



## Théâtre & Design

Quelles narrations théâtrales pour des objets de design ?

### 1. Contexte du projet

#### 1.1 Recherches sur une scénographie augmentée : entre dramaturgie du réel et design narratif

Isis Fahmy et Benoît Renaudin viennent de domaines différents : le théâtre et le design. Ils ont commencé à collaborer sur le projet *Kairo[s]* en 2014 avec une première résidence d'écriture au Caire. Ils ont d'abord collecté des centaines de son dans cette ville post-révolution et les ont réinvestis dans un contexte théâtral pour la pièce *Waiting for Kairo[s]* (2015) au Théâtre Saint-Gervais. Point de départ de leur collaboration, cette tentative scénique de mettre en scène des enjeux de la société égyptienne en utilisant uniquement la scénographie comme médiateur avec le spectateur, a donné lieu à de nombreuses créations expérimentales. Chacune de ces étapes propose une tentative scénographique qui rend compte de la réalité du Caire : *Three cubic meter Kairo[s]* (Centre Artellewa – Le Caire - 2016), *Métro Kairo[s]* (Festival de la Cité – Lausanne - 2016), *Tête au Kairo[s]* (Théâtre Olympia – Tours (France) - 2016), *Grande-Place Kairo[s]* (FNC Explore – Montréal – 2017) et *Party Kairo[s]* (Théâtre Saint-Gervais – 2018). De cette création protéiforme, Isis Fahmy et Benoît Renaudin ont développé une curiosité pour un théâtre habité par les objets narratifs. En 2016, Benoît Renaudin a développé dans ce sens *murmures* : cette installation propose de découvrir des objets contemporains (webcam, natel, couteau suisse...) replacés dans un futur lointain. Les objets parlent, racontent leur passé, leur ancienne fonction. Isis Fahmy a collaboré à ce projet en réalisant la voix française de cette installation. Ce projet de recherche représente pour Isis Fahmy et Benoît Renaudin un temps pour définir ce théâtre d'artefacts, d'identifier un langage commun entre metteur en scène et designer narratif, de faire émerger une nouvelle manière d'écrire pour le théâtre : par l'objet.

#### 1.2 Le plateau comme lieu de rencontre entre le théâtre et le design

Ce projet s'inscrit dans un contexte théâtral faisant du plateau un espace-temps à mi-chemin entre une salle d'exposition et un espace scénique, un atelier de prototypage et une salle de répétitions. Le design et le théâtre ont cette faculté de former notre être au monde, de projeter des enjeux sociétaux sur un plan de représentation donné. Le travail de Philippe Quesne représente un des symboles actuels de ce type de pratique. Autant plasticien, scénographe que metteur en scène, il propose avec *Vivarium Studio* des formes à la frontière du concert, de l'installation et de la représentation théâtrale, évoquant des « acteurs-matériaux » sans pour autant leur retirer leur puissance créative. Dans ce type de théâtre, il ne s'agit plus de concevoir la scénographie à partir d'un texte ou d'un rendu



d'improvisation en espace mais faire des processus propres au design le point de départ d'une recherche au plateau, une source narrative, d'introduire la question de la mise en scène, de l'interprétation du regard dans la conception du design. Les sculptures gonflables de la pièce *La Mélancolie des Dragons* (2008) est d'ailleurs un exemple d'une tentative de mettre des objets pastiques au centre de la dramaturgie : lorsqu'ils se gonflent et prennent l'espace, c'est l'ensemble du plateau qui est submergé. Ces structures en plastique noir prennent alors une place proche de celles des interprètes. Autre exemple, la création d'Heiner Goebbels *Stifters Dinge* (2008) met en scène une pièce de théâtre sans acteurs où seuls évoluent la musique et le décors. Seuls garants de la dramaturgie, ces « choses » se font corps de résonance des écrits de l'auteur romantique allemand Adalbert Stifter. Notre recherche s'inscrit dans ce type d'expériences plastiques, vectrices de formes et de sens qui tentent de bouleverser le système de valeur du spectateur de théâtre.

Ce projet de recherche s'inscrit également dans une branche expérimentale du design contemporain définie principalement comme design spéculatif, design fiction ou encore design critique. Ces pratiques ont été théorisées par plusieurs praticiens tels que Dunne & Raby ou encore Julian Bleeker. Cette pratique de design se base sur la production de scénario fictifs et revendique une parenté avec la science-fiction et l'anticipation. Certaines œuvres issues du design spéculatif sont parfois montrées dans des contextes proches de la performance. C'est le cas de la *Menstruation machine* (2013) de Sputniko. La designer japonaise imagine une ceinture pouvant reproduire physiquement les douleurs des menstruations et présente son objet sous la forme d'un clip/performance qu'elle produit, écrit et joue elle-même. Cette pratique du design, dans laquelle souhaite s'inscrire cette recherche, est idéale pour trouver un lieu commun avec le théâtre.

« *Le designer d'aujourd'hui est l'héritier le plus direct de cette manière de comprendre le passage vers l'être, la poiésis comme disegno. Celui-ci commence dans la réalité, dans l'empirique, dans la diversité du monde et finalement y retourne, puisqu'il y dispose des œuvres, des réalisations, des propositions* ». Cette phrase introductive de Daniel Payot dans l'ouvrage *Poiétique du design, vers de nouveaux paradigmes de la conception*<sup>1</sup> peut également s'appliquer au metteur en scène de théâtre.

Cette recherche se place donc, tant du côté du théâtre que du design, dans des mouvements artistiques qui explorent l'écriture, la narration et le jeu par la fabrication d'artefacts : comment les outils du designer (croquis, modelage 3D, prototypage) peuvent être mis au même niveau que des techniques de création théâtrales (dramaturgie, jeu, improvisations) ? Comment une narration peut émerger avec la mise en place d'un aller-retour entre théâtre et design ? Quelle place occupent les acteurs vis-à-vis d'artefacts narratifs ? Quel lexique commun entre designer, metteur en scène et acteurs ? Travailler sur des terrains d'explorations communs se trouve au cœur de nos préoccupations.

---

<sup>1</sup> Payot Daniel, Préface, *Esthétique > ars* (2014) *Poiétique du design, vers de nouveaux paradigmes de la conception* ? L'Harmattan. P.11-16.



## **2. Objectifs**

Nous souhaitons atteindre trois objectifs qui répondent à notre question principale : comment créer un nouvel espace de jeu au théâtre à l'aide du design spéculatif ?

### **2.1 Écrire l'objet narratif.**

A la différence des pratiques courantes, où le designer souvent scénographe répond aux demandes du metteur en scène, ce projet permettra la création d'artefacts narratifs, d'objets-acteurs, d'acteurs-designers. La première étape consistera à faire un état des lieux des problématiques imaginées avec une première réunion : quelle projection narrative permettrait de mettre en place une première histoire ? Nous souhaitons partir du travail réalisé par Benoît Renaudin lors de l'élaboration de son installation *murmures*. Pour cela, il a déjà conçu des dizaines de scénarios écrits ou graphiquement modélisés qui peuvent servir de base. Nous envisageons également de faire plusieurs lectures de passages des textes que nous avons choisis dans la bibliographie. En parallèle, nous élaborerons des croquis d'objets-acteurs potentiels. Ce travail préparatoire permet de mettre, dès le début de la réflexion, la pensée du texte et de l'objet au même niveau. Ils abordent tous ces apports plastiques et dramaturgiques comme des partenaires de jeu avec lesquels leur travail consiste à se positionner et à interagir. Chacun devenant des artefacts ou des prototypes vecteurs de formes et de sens et renoue avec une pratique tournée vers la fabrication manuelle, le prototypage d'objets. Le travail d'écriture devient multiforme. Chacun y participe avec ses propres outils : son stylo, son corps, sa voix, son clavier, son modelage 3D.

Cet objectif constitue la base de la narration et de la fabrication de l'objet. Suivra directement l'élaboration de plan précis pour leur production.

### **2.2 Mettre en scène la fabrication d'artefacts**

Il s'agit ici de rendre compte d'un processus souvent absent des plateaux de théâtre, la création manuelle d'accessoires ou de décors. Nous mettrons donc en place la réalisation de l'artefact dans les ateliers de la HEAD à Genève. Le lieu de création de ces artefacts est primordial : l'atelier est un espace où la matière prend forme.

Il est, par analogie, le théâtre de la naissance d'un objet. Dans notre recherche, l'atelier doit être placé sur le même plan que le plateau de théâtre. C'est pour cela que nous souhaitons documenter ce processus en prenant des images vidéo et du son sur place. Certaines décisions dramaturgiques peuvent encore intervenir dans le processus de fabrication, influant encore certaines décisions de mise en scène. La fabrication est une phase que nous souhaitons mettre en lumière, analyser. C'est un de nos objets d'étude. Les enjeux sont autres : c'est la place forte des designers qui sont souvent seuls lors de cette étape. Nous souhaitons que la metteure en scène soit présente et force de proposition à ce moment de l'atelier. Au-delà de l'observation, il doit pouvoir influencer ce moment du processus, proposer du jeu



dans la temporalité de la fabrication.

### **2.3 Activer l'objet-acteur sur le plateau de théâtre**

De ces objets fabriqués découlera de nouveau des discussions, des improvisations au plateau avec les designers et la metteuse en scène. C'est le moment où nous fixerons un script pour le plateau. Ce texte de théâtre sera écrit d'une manière particulière, avec un vocabulaire, une iconographie et une structure qui rendra compte du processus de création des objets narrateurs. Nous souhaitons à ce moment de la recherche réaliser une monstration publique du travail, agrémentée d'une présentation des enjeux et d'une discussion. Le texte écrit fera également l'objet d'une publication.

## **3. État de l'art**

### **3.1 Situation actuelle dans le domaine des travaux projetés avec mention des principales réalisations / publications**

Il s'agit ici de circonscrire des projets qui semblent relever d'un processus proche de celui que cette recherche tentera de mettre à jour. Ces œuvres hybrides, transdisciplinaires, portent une réflexion sur l'objet en tant que vecteur de narration. Ils s'inscrivent également dans une pratique de recherche formelle et exemplifient trois tendances que cette recherche approfondira.

#### **3.1.1 Le plateau de théâtre comme espace de déambulation**

- &&&& & && de Halory Goerger & Antoine Deffort. 2008. A la fois installation interactive, performance filmée, pièce de théâtre futuriste en continue, concert d'objets : cette création du duo belge propose un espace coupé en deux par des gradins. Le public déambule entre la performance qui se déroule d'un côté et une exposition de l'autre. L'hybridation du plateau, à la fois espace de jeu et lieu d'exposition, nous paraît intéressant à développer dans notre recherche. A ceci près que nous aimerions rajouter un troisième lieu qui n'est pas présent dans cette création : l'atelier de confection des objets.

- *Festen*. Cyril Teste. 2017. Dans cette reprise du film de Thomas Vinterberg, les acteurs sont filmés en direct sur scène par une équipe de caméramans. Le film et le cadrage de ce que nous voyons sont alors retranscrits sur un grand écran au-dessus du décor. Le spectateur peut à loisir regarder la scène *in situ* ou via l'image. Ce qui nous intéresse dans la démarche de Cyril Teste, c'est la manière dont il s'empare du plateau de théâtre en augmentant son potentiel avec des prises de vue, des temporalités inaccessible à « l'œil nu » pour les spectateurs en le travaillant comme un plateau de tournage. Il introduit un double cadrage, un double espace : ce qui a lieu avec des personnes physique et ce qui est retransmis en direct sur l'écran. Avec le même jeu des acteurs, il propose simultanément deux visions différentes.



### **3.1.2 Objet acteur**

- *Desire Management* de Noam Toran. 2005. Dans ce film-performance, le designer anglais présente cinq duos objet-comédien. Il illustre des fantômes étranges auxquels s'adonnent ces femmes et ces hommes anonymes à l'aide de machines qu'ils ont manufacturées. Ils assouviennent leur désir à l'aide d'artefacts inconnus construits sur mesure. La seule relation entre l'homme et la machine, aucune parole n'est dite tout au long de l'œuvre, devient alors vecteurs d'histoires dont les enjeux ne sont pas clairement énoncés. Cette création nous intéresse car elle résout d'une manière simple la place de l'interprète face à l'objet. L'actrice ou l'acteur propose une interaction avec l'objet importante et nécessaire. Nous nous appuyons donc sur le travail de Noam Toran quant à la place du comédien face à l'objet-acteur.

*Eraritjaritjaka* de Heiner Goebbels. 2004. Dans cette pièce du metteur en scène allemand, une scène retient particulièrement notre attention : celle où déambule librement, seul, un projecteur robotisé. Animé, il virevolte et évolue sur scène évoquant un petit animal perdu ou un jeune enfant espiègle. Voir cet objet en mouvement, sans pour autant qu'il soit déguisé, a ceci de frappant qu'il est d'un seul coup personnifié. Et ce statut lui permet ensuite de jouer d'égal à égal avec son partenaire de plateau, l'acteur André Wilms.

### **3.1.3 Processus de recherche plastique pour un rendu scénique**

- *Les Imaginographes*, *Les Imperceptibles*, *L'Observatoire* et *Secret (temps 2)* de Johann Le Guillerm. 2017. Cette double proposition de l'artiste Johann Le Guillerm offre une création qui se déroule le soir sous un chapiteau en lien avec une exposition qui est ouverte la journée. Cette œuvre, à mi-chemin entre la recherche poétique installative et la performance d'équilibriste, questionne la géométrie. Johann Le Guillerm a créé, suite à des recherches plastiques et mathématiques, des objets-concepts visibles dans l'exposition et la performance. Issu du cirque, Johann Le Guillerm fait de la création d'artefacts un vecteur commun à sa narration. Là encore, l'atelier est absent, ce qui, dans notre recherche paraît être primordial à montrer.

- *Und* de Jacques Vincey, d'après le texte d'Howard Barker, 2015. Dans cette pièce, dont au centre évolue la comédienne Nathalie Dessey, se trouve des dizaines de blocs de glace suspendus. Au fur et à mesure que le monologue se déroule, l'eau ruisselle sur le plateau sous l'effet de la chaleur. Au-delà du simple élément de décors, ces blocs matérialisent le temps qui passe. En se brisant au sol à la fin du dernier acte, ils deviennent les objets-acteurs du drame qui se déroule. Ces aspects à la fois linéaires (la fonte) et tragiques (les impacts sur le sol) sont deux points que nous aimerions développer dans notre recherche.

## **3.2 État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications effectuées par le(s) requérant(s) dans le domaine des travaux projetés.**



- Isis Fahmy et Benoît Renaudin, *Kairo[s]* (de 2014 à 2017). Ce projet prend la forme de différentes créations scénographiques autonomes. C'est un endroit d'exploration pour le duo metteur en scène et designer. Tout est basé sur des résidences au Caire, en Egypte, et sur la constitution d'une bibliothèque de sons. A chaque étape de *Kairo[s]* Isis Fahmy et Benoît Renaudin réfléchissent à la meilleure scénographie pour rendre les enjeux de société égyptiens contemporains. <https://www.isisfahmy.com/>

- Benoît Renaudin, *Spéculatif Présent*, mémoire de Master HEAD Média Design, 2017. Ce texte se concentre sur le mouvement du design critique et spéculatif en Angleterre promu par les designers Dunne et Raby. Il en propose une mise à jour qui permettrait de questionner les enjeux sociétaux actuels. [https://www.academia.edu/32435054/SP%C3%89CULATIF\\_PR%C3%89SENT](https://www.academia.edu/32435054/SP%C3%89CULATIF_PR%C3%89SENT)

- Benoît Renaudin, *Murmures*, installation spéculative et narrative présentée au Salone di Mobile de Milan 2017, Design Days Genève (2017), art @ Gig (2017) et Story of a Near Future (2017). *Murmures* présente des objets de design suisse d'aujourd'hui (webcam, téléphone, couteau suisse; etc) mais projetés dans un futur lointain. Ainsi, ces artefacts dont la fonction a disparu, deviennent le centre de spéculations scientifiques pour savoir comment le peuple suisse vivait dans les années 2000. Le public peut ainsi écouter ces hypothèses venant du futur. <http://www.benoitrenaudin.com/2017/04/murmures.html>

- Benoît Renaudin et Isis Fahmy, *Ssiws Land* (2017). Cette installation d'objets du futur propose d'explorer des scénarios développés par *murmures*. Quelle est le futur du téléphone ? Du couteau suisse ? De la montre ? Isis Fahmy a aidé Benoît Renaudin dans la dramaturgie de cette installation et dans l'élaboration des scénarios.

- Compagnie IF (Isis Fahmy et Benoît Renaudin) *HORDE*, performance humanoïde présentée au Festival de la Cité 2017. Dans cette création, Benoît Renaudin a construit quatre instruments, pour quatre musiciens. Cette performance, dirigée par Isis Fahmy, dure 10 heures et interprète, de manière exclusivement sonore, le roman *La Horde du Contrevent* de Alain Damasio. <https://www.isisfahmy.com/horde>

- Laura Couto Rosado *Le Chant des quartz* (2013). Ce projet de design permet littéralement de faire chanter trois cristaux naturels en utilisant leurs propriétés piézoélectriques (réaction d'un corps à un champ électrique sous l'action d'une contrainte mécanique). Du cristal de roche, elles font surgir une animation sonore, une forme de vie. Le designer enchante et réinvente le paysage domestique en dévoilant l'intérieur des appareils high-tech. L'électronique devient une matière à design et à expression (au même titre que le bois ou la céramique) et sort du carcan de la physique appliquée.

#### **4. Présentation succincte de l'équipe impliquée dans le projet**

Robert Cantarella, metteur en scène, responsable du Master Théâtre, La Manufacture



### Fahmy Isis, metteure en scène

Diplômée de Sciences Po Aix, après une licence en Esthétique à l'Université Panthéon-Sorbonne, Isis Fahmy obtient le diplôme Master Mise en Scène de La Manufacture-Haute École des Arts de la Scène avec la présentation d'Oscillation[s] au Théâtre de Vidy. Depuis 2011, elle a collaboré comme assistante à la mise en scène et/ou dramaturge avec Pierre Guillois, Thomas Condemine, Gian Manuel Rau, Fabrice Gorgerat, Maya Bösch, Stéphane Braunschweig et Guillaume Béguin. En janvier 2016, elle met également en scène Louise Augustine de Nadège Reveillon dans le cadre du « Sloop 2- GRRRRLS Monologues » au POCHE à Genève. Parallèlement, elle fonde la compagnie IF en Suisse Romande pour développer ses propres projets, notamment avec Kairo[s] (2014-2018) qui se fonde sur des recherches sonores au Caire en Egypte et prend la forme de diverses installations conçues avec Benoît Renaudin : Waiting for Kairo[s] (Théâtre Saint- Gervais, mars 2015), Three cubic meter Kairo[s] (Artellewa, avril 2016 dans le cadre d'une résidence Pro Helvetia Cairo) Metro Kairo[s] (Festival de la Cité, Lausanne 2016) ainsi que Têtes au Kairo[s] (Théâtre Olympia, Tours, déc. 2016). Un nouveau projet Horde[s] (2016- 2019) inspiré du roman La Horde du Contrevent de Alain Damasio est actuellement en création. Pour ce projet scénique, Isis Fahmy est lauréate de la bourse de compagnonnage théâtral 2017/2019 de l'État de Vaud et de la Ville de Lausanne.

### Benoît Renaudin, designer et créateur son

Journaliste de formation, diplômé en 2010 de l'Institut de Journalisme de Bordeaux, il a travaillé en presse- écrite et sur le web pendant plusieurs années et enseigne l'innovation dans le journalisme à l'Ecole Publique de Journalisme de Tours. En 2015, il quitte son journal et poursuit ses recherches artistiques et en design d'interaction au sein du master Media Design de la Haute Ecole d'Art et de Design (HEAD) de Genève. Il travaille désormais sur les questions de spéculation dans le design. Il est également assistant du bachelor Art Visuel option Art/espace de la HEAD-Genève. Il multiplie également les collaborations artistiques principalement en fabrication d'instruments expérimentaux et en musique drone. Il a notamment co-créé le projet Kairo[s] avec Isis Fahmy (Théâtre Saint-Gervais de Genève, résidence Pro Helvetia au Caire, Festival de la Cité à Lausanne 2016), imaginé l'instrument de la pièce *Louise Augustine* (POCHE/GVE) ou joué sur scène pour *Oscillation[s]* (Vidy-Lausanne). Installé en Suisse, il a également réalisé la création sonore du documentaire *Bunkers* d'Anne- Claire Adet.

### Laura Couto Rosado, designer

Laura Couto Rosado est designer produit spécialisée en design médias et d'interaction. Sa pratique en design se caractérise par la recherche constante d'une symbiose entre le design, la science et les technologies. Inspirée par la physique fondamentale et appliquée, elle conçoit des dispositifs hybrides qui révèlent la beauté et la poésie où l'on ne s'y attend pas. Lauréate du Collide Pro Helvetia, elle mène en parallèle une recherche Art et Sciences au CERN depuis 2017. Elle



collabore récemment avec le metteur en scène Frédéric Deslias qui s'inspire pour ses spectacles de la littérature de science-fiction et de la pensée critique de l'écrivain et philosophe Eric Sadin pour questionner l'usage deshumanisant des technologies dans nos sociétés. Elle a notamment conçu le design du projet AELI en partenariat avec le CEA-LIST à Saclay, une installation interactive qui met en scène une intelligence artificielle incorporée dans une lampe domestique et programmée pour réagir comme un animal. Elle est actuellement assistante d'enseignement dans le département Master Media Design à la HEAD- Genève.

## 5. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

Nous mettrons en place une méthode de travail constituée d'allers-retours entre design et théâtre afin de créer une forme de porosité narrative entre les deux domaines. Des discussions et retours seront régulièrement organisés avec Robert Cantarella pour évoquer les résultats d'expériences et déterminer les formes de partage de cette recherche au sein de l'école et au-delà.

L'hypothèse est de mettre en scène pendant la recherche menée en design et en théâtre, le travail d'écriture créative, que celle-ci soit dans un atelier ou sur un plateau de théâtre. Chaque étape est pensée comme un acte créatif, une performance dont les étapes sont prédéfinies à l'avance. Un carnet consignera le processus de recherche (croquis, premiers et derniers textes, photos d'ateliers, compte-rendu d'expériences...).

- Première phase : état de l'art et mise en place de processus d'écritures entre théâtre et design

*Lieu : Manufacture, juillet 2018*

1. Lecture de plusieurs textes de la bibliographie dont l'interview de Judith Seng dans *Obliquité*, des extraits de *Jardin Statuaires* de Jacques Abeille, visionnage du film *Our friends electric* (2017) du studio Superflux et de *Desire Management* (2005) de Noam Toran et de captations de pièces mentionnées dans l'état de l'art.
2. Réflexion autour des installations *murmures* et *Ssiws Land*: partir du travail réalisé par Benoît Renaudin pour commencer à projeter le type d'objets qui pourraient émerger dans ce scénario d'un futur de la Suisse.
3. Lecture de textes de théâtre se rapprochant du thème (*On space de Maya Bösch*). Réalisation de croquis d'objets, de textes narratifs provenant de ces objets, début de prototypage à la Manufacture, avec des moyens de fabrication simples (papier, carton, scotch,, colle, etc...) et première tentative de relation entre texte et objet.
4. Réflexion de l'équipe sur les axes choisis. Rendez-vous avec avec Robert Cantarella
5. Réalisation de plans et sélection de deux ou trois objets à réaliser pour la phase suivante sur le logiciel Sketchup, plan à échelle pour le passage dans les ateliers.



- Deuxième phase : écriture de l'objet

*Lieux : Manufacture, octobre 2018 et Head, décembre 2018*

1. Reprise des textes écrits suite à la première phase. Lectures pour alimenter la réflexion. Un livre qui consigne les recherches jusqu'à maintenant est mis en place (pour les croquis, les premiers textes, les photos dans les ateliers) afin d'avoir une première base d'écriture.
2. Phase d'écriture au plateau : des dispositifs théâtraux sont imaginés pour enrichir les possibilités plastiques de l'objet. Influençant sa conception.
3. Écriture d'un script. Quel vocabulaire ? Quelle mise en page ? Quelle iconographie4. Mise en place du processus de fabrication avec les équipes des ateliers métal, bois et prototypage à la HEAD.5. Discussion avec Robert Cantarella.

- Troisième phase : Mise en scène de la naissance de l'objet

*Lieux : Head et Manufacture, février 2019*

1. Repérage des lieux pour le tournage vidéo : quelles machines utilisées ? Angles possibles ? Théâtralisation possible ? Quel texte lire ? Préparation des designers et de la metteuse en scène pour apparaître dans le film tourné dans les ateliers.
2. Fabrication dans les ateliers, tournage vidéo et prise de son.
3. Réunion à mi-parcours pour faire le point sur la fabrication des objets et recentrer si nécessaire pour qu'ils correspondent à la narration choisie lors de la première phase. Compte-rendu à Robert Canterella.
4. Fabrication finale des objets et intégration de l'électronique ou autre système d'interaction embarqué.5. Montage et déruschage des images. Conception d'un objet film. Invitation à un visionnage et discussions avec des personnes choisies.

- Quatrième phase : monstration

*Lieux : Head et Manufacture, août-septembre 2019*

1. Mise en forme du processus. Écriture finale du script, édition et impression.
2. Finalisation du carnet de recherche.
3. Préparation du carnet de recherche pour script et impression.
4. Réglages et répétitions de la présentation publique.
5. Présentation publique : tentative au plateau, projection, distribution du carnet de recherche et discussion sur le théâtre d'artefacts.

## **6. Répartition des tâches entre collaborateurs du projet, partenaire(s) de terrain et institution(s) partenaire(s)**

Isis Fahmy aura pour rôle de maintenir la ligne dramaturgique fixée au début de la recherche. Elle sera également la référente sur les questions d'espace et de jeu.



Benoît Renaudin mettra en avant ses qualités d'écriture et de création de scénario. Il portera une attention particulière aux questions de narratologie en lien avec la production des objets.

Laura Couto Rosado de par sa formation de designer produit, prendra en charge la fabrication des artefacts et sera particulièrement active au moment du passage dans les ateliers.

Les trois chercheurs fonctionneront bien sûr de manière horizontale. Si chacun possède des compétences propres, cela fait partie du processus de recherche que chacun participe à la matière de l'autre. Ainsi, la metteure en scène doit porter un regard sur la fabrication des objets et les designers prendre part aux questions de dramaturgie sur un plateau de théâtre.

Robert Cantarella accompagnera le déroulement de la recherche à intervalles réguliers pour un appui méthodologique.

## **7. Intérêt du projet pour l'école, pour les partenaires extérieurs, pour la création ou pour la pédagogie**

Ce projet initié par une jeune diplômée du Master Théâtre de la Manufacture participe de la politique d'encouragement de la relève de la Mission Ra&D de l'école. Il témoigne de l'aptitude des étudiants à s'engager dans une pratique réflexive et à développer des outils théoriques et pratiques qu'ils ont acquis tout au long de leur formation.

Il est l'occasion par ailleurs d'un partenariat inter-domaine que la HES-SO appelle de ses vœux, ouvrant la possibilité à la HEAD et à la Manufacture de se familiariser encore davantage avec leurs pratiques respectives.

En questionnant les processus de création, ce projet s'inscrit dans la nécessité de formaliser théoriquement et par la recherche l'apport des enseignements interdisciplinaires. Cela permet d'envisager, comme le promeut la Manufacture, la création théâtrale comme un acte complet, engageant plusieurs disciplines qui doivent alors adopter un langage commun. La recherche devrait permettre d'augmenter le vocabulaire, la rhétorique et le champ lexical de ce dialogue.

## **8. Valorisation du projet**

La valorisation de la recherche se fera dans deux formats : une présentation publique des résultats à la Manufacture en septembre 2019 (performance, projection, discussion) et la publication et diffusion à cette occasion du carnet de recherche.

## **9. Bibliographie et références**

- ABEILLE Jacques (2012) *Les Jardins Statuaires*. Folio.
- AUGER James, *Alternative Presents and Speculative Futures – designing fictions*



*through the extrapolation and evasion of product lineages* . Swiss Design Network (2010) 6th swiss design network conference 2010 – Negotiating futures – design fiction . Bâle : Swiss Design Network. P. 42-67.

- BAUDRILLARD Jean (1968). *Le système des objets*. Gallimard. (Tel).

- BLEECKER Julian (2009) *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Ed. Near Future Laboratory.  
<http://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>

- BOESCH Maya (2015) *On Space 1/4. Ciesturmfrei* - BOESCH Maya (2016) *On Body 2/4. ciesturmfrei*

- CACCAVALE Elio, *Pourquoi la société contemporaine pourrait sembler totalement dystopique à un consommateur du passé*. Sous la direction de Dautrey Jehanne & Quinz Emanuele (2014) *Strange Design – du design des objets au design des comportements*. It : éditions. P. 176-193.

- CLÉDAT & PETITPIERRE (2017), *Ermitologie*, spectacle produit en 2017 au Théâtre Nanterre Amandiers- DUNNE Anthony (2013) *Speculative everything : design, fiction, and social dreaming* / by Anthony Dunne

and Fiona Raby . Massachusetts Institute of Technology.

- DUNNE Anthony (1999) *Hertzian Tales - Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. MIT Press

- Experimenta, La Biennale Art et Sciences, Grenoble, Février 2018,  
<http://www.experimenta.fr>

- FISCHLI Fredi, Olsen Niels (2012) *Theater Objects*. Gta Exhibition. Luma Foundation.

- GOEBBELS Heiner (17 mai 2016) *Masterclass*, Théâtre de Vidy, Lausanne.

- JORIS Mathieu (2017) *Artefact*, spectacle produit en 2017 au Théâtre Nouvelle Génération CDN de Lyon

- MAILLARD Joël *Quitter la Terre*, création Arsenic 2017, ici le lien pour le dossier :  
[http://www.snaut.ch/files/QLT\\_SNAUT\\_dossierCourt.pdf](http://www.snaut.ch/files/QLT_SNAUT_dossierCourt.pdf)

- MICHAEL Simon, Philippe Quesnes (2012) *Le metteur en scène et ses doubles, Colloque international, Volet 4 « Mettre en scène des espaces »*. GRÜ/Transthéâtre, Genève, R&D Manufacture-Haute Ecole des Arts de la Scène.  
[https://www.fabula.org/actualites/le-metteur-en-scene-et-ses-doubles\\_50265.php](https://www.fabula.org/actualites/le-metteur-en-scene-et-ses-doubles_50265.php)

- MIDAL Alexandra (2012) *Politique Fiction*. Édition EPCC Cité du design – ESADSE. 190 p.

# MANUFACTURE

- MINER Horace (1956) *Body Ritual among the Nacirema*. American Anthro-pologist. JSTOR Journals.
- OBLIQITE (2017). Revue de design. Edition Les Presses Pondérées.
- PEREC Georges (1965) *Les Choses*. René Julliard. 157 p. (Pocket)
- STERLING Bruce (2005) *Objets bavards*. Fyp Editions. (coll. Innovation) 143 p. - SUPERFLUX (2017) *Our friends electric*. Film