théâtre des Lucioles Collectif In Vitro + L’Avantage du doute Raoul Collectif + Les Chiens de Navarre Les Possédés	Bastille	04 – 07 / 06
http://www.theatre-bastille.com/saison-13-14/les-spectacles/notre-temps-collectif			
<i>Big Girls Do Big Things</i>	Eleanor Bauer	Saint-Denis, Chaufferie	06 – 07 / 06
http://www.rencontreschoregraphiques.com/festival/eleanor-bauer			

NOTES

