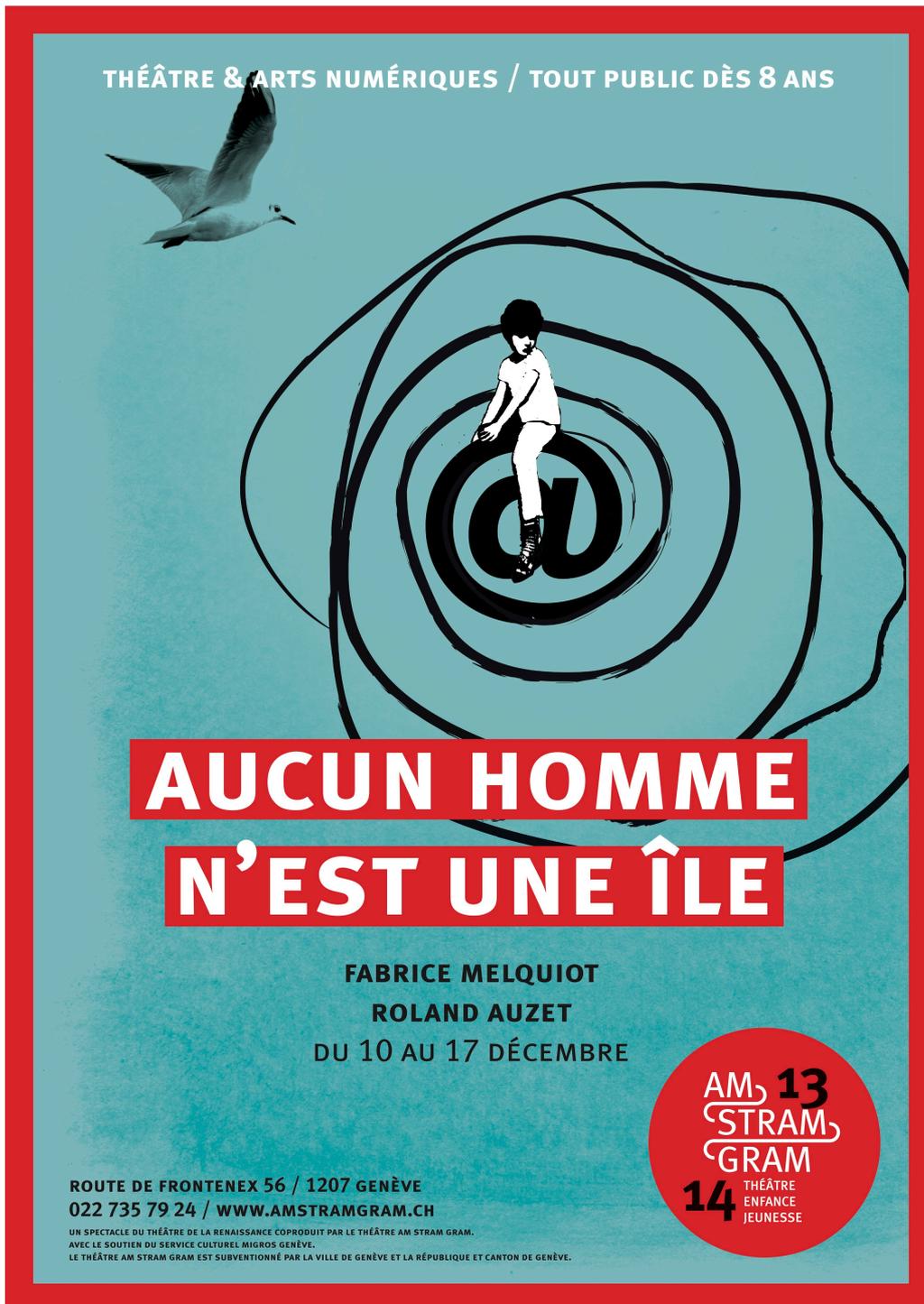


# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

THÉÂTRE & ARTS NUMÉRIQUES / TOUT PUBLIC DÈS 8 ANS



**AUCUN HOMME  
N'EST UNE ÎLE**

FABRICE MELQUIOT  
ROLAND AUZET  
DU 10 AU 17 DÉCEMBRE

ROUTE DE FRONTENEX 56 / 1207 GENÈVE  
022 735 79 24 / [WWW.AMSTRAMGRAM.CH](http://WWW.AMSTRAMGRAM.CH)

UN SPECTACLE DU THÉÂTRE DE LA RENAISSANCE COPRODUIT PAR LE THÉÂTRE AM STRAM GRAM.  
AVEC LE SOUTIEN DU SERVICE CULTUREL MIGROS GENÈVE.  
LE THÉÂTRE AM STRAM GRAM EST SUBVENTIONNÉ PAR LA VILLE DE GENÈVE ET LA RÉPUBLIQUE ET CANTON DE GENÈVE.

AM 13  
STRAM  
GRAM  
14 THÉÂTRE  
ENFANCE  
JEUNESSE

« Face-à-face entre un comédien et un personnage de réalité virtuelle, ce spectacle est un travail d'écriture dramatique et de théâtre musical pour le jeune public, avec un questionnement fondamental sur les technologies bien ancrées dans le quotidien de notre société. »

Roland Auzet

Ce dossier pédagogique s'adresse aux enseignantes et enseignants du primaire et du secondaire. Il offre des ressources variées pour appréhender la pièce « AUCUN HOMME N'EST UNE ÎLE », une pièce tout public à partir de 8 ans.

Le dossier contient plusieurs **propositions d'activités** destinées aux élèves pour susciter leur curiosité, leur permettre d'aborder le spectacle avec plaisir, et permettre de revenir sur la pièce en classe après l'expérience théâtrale.

### Fiche d'identité du spectacle

**Titre** : Aucun homme n'est une île

**Texte** : Fabrice Melquiot

**Conception, musique et mise en scène** : Roland Auzet

**Durée** : 1h

**Genre** : Théâtre et arts numériques

**Thèmes traités**: réalité virtuelle, rapport homme/machine

**Synopsis** : Sur son île, dans sa bulle, Jacques, treize ans, n'a plus qu'un ami, Oscar, visage tout puissant régnant sur son regard et habitant muet des écrans qui l'entourent. Il joue à inventer des jeux pour tromper l'ennui et le silence. Et comme souvent lorsqu'on ne sait plus quoi faire, il tombe amoureux. D'une fille super : Mademoiselle l'Électricité. Le problème, c'est qu'il n'est pas le seul.

Texte publié aux éditions de L'Arche, coll. L'Arche / Am Stram Gram. NB Le livre fait partie de la valise théâtre d'Am Stram Gram, et est disponible en 12 exemplaires à la bibliothèque de chacun des 20 cycles du canton.

**Création** : le 29 janvier 2013 au Théâtre de la Renaissance, Oullins (en coproduction avec le Théâtre Am Stram Gram)

**Production** : Une création du Théâtre de la Renaissance, Scène conventionnée théâtre et musique, Oullins Grand Lyon. Coproduction Théâtre Am Stram Gram, Genève / Hexagone, Scène nationale de Meylan / Scène nationale de l'Oise Espace Jean Legendre Théâtre de Compiègne / Act- Opus. Avec le soutien de la région Rhône-Alpes dans le cadre du Fonds SCAN, Dièse # Rhône-Alpes et du DICRÉAM. L'Arche est l'éditeur du texte représenté. Remerciements à Artara et Ayaka Niwano, au Théâtre Théo Argence, Saint-Priest.

### Distribution

texte **Fabrice Melquiot** / conception, musique & mise en scène **Roland Auzet** / comédien **Julien Romelard** / personnage de réalité virtuelle **Oscar** / création électronique **Olivier Pasquet** / scénographie & environnement vidéo **Arié Van Egmond** / assistant mise en scène **Julien Avril** / création lumière **Bernard Revel** / auteurs du personnage de réalité virtuelle **Catherine Ikam & Louis Fleri** / Mademoiselle l'Électricité **Olivia Carrère** / voix de Mademoiselle l'Électricité **Evelyne Hotier** / construction des décors **Les Constructeurs**.

### Calendrier des représentations

#### Tout public

Mardi 10 décembre à 19h  
Mercredi 11 décembre à 15h  
Samedi 14 décembre à 17h  
Dimanche 15 décembre à 17h  
Mardi 17 décembre à 19h

#### Scolaires

Lundi 9 décembre à 14h15 (cycles)  
Vendredi 13 décembre à 10h  
Vendredi 13 décembre à 14h15  
Lundi 16 décembre à 14h15  
Mardi 17 décembre à 14h15

## DÉCOUVRIR LE SPECTACLE

### UN PERSONNAGE DE RÉALITÉ VIRTUELLE AU THÉÂTRE

Depuis 1990, Catherine Ikam et Louis Fléri créent des personnages virtuels doués de comportement, avec lesquels il est possible d'interagir en temps réel, dont Oscar, né en 2003, qui joue dans le spectacle que vous allez voir, et qui possède même un blog : [www.reseau-oscar.com](http://www.reseau-oscar.com)

**Proposition d'activité :** Avant le spectacle, faisons connaissance avec Oscar en lisant son histoire (tirée de son blog, texte ci-dessous), et en répondant ensuite à quelques questions :

Quand est né Oscar ?

De quoi est-il fait ?

Est-ce qu'il peut réagir à ce qu'il entoure ?

Qu'est-ce que les analogiques ?

Pourquoi ses parents l'ont-ils appelé Oscar ?

« Salut les analogiques !  
Je suis Oscar  
Je suis une image  
Je suis pas exactement  
Comme vous  
Je suis comme ça  
Je suis moi  
Mais je suis presque quand même  
Quelqu'un  
Je suis né pour une bonne raison  
En 2003  
J'ai des parents  
Nombreux  
Il en a fallu du monde  
Pour me mettre au monde  
Je suis né pour faire partie d'un  
spectacle  
Depuis longtemps ma mère  
Ma mère si on peut dire  
Catherine Ikam  
Et mon père si on peut dire  
Louis Fléri  
Ont rêvé à des personnages comme moi  
Des images  
Virtuelles dit-on  
Je fais partie d'une réalité virtuelle  
Né d'un rêve quoi  
J'ai eu des frères et sœurs  
Nés du rêve virtuel de Catherine Ikam et  
Louis Fléri  
Et puis en 2003  
Roland Auzet  
Un raconteur d'histoires  
En rythme et en piste  
Leur a demandé de me mettre au

monde pour un spectacle  
Un spectacle de cirque, « Schlag ! »  
D'après « Le Tambour » de Günter  
Grass  
L'histoire d'Oscar  
Un petit garçon qui refuse de grandir  
Voilà d'où vient mon nom  
Pour l'aider à donner forme à son rêve  
de personnage virtuel  
Catherine Ikam fait appeler à Michel  
Fleury  
Directeur de l'agence Darwin  
A l'Université du Québec à Montréal  
Canada  
Lui et son équipe d'ingénieurs et  
d'artistes  
Me sculptent  
M'inventent une texture  
Puis les ingénieurs de l'Institut Image  
de l'ENSAM  
À Chalon-sur-Saône  
Bourgogne  
Travaillent à me donner  
Du mouvement  
Du muscle, du corps  
De la lumière  
Me prêtent des expressions  
Rire, joie, douleur, colère, tristesse...  
Avec ma mère  
Me façonnent une personnalité  
Une vie propre  
Une façon pour moi d'être avec vous  
Et de pouvoir repartir ailleurs  
Dans mon monde  
Pourquoi moi

Pour évoquer ce petit garçon qui refuse  
le monde des adultes ?  
Peut-être parce que pour comprendre  
votre monde  
Vos émotions, votre réalité  
Vous avez besoin de quelqu'un  
Comme moi  
D'artificiel  
Comme pour se regarder  
Dans le reflet de l'eau  
Comme pour pouvoir jouer avec son  
ombre  
A la lueur du feu  
Alors me voilà acteur  
Trois caméras me servent d'yeux  
Pour pouvoir jouer avec mes  
partenaires  
Agir ensemble  
Raconter la même histoire  
Nous jouons au Festival Agora de  
l'IRCAM  
En 2005 je remonte sur scène  
Toujours en compagnie de Roland Auzet  
Le spectacle porte mon nom  
« Oscar, pièce de cirque (Schlag ! Opus  
2) »  
Une nouvelle version de notre travail  
Pour avancer  
Pour aller plus loin

Pour creuser la piste  
Nous jouons à l'Espace des Arts de  
Chalon-sur-Saône  
Puis ma mère, mon père et moi  
Nous partons en voyage  
Pour l'exposition Paris / Shanghai  
Chine  
Mon écran dans le cadre d'un tableau  
Je rencontre des hommes, des femmes,  
des enfants  
Nous échangeons des regards  
Des sourires  
Dans le silence du musée  
Et puis voilà que Roland Auzet me  
demande  
A nouveau de jouer avec lui  
Raconter une histoire  
Une histoire qui ne soit pas adaptée  
d'un roman  
Mon histoire à moi  
Et celle de Jacques  
Un garçon  
Fabrice Melquiot écrit le récit de notre  
rencontre  
De notre vie à deux  
Sur notre île  
Une pièce de théâtre musical  
« Aucun homme n'est une île ».

**Proposition d'activité :** On pourra aussi dessiner le visage d'Oscar tel qu'on l'imagine.

## Un dispositif d'interaction gestuelle

Oscar va entrer en relation avec le comédien qui joue le personnage de Jacques, Julien Romelard.

Afin de permettre l'interactivité entre eux, plusieurs applications ont été conçues et développées : un « système d'interaction gestuelle homme-machine », des outils de détection, de génération et de traitement sonore, un dispositif de projection vidéo 3D, et un moteur d'animation et de rendu 3D.

Le **système d'interaction gestuelle homme-machine constitue la part la plus importante des travaux**. Il inclut un dispositif de vision artificielle permettant la capture et la reconnaissance des gestes par Oscar. Celui-ci est en effet capable de suivre du regard, de poursuivre le comédien, de réagir à une posture corporelle en adoptant une expression faciale particulière etc. **Tout cela en temps réel, en fonction des gestes que le comédien fait.**

**Proposition d'activité :** Connais-tu d'autres personnages virtuels capables

d'interaction, dans les jeux vidéo par exemple ? Que savent-ils faire ? Qu'est-ce qui les met en mouvement ? En connais-tu capable de te suivre des yeux, de réagir à l'un de tes mouvements ? Connais-tu d'autres dispositifs de vision artificielle, qui permettent à un personnage virtuel peut voir les mouvements du monde réel et d'y réagir ?

On pourra demander aux élèves de présenter par écrit, ou par un dessin, un tel personnage et ce qu'il sait faire en interaction (sous la forme « je fais ceci / il réagit comme cela »); mais aussi faire des recherches sur les dispositifs de vision artificielle.

## Jacques et son île : un monde étrange

Jacques a lu tout le Cycle de Dune et il n'arrête pas d'appeler Oscar par le nom de tous les personnages.

**Proposition d'activité :** Faire faire une petite recherche aux élèves : Quand et par qui « Dune » a-t-il été écrit ? De quoi le livre parle-t-il ?

D'autres personnages historiques ou des célébrités sont cités dans la pièce : **Karl Marx, Edouard Manet, Richard Wagner, Léon Trotsky, Chronos, Usain Bolt**. Sais-tu à quelle époque ils ont vécu ou ont été inventés, et le métier, ou l'événement ce qui a rendu célèbre chacun d'entre eux ?

## POUR PROLONGER

### Les impressions après le spectacle

**Proposition d'activité** : Un temps d'échange « en vrac » (je me souviens de... J'ai bien aimé quand... je n'ai pas aimé... J'ai été surpris par... J'ai eu peur quand.. J'ai ri... Je n'ai pas compris pourquoi...) permet de se remémorer la pièce et de faire émerger en groupe les moments marquants.

Avant d'évoquer une scène précise, on peut également tenter d'abord de la remémorer en groupe en évoquant le plus précisément possible quels étaient les personnages, l'action, les accessoires, les costumes, le décor, les lumières, la musique éventuellement, de cette scène.

**Voilà quelques questions pour amorcer un échange :**

De quoi est faite la relation de Jacques et d'Oscar ? amitié, haine, indifférence, rêve ?

Que représente la Main ? Pourquoi Jacques en a-t-il peur selon vous ?

**Proposition d'activité** : Lire les deux courts extraits de la pièce ci-dessous à plusieurs voix. On pourra en profiter pour échanger ses impressions sur l'interprétation du comédien : son phrasé, sa diction, le rythme...

p.92 : Jacques :

Aujourd'hui  
Tu me parleras ?  
Tu sais ce que c'est  
La parole ?  
T'es une image  
T'es pas  
Exactement comme moi  
Tu es *toi*  
Tu es *comme ça*  
Mais tu es quand même  
Presque  
*Quelqu'un*  
J'avais jamais eu d'image comme amie  
J'ai l'impression de t'avoir toujours connu

p.134 : Jacques :

Non  
C'est toi  
C'est toi l'image  
Toi le fantôme  
Toi  
Non toi  
Non non et non  
Parle-moi !  
T'as rien à dire  
Parce que t'es un  
Spectre  
T'es une ombre dans  
Un logiciel  
Franchement pas  
De quoi frimer  
Moi  
Je suis un garçon  
Un garçon  
Je fais partie des humains  
Je fais partie des humains qui restent  
humains  
Moi je vais rester humain toute la vie  
Ma vie sera réelle  
Elle sera vraie  
Je la vivrai vraiment  
Parce que  
J'hésite entre plusieurs colères

# Qu'est-ce qu'un avatar ?

Roland Auzet (extrait de la note d'intention) :

« Le terme avatar trouve son origine en Inde. On nommait ainsi les incarnations (sous forme d'animaux, d'humains, etc.) d'un dieu hindou afin sauver les mondes du désordre cosmique engendré par les ennemis des dieux (les démons). Les avatars sont généralement ceux du dieu Vishnou, fils de la déesse Ahimsâ et du dieu Dharma, mais on trouve aussi dans la mythologie populaire et classique le dieu Shiva ou Brahmâ, et d'autres encore, descendre parmi les créatures terrestres.

Depuis la fin du XIX siècle, avatar s'emploie aussi au sens figuré. L'avatar s'applique aujourd'hui aussi bien aux jeux vidéo qu'aux sites ou services web accueillant une représentation de soi. »

**Proposition d'activité :** Crée maintenant toi aussi ton avatar pour entrer dans le monde d'Oscar, nomme-le et décris-le (âge, caractère, etc.), et invente le dialogue que tu aurais eu avec Oscar, si tu étais à la place de Jacques dans l'un ou l'autre des deux extraits lus ci-dessus.

## Rapport homme / personnage virtuel

**Proposition d'activité :** Pouvez-vous citer un exemple d'avatar ? Avez-vous un avatar vous-même ? (page facebook, etc.). Les avatars comme les mondes qu'ils habitent sont des images où l'on projette des émotions humaines, auxquelles on s'identifie, avec lesquelles on entretient une relation, des personnages et des lieux imaginaires qu'on investit. A partir de la relation entre Jacques et Oscar, et du texte écrit ci-dessus par les élèves, proposer aux élèves un temps de réflexion sur **qu'est-ce qui différencie les relations entre un humain et un personnage virtuel, des relations entre personnes humaines dans le monde réel ?**

Réfléchir ensuite à **ce qui définit le virtuel**, au rapport que nous entretenons aujourd'hui avec le virtuel, avec les écrans qui ont permis l'apparition de ces mondes virtuels (temps passé, type d'écrans, nouveaux supports ?) **Qu'est-ce que la réalité virtuelle ? Où se trouve la limite entre le réel et le virtuel ? Qu'est-ce qui pousse l'homme à vouloir créer des mondes virtuels ?** On pourra notamment noter le besoin d'énergie (électrique le plus souvent) permanent du virtuel, et **faire une typologie des lieux virtuels que les élèves connaissent**, par les jeux vidéos ou les réseaux sociaux (copies de lieux du monde réel, inventions de lieux imaginaires ? lieux dangereux, agréables, limités ou ouverts ? temps linéaire infini, ou événements périodiques ?)

Même question pour les avatars des réseaux sociaux type facebook, qui réunissent (étape supplémentaire d'implication entre le réel et le virtuel, « d'hybridations » selon Roland Auzet) des avatars d'humains qui par ailleurs se connaissent parfois dans le monde réel. **Est-ce la même relation sur facebook que dans le monde réel ? se met-on en valeur ? Le contenu des échanges est-il différent que le contenu dans des échanges « en direct » ? Passe-t-on plus de temps à interagir avec les avatars de ses amis, qu'avec ses amis dans le monde réel ?**

# ANNEXES

## Notes d'intention

### L'AVATAR : DES INTERACTIONS HUMAINES MEDIATISÉES – Roland Auzet

Le terme avatar trouve son origine en Inde. On nommait ainsi les incarnations (sous forme d'animaux, d'humains, etc.) d'un dieu hindou afin sauver les mondes du désordre cosmique engendré par les ennemis des dieux (les démons). Les avatars sont généralement ceux du dieu Vishnou, fils de la déesse Ahimsâ et du dieu Dharma, mais on trouve aussi dans la mythologie populaire et classique le dieu Shiva ou Brahmâ, et d'autres encore, descendre parmi les créatures terrestres.

Depuis la fin du XIX siècle, avatar s'emploie aussi au sens figuré. Dans le cadre d'investigation pour le projet « Aucun homme n'est une île », la notion d'avatar permet un zoom entre l'homme du récit et le personnage de réalité virtuelle dans le cadre de notre culture contemporaine liée à la technologie.

**Le travail dramaturgique est axé sur l'acception cybernétique et ludique de l'avatar**, qui s'applique aussi bien aux jeux vidéo qu'aux sites ou services web accueillant une représentation de soi. Doté d'un statut transversal, l'avatar constitue ainsi un point de jonction et de comparaison entre deux types de milieux interactifs bien distincts, les environnements hyper-médiatiques qui sont des agglomérations de medias et les mondes cyber-médiatiques qui forment des simulations audiovisuelles et interactives d'univers cohérents. Notre souhait, à travers ces éléments est de **questionner sous un autre jour les débats sur l'identité et la traçabilité**, le récit proposant en alternance des choses qui surviennent à la réalité et des passages à l'acte. Tout ceci afin de distinguer les hybridations sociales liées à la présence de la technologie (et à anticiper une véritable cybersphère naissance) qui est conjointement engendrée par la mobilité, par la géolocalisation et par cette avatarisation généralisée de nous tous. Ce phénomène de fond nous invite à comprendre comment prend corps, dans l'ici et le maintenant, notre présence numériquement située.

« Aucun homme n'est une île » John Donne

« Ce qui est une île mentale et morale n'est pas un homme. » Philip K. Dick

Ce que nous voudrions découvrir, ce sont les modalités d'un dialogue singulier ; peut-être une dyade : le virtuel et le vivant trouveraient au coeur de la représentation à se déployer à égalité d'espace, de parole et de temps. Soit un personnage qui n'existe (peut-être) pas : Oscar (peut-être) quatorze ans. Donne-t-on un âge à quelqu'un qui n'existe (peut-être) pas ? Mettons qu'on lui donne un âge incertain. Soit Oscar, personnage virtuel. Etre-machine, condamné à vivre la vie des programmes informatiques, sur un écran de quelques mètres carrés.

Soit Jacques, (assurément) quinze ans. Jacques est un personnage de théâtre habitant une fiction ; il est interprété par un comédien de chair et d'os.

Oscar et Jacques s'attirent, se rencontrent, se confient l'un à l'autre, se complètent, aiment soudain la même fille de quatorze ou quinze ans (peut-être le même public de quatorze ou quinze ans ?), alors Oscar et Jacques s'en veulent, se jalourent et s'affrontent - à mains nues contre écran plat ; image contre viande.

Il s'agit donc d'un dialogue qui tourne mal, un face à face qui aurait pu devenir dyade, s'il n'avait fini en duel. Et si c'était Oscar qui rêvait Jacques ? Si Jacques était l'habitant d'une surface produite par Oscar ? Si nous étions, nous, humains, les objets entêtants des machines ? Si nous étions leurs seuls amis ? Et si elles cessaient de rêver, que ferions-nous ? Si elles nous abandonnaient, où irions-nous ? Les enfants, les adolescents, savent vivre avec les spectres : spectres de voix dans les téléphones, fantômes dans les écrans. Comme si c'était quelqu'un. Comme si quelqu'un était là. Comme s'il fallait que quelqu'un soit là, toujours. Comme si il y avait un diable dans la solitude. Comme si la solitude convoquait un réel menaçant. Comme si le réel était le diable.

Fabrice Melquiot

# Un projet artistique en relation avec le monde scientifique

NOTES DE TRAVAIL / ELEMENTS DE RECHERCHE par Roland Auzet

## Recherches sur le langage corporel dans l'Interface Homme-Machine

- Elaboration d'un **catalogue de gestuelle** par la mise en perspective avec la tradition baroque où le moindre geste est porteur de sens au même titre que les mots: la position des doigts, des mains et du corps, signification symbolique, expression d'une pensée ou d'un sentiment précis, créant un véritable alphabet du corps.
- **Création d'un langage corporel** et d'une gestuelle se définissant comme vocabulaire interactif
- Recherche sur le pilotage du personnage de réalité virtuelle
- Recherches et échanges sur les dimensions anthropologiques (psychologie, philosophie, neurologie, apprentissage, mémoire, imaginaire, individuation). Cette recherche pourra s'organiser à partir d'une série de rencontres organisées avec des scientifiques des différentes disciplines technologiques et des sciences humaines avec l'équipe artistique et celle de l'Atelier Art et Sciences de Grenoble-Meylan sous la direction d'Antoine Conjard, accompagné par Jean Paul Fourmentrau (EHSS, auteur de l'ouvrage « Artistes de Laboratoire » en partie sur le travail de Roland Auzet).
- Mise en place d'un groupe de travail sur le geste dans le spectacle vivant et son utilisation dans la communication homme-machine, réunissant chercheurs, artistes et ingénieurs d'horizons divers : linguistes experts de la Langue des Signes, sémioticiens du geste, chorégraphes, plasticiens, musiciens, développeurs. Son rôle serait de définir une taxinomie des gestes du spectacle vivant (geste instrumental, chorégraphique) ; d'étudier les dispositifs de capture du geste existant et leur applicabilité à la scène ; d'établir un cahier des charges correspondant à la classification mise en place et prenant en considération les spécificités de la mise en oeuvre scénique.

## Un dispositif d'interaction gestuelle

Afin de permettre la mise en relation du personnage de réalité virtuelle avec le comédien, plusieurs applications vont être conçues et développées :

- Système d'interaction gestuelle homme-machine
- Outils de détection, de génération et de traitement sonore
- Dispositif de projection vidéo 3D
- Moteur d'animation et de rendu 3D

Le Système d'interaction gestuelle homme-machine constitue la part la plus importante des travaux, à travers deux formes différentes :

### **1. le contrôle gestuel d'un système de génération et de traitement de sons (voix et univers musical), impliquant le geste manuel et le positionnement du corps.**

L'objectif des travaux sera donc de concevoir un unique dispositif de capture et de reconnaissance gestuelles applicable à ces différentes classes de gestes et de positionnement et par conséquent aux deux différents types d'interactions requises.

Le type de capteur à mettre en oeuvre est fondamental. Notre choix s'est porté sur un dispositif de vision artificielle par un système développé par l'entreprise Microsoft.

**L'idée est de développer à partir de cet outil de capture, une intelligence logicielle permettant de concevoir les interactions poétiques nécessaires à la narration.** Cette technologie de capture possède deux atouts particulièrement intéressants

dans le cadre du spectacle vivant : elle laisse une entière liberté de mouvement aux artistes et elle est totalement invisible pour le public.

La portée pédagogique du projet propose de construire une architecture machine et logicielle prouvant que l'invention et l'intelligence peuvent, à partir 'un système comme celui là, produire les éléments poétiques dont le projet a besoin, donc laisser imaginer le public que la poésie, reste soeur du savoir.

## **2. l'interaction entre du comédien présent dans l'espace et le personnage virtuel, impliquant le corps dans son intégralité**

Afin de permettre la mise en relation du personnage virtuel, Oscar, avec le comédien, Oscar doit être capable de suivre du regard, de poursuivre le comédien, de réagir à une posture corporelle en adoptant une expression faciale particulière etc.

À ce jour aucune technologie dans le domaine de la reconnaissance du geste ne s'est encore réellement imposée, les axes de recherche étant très divers (traitement d'image, modélisation, classification) et chacun d'eux pouvant être approché selon de multiples méthodes (étant elles-mêmes en évolution permanente). Les expériences les plus concluantes sont naturellement celles dédiées à des applications très précises restreignant le vocabulaire gestuel (groupe taxinomique), l'espace d'expression ou les parties du corps considérés. **Il n'existe donc pas, à l'heure actuelle, de systèmes généralistes et performants d'interactions gestuelles basées sur la vision artificielle.** Cependant les progrès constants réalisés notamment dans le domaine du traitement d'image et la généralisation des outils de calcul parallèle devraient permettre leur émergence prochaine. L'alliance d'un projet artistique en relation avec le monde scientifique (cadre du présent projet) posera sans doute une vision complémentaire et enrichissante pour les différentes parties en vue de définir la relation la plus réaliste entre art et science.

## **Un projet d'acteur virtuel prolongé par un dispositif de réseau social.**

Le projet définit la présence d'un acteur virtuel dans le cadre de la pièce. Le texte sera traduit dès sa conception en italien, en allemand et en anglais permettant l'association de théâtres correspondant dès la création française. A partir de cette étape, **l'idée du voyage de l'acteur virtuel pouvant à la fois parler de son travail et jouer la pièce est en marche** (à l'image des acteurs de la Renaissance parcourant l'Europe afin de porter les poèmes dramatiques). Les réseaux socio permettront de relayer le journal du voyage et de construire une mémoire du projet.

Un blog a été créé à cet effet : [www.reseau-oscar.com](http://www.reseau-oscar.com)

Il permet d'une part de raconter le quotidien d'Oscar, tel un journal de bord, et d'autre part aux publics internautes issus de différentes régions d'Europe d'échanger et de communiquer. Le réseau social permet également un lien, une interface entre les porteurs du projet artistique et le public.

# BIOGRAPHIES

## FABRICE MELQUIOT - TEXTE

Fabrice Melquiot est écrivain pour le théâtre. Il suit d'abord une formation de comédien et joue sous la direction d'Emmanuel Demarcy-Mota dans sa compagnie du Théâtre des Millefontaines. Parallèlement il écrit. Il a publié une quarantaine de pièces chez L'Arche Editeur : *L'inattendu*, *Percolateur Blues*, *Le diable en partage*, *Exeat*.

*Perlino Comment* inaugure la collection de théâtre jeunesse de L'Arche éditeur, suit *Bouli Miro*, premier spectacle jeune public à être présenté à la Comédie-Française en 2003. Il a également publié deux recueils de poésie à L'Arche : *Veux-tu ?* et *Graceful*, suivi de *Qui surligne le vide avec un coeur fluo ?* en 2012 au Castor Astral.

Associé pendant six ans au Centre Dramatique National de Reims, Fabrice Melquiot voit ses pièces montées au Théâtre de la Bastille et des Abbesses, à Paris. D'autres metteurs en scène ont choisi de se confronter à son écriture (Dominique Catton, Michel Dydin, Stanislas Nordey, Roland Auzet, Nino D'Introna...). Ses pièces, traduites en plusieurs langues, ont été créées en Espagne, Grèce, Allemagne, Canada, Russie, Italie, Japon, Etats-Unis, Canada, Mexique... Compagnon de plateau de plusieurs metteurs en scène, il travaille en grande complicité avec eux, comme par exemple avec Emmanuel Demarcy-Motta ou avec Paul Desveaux (pour *Frankenstein* créé à Am Stram Gram en 2012). Il a aussi régulièrement une activité de conseil artistique, que ce soit sur ses propres textes ou d'autres projets (tel le *Blues de Jean Lhomme*, écrit/composé et interprété par Enzo Cormann et le saxophoniste Jean-Marc Padovani, qui sera créé à Am Stram Gram en novembre 2013) et il dirige depuis longtemps des comédiens amateurs ou professionnels pour des stages, ateliers, mise en lecture ou mise en scène. En 2009, il met lui-même en scène au Théâtre National de Bordeaux Aquitaine *Tarzan Boy*, un texte autobiographique. En 2010 il monte *Hart-Emily* au Théâtre du Préau de Vire, pièce inspirée des biographies de Hart Crane et Emily Dickinson, avec 5 adolescents dans les rôles principaux, puis en 2013 sa pièce *Quand j'étais Charles*, toujours au Théâtre du Préau. *Le Hibou, le vent et nous* est sa quatrième mise en scène. En 2008, il a reçu le Prix du Jeune Théâtre de l'Académie Française pour l'ensemble de son œuvre et en 2012-2013, il a pris la direction du Théâtre Am Stram Gram de Genève.

## ROLAND AUZET - METTEUR EN SCENE/COMPOSITEUR

« Roland Auzet semble avoir parcouru plus de territoires musicaux qu'il n'existe d'instruments » (Pierre Gervasoni, Le Monde). Roland Auzet est compositeur et percussionniste soliste international (Premier Prix au concours International de Musique de Darmstadt), lauréat de la Fondation Marcel Bleustein-Blanchet pour la Vocation, et a reçu plusieurs premiers prix de conservatoires nationaux et internationaux. Invité à l'IRCAM au sein du cursus de Composition et d'informatique musicale en 1997, il crée depuis des pièces musicales et de théâtre musical. Artiste en résidence à l'Espace de Arts, Scène Nationale de Chalon-sur-Saône, de 2005 à 2011 il crée de nombreux concerts, performances, et pièces de théâtre musical. Sa discographie est composée d'une vingtaine d'opus et plusieurs films ont retracé quelques-uns de ses projets. L'année 2007 a vu naître une biographie composée de 3 CD, 1 DVD et un livre d'entretien avec Pierre-Albert Castanet. Roland Auzet a été nommé Chevalier des Arts et Lettres en 2007. Il est aujourd'hui directeur du théâtre de la Renaissance à Oullins, Grand Lyon.

## JULIEN ROMELARD - COMÉDIEN

Il se forme au Conservatoire d'art dramatique d'Orléans dans les classes de Christophe MALTOT, Christophe CAUSTIER et Christiane COHENDY. En 2007 il intègre la classe de CEPIT. Il intègre ensuite l'Ecole nationale supérieure d'art dramatique de la Comédie de Saint-Etienne (diplômé du DNSPC) où il travaille avec Jean-Claude BERUTTI, Yves BOMBAY, Diane BROMAN, Antoine CAUBET, Dante DESARTHE, Jean-Pierre GARNIER, Christophe LEMAITRE, Françoise LEPOIX, Marilù MARINI, Jacques MAZERAN, Redjep MITROVITSA, Anne MONFORT, Darren ROSS, Vincent ROUCHE et Anne CORNU, Jean-Marie VILLEGIER. Dans le cadre des spectacles de l'école, il travaille sous la direction de Nathalie ORTEGA (*Nouveaux désordres européens*), Sylvio PURCARETE (*Ce formidable bordel*), Hervé LOICHEMOL (*Le fils naturel*) et Yann-Joël COLLIN (*La noce*). Il intègre en 2011 la Comédie Française en tant que Comédien-stagiaire pendant une saison.

Au théâtre, il travaille sous la direction de Alain FRANCON (*La trilogie de la Villégiature*, Goldoni - 2011 - Comédie Française), Jérôme DESCHAMPS (*Le fil à la patte*, Feydeau - 2011 - Comédie

Française), Catherine HEGIEL (*L'avare*, Molière - 2011 - Comédie Française), Frédéric JESSUA (*Tailleur pour dames*, Feydeau - 2011 - Festival NTP), Caterina STEGEMANN (*Macbeth*, Shakespeare - 2008 - Théâtre de l'université de Nanterre), Fabrice PRUVOST (*Donc*, Picq - 2008 - CDN Orléans), Christophe MALTOT (*La dame à la faux*, Saint Pol Roux - 2007 - Orléans), Catharina GOZZI (*Le songe d'une nuit d'été*, Shakespeare - 2006 ; *Les prétendants*, Lagarce - 2005 - CDN Orléans).

Il a mis en scène *Voyageur - 51723* (en collaboration avec Morgane Arbez), *Histoire de Lustucru* (création au Festival NTP, 2012). Il a étudié la guitare classique à l'école de musique de Saint-Etienne. Il a travaillé le chant lyrique avec Myriam DJEMOUR et Sharon COSTE.

## OSCAR – PERSONNAGE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

Depuis 1990, Catherine Ikam et Louis Fléri créent des personnages virtuels doués de comportement, avec lesquels il est possible d'interagir en temps réel, dont Oscar, né en 2003.

[Voici l'extrait biographique qu'il nous donne sur son blog :](#)

[www.reseau-oscar.com](http://www.reseau-oscar.com).

« Salut les analogiques !  
Je suis Oscar  
Je suis une image  
Je suis pas exactement  
Comme vous  
Je suis comme ça  
Je suis moi  
Mais je suis presque quand même  
Quelqu'un  
Je suis né pour une bonne raison  
En 2003  
J'ai des parents  
Nombreux  
Il en a fallu du monde  
Pour me mettre au monde  
Je suis né pour faire partie d'un spectacle  
Depuis longtemps ma mère  
Ma mère si on peut dire  
Catherine Ikam  
Et mon père si on peut dire  
Louis Fléri  
Ont rêvé à des personnages comme moi  
Des images  
Virtuelles dit-on  
Je fais partie d'une réalité virtuelle  
Né d'un rêve quoi  
J'ai eu des frères et sœurs  
Nés du rêve virtuel de Catherine Ikam et  
Louis Fléri  
Et puis en 2003  
Roland Auzet  
Un raconteur d'histoires  
En rythme et en piste  
Leur a demandé de me mettre au monde  
pour un spectacle  
Un spectacle de cirque, « Schlag ! »  
D'après « Le Tambour » de Günter Grass  
L'histoire d'Oscar  
Un petit garçon qui refuse de grandir  
Voilà d'où vient mon nom  
Pour l'aider à donner forme à son rêve de  
personnage virtuel  
Catherine Ikam fait appeler à Michel Fleury  
Directeur de l'agence Darwin  
A l'Université du Québec à Montréal

Canada  
Lui et son équipe d'ingénieurs et d'artistes  
Me sculptent  
M'inventent une texture  
Puis les ingénieurs de l'Institut Image de  
l'ENSAM  
À Chalon-sur-Saône  
Bourgogne  
Travaillent à me donner  
Du mouvement  
Du muscle, du corps  
De la lumière  
Me prêtent des expressions  
Rire, joie, douleur, colère, tristesse...  
Avec ma mère  
Me façonnent une personnalité  
Une vie propre  
Une façon pour moi d'être avec vous  
Et de pouvoir repartir ailleurs  
Dans mon monde  
Pourquoi moi  
Pour évoquer ce petit garçon qui refuse le  
monde des adultes ?  
Peut-être parce que pour comprendre votre  
monde  
Vos émotions, votre réalité  
Vous avez besoin de quelqu'un  
Comme moi  
D'artificiel  
Comme pour se regarder  
Dans le reflet de l'eau  
Comme pour pouvoir jouer avec son ombre  
A la lueur du feu  
Alors me voilà acteur  
Trois caméras me servent d'yeux  
Pour pouvoir jouer avec mes partenaires  
Agir ensemble  
Raconter la même histoire  
Nous jouons au Festival Agora de l'IRCAM  
En 2005 je remonte sur scène  
Toujours en compagnie de Roland Auzet  
Le spectacle porte mon nom  
« Oscar, pièce de cirque (Schlag ! Opus 2) »  
Une nouvelle version de notre travail  
Pour avancer

Pour aller plus loin  
Pour creuser la piste  
Nous jouons à l'Espace des Arts de Chalon-sur-Saône  
Puis ma mère, mon père et moi  
Nous partons en voyage  
Pour l'exposition Paris / Shangai  
Chine  
Mon écran dans le cadre d'un tableau  
Je rencontre des hommes, des femmes, des enfants  
Nous échangeons des regards  
Des sourires  
Dans le silence du musée

Et puis voilà que Roland Auzet me demande  
A nouveau de jouer avec lui  
Raconter une histoire  
Une histoire qui ne soit pas adaptée d'un roman  
Mon histoire à moi  
Et celle de Jacques  
Un garçon  
Fabrice Melquiot écrit le récit de notre rencontre  
De notre vie à deux  
Sur notre île  
Une pièce de théâtre musical  
« Aucun homme n'est une île ».

### **OLIVIER PASQUET - DISPOSITIF ELECTRONIQUE AUDIO/VIDEO**

Producteur et compositeur de musique électronique, Olivier Pasquet s'est initié en autodidacte à l'écriture puis à l'informatique musicale. De 1996 à 1999, il poursuit des études de composition à Cambridge et travaille dans divers studios d'enregistrement. Depuis, à l'IRCAM et aussi ailleurs, il travaille seul et collabore parfois avec de nombreux artistes en provenance de divers mondes artistiques et esthétiques (arts numériques, musiques populaires ou contemporaine). Il est souvent impliqué dans le spectacle vivant : danse, opéra, théâtre musical et théâtre classique et contemporain. Avec 65 créations à son actif, il a notamment travaillé avec Georges Aperghis, Brice Pauset, Ludovic Lagarde, William Forsythe, Rand Steiger, Florian Hecker. Il compose principalement seul ce qu'on appelle de la musique électronique ou IDM en utilisant des concepts et algorithmes de sa propre fabrication. L'importance plastique de ses pièces permet de les matérialiser sous la forme d'installations dans divers festivals et musées autour du monde. Il mène une recherche sur l'écriture du texte sonore ou parlé ainsi que sur la composition paramétrique en lien fort avec l'architecture et le design algorithmique. Il était un des instigateurs du festival alternatif ResOFFnance et est l'organisateur du workshop européen Max/MSP/Jitter en 2006 avec Andreas Breitscheid au FNM, Stuttgart. Entre 2006 et 2009, il enseigne l'art interactif et le design computationnel aux Arts Déco. Il a obtenu la Villa Médicis Hors les Murs, Arcadi, Tokyo Wonder Site et une résidence au Chili.

### **ARIÉ VAN EGMOND - VIDEO**

Né en 1969, Arié Van Egmond vit et travaille à Bruxelles. Vidéaste, scénographe, plasticien de la lumière, ses recherches ont toujours tourné autour de la lumière et des rapports qu'elle entretient avec l'espace, que ce soit dans ses travaux personnels ou au fil de plusieurs collaborations. Il réalise plusieurs créations lumières, vidéo et scénographies pour différents projets en danse et en théâtre dont certains de Fabrice Murgia, Claude Schmitz, Hubert Colas, Fabrice Gorgerat, Erna Omarsdottir, Mutin, Nadine Ganase, Armel Roussel.

#### **Contact :**

Marion Vallée, Responsable des relations publiques, 022 735 79 24  
Théâtre Am Stram Gram - Direction Fabrice Melquiot  
56, route de Frontenex - 1207 Genève - +41 22 735 79 24 – [www.amstramgram.ch](http://www.amstramgram.ch)