

Rapport de recherche

Titre: Théâtre et Design, comment créer un objet performatif entre théâtre et design ?
(<http://manufacture.ch/fr/3517/Theatre-Design>)

Auteurs: Isis Fahmy, Benoît Renaudin et Laura Couto Rosado

Date: Novembre 2019

Institution: La Manufacture - Haute Ecole des Arts de la Scène / HES-SO

Ce projet se propose de confronter théâtre et design pour les fondre dans un processus commun et collaboratif. L'objectif est de mettre en lumière de nouvelles pistes d'écritures théâtrales, centrées sur des objets issus d'une réflexion en design ; et, inversement, d'inventer de nouveaux modes de conception d'objets centrés sur des processus théâtraux. Pour cela, l'équipe a utilisé une méthode de recherche basée sur la pratique (du théâtre et du design) où chacun de ses membres, praticiens issus des deux domaines, sont intervenus de manière horizontale.

Afin de circonscrire les champs du théâtre et du design qui relèvent de notre pratique, nous avons élaboré le concept d' « objet performatif », évitant ainsi de réduire l'objet à une fonction de décor et le théâtre à une mise en scène d'une situation. Pour que théâtre et design coexistent et donnent naissance à un « objet performatif », il fallait que ce dernier réponde à plusieurs critères. Il est possible de définir un objet performatif selon quatre axes valables, de sa conception à sa réalisation. L'objet performatif doit s'inscrire dans une dynamique à la fois théâtrale et de design et aussi répondre à des critères d'interaction et de narration. Ainsi, nous avons établi un graphique (en annexe de ce rapport) que chacun peut remplir afin de définir s'il est face ou non à un objet performatif, dans le contexte d'un projet de design, d'une pièce de théâtre ou encore d'une performance. Les questions permettent de tracer, en fonction des réponses, le potentiel de l'objet performatif.

A partir de ce prisme, nous avons débuté un état de l'art et cherché à rencontrer d'autres praticiens du théâtre ou du design qui élaboreraient des objets performatifs selon notre définition. Notre bibliographie s'est donc enrichie de nombreux exemples d'objets performatifs conçus par des chorégraphes, des designers, des metteurs en scène, des plasticiens... Dès lors, nous souhaitions discuter de la pertinence de notre approche sur le travail d'autrui, nous avons interviewé deux artistes, sur leur processus de création et de monstration, qui d'après nous ont élaboré des objets performatifs. La designer Judith Seng, que nous avons découvert par sa série « Acting thing », nous a reçu dans son atelier berlinois pour évoquer sa manière de faire, et Halory Goerger qui met en scène et joue dans ses spectacles dont nous suivons les travaux depuis 2015, nous a parlé de la façon dont il aborde les objets qui sont au cœur de son écriture théâtrale.

Notre protocole de recherche a été divisé en « capsules », c'est-à-dire des temps d'expérimentation, afin de créer un « objet performatif ». Nous nous sommes demandés comment aborder le sujet, la conception de l'objet performatif étant le fruit d'une telle intrication

entre la fabrication de l'objet et sa mise en jeu. Les capsules ont ainsi pris chacune un chemin différent, partant chaque fois d'un espace (salle de répétition théâtrale ou atelier de fabrication), d'une pratique (le théâtre ou le design spéculatif), d'une question de recherche spécifique, et en conviant une actrice, une designer, un technicien.

La première capsule, intitulée « Quand le théâtre écrit du design », a consisté à concevoir des artefacts de design naissant d'une expérience théâtrale. Ces objets, avant d'être fabriqués, ont été imaginés au cours de l'élaboration d'une dramaturgie et d'enjeux scéniques. Certaines questions ont ainsi émergé pendant le travail : comment un nouvel objet de design peut-il générer des comportements inédits, ouvrant un champ d'expérimentation pour l'acteur ou le spectateur ? Comment le design enrichit-il le champ théâtral à partir de l'expertise d'un objet comme vecteur de signes et de sens ? Les questions sous tendant l'expérience étant notamment : comment un objet provenant du design peut-il être « augmenté » sur un plateau de théâtre ? Comment dépasse-t-il son rôle, a priori passif, pour être activé comme acteur ?

La deuxième capsule, « La Perspective d'une Corneille », a inversé le premier processus en proposant la création de situations théâtrales à partir d'une pratique de design. Au centre de cette partie de la recherche se trouve les réflexions de la designer Laura Couto Rosado qui a collaboré avec Isis Fahmy et Benoît Renaudin pour développer un objet performatif qui ne demande qu'à être activé dans une performance théâtrale. La designer a testé si elle pouvait appliquer les concepts clefs du philosophe Baptiste Morizot - l'art de la diplomatie et le perspectivisme - dans son quotidien et notamment avec une colonie de corneilles qui fréquentait le parc de la HEAD à Genève, son lieu de travail. De son observation aux recherches qu'elle a menées sur la représentation des corbeaux chez le peuple racine des Haïda, Laura Couto Rosado a proposé une tentative de communication avec les corneilles et a créé une série de foulards dont les motifs, mi humain mi animal portent le nom de *Skin Species*.

Dans la troisième capsule, nous avons questionné le « faire » convoqué par les praticiens du théâtre et du design, les premiers parlant du travail de plateau et de la répétition quand les seconds préfèrent la notion de prototypes. Nous avons imaginé une expérimentation théâtrale au sein de l'atelier bois de la HEAD – Genève avec son responsable Alexandre Simian. Un script de départ posait la disparition des secondes dans un futur proche, et la conception et la fabrication d'un objet-solution qui puisse répondre à cette situation a été filmée par le vidéaste Giuseppe Greco. Les questions posées devenaient : la naissance d'un objet peut-elle être traitée de la même manière que des répétitions ou des improvisations de théâtre ? Comment la mise en forme d'un artefact s'incorpore-t-elle dans un schéma de mise en scène tourné vers l'objet ?

L'ensemble de cette recherche a donné lieu à la réalisation d'un film de 40 min par Giuseppe Greco, à la rédaction de plusieurs articles par les chercheurs ainsi que la restitution de deux interviews d'artistes qui devraient être publiés sur le magazine en ligne <https://issue-journal.ch/>. Une conférence performée au sein du Labo de Recherche de La Manufacture le 24 octobre 2019 a permis également de partager les questionnements et résultats de cette recherche en public.