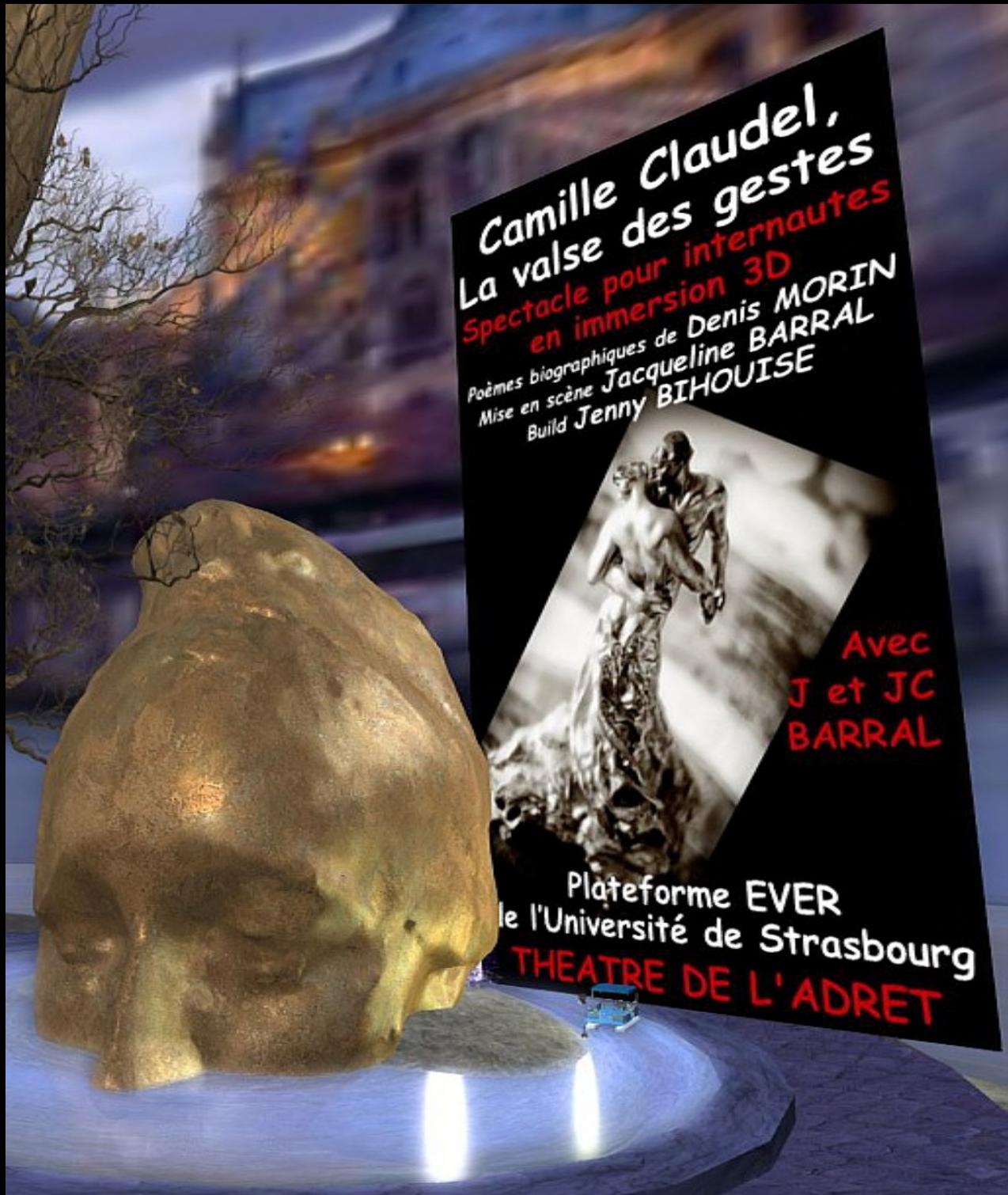


Une forme de spectacle inédite



DOSSIER DE PRESSE

Camille CLAUDEL, La valse des gestes

LE SPECTACLE

#CamilleForEver

Camille Claudel meurt le 19 octobre 1943 à 2 h du matin au terme de 30 ans d'un internement psychiatrique abusif. Au 21e siècle son histoire est-elle enfin devenue lisible ? Un poète québécois, un couple de comédiens français et une poignée de fous de la 3D immersive sur le web le croient. Ils lancent sur la toile #CamilleForEver, le premier spectacle pour internautes en partenariat avec l'Université de Strasbourg.

En mémoire de Camille

Les deux sens du terme mémoire conviennent parfaitement à ce spectacle proposé par le THEATRE DE L'ADRET sur la plateforme EVER de l'Université de Strasbourg. D'une part, le spectateur est invité à entrer physiquement dans la mémoire de Camille CLAUDEL, de déclencher ses souvenirs au hasard des zones de mémoire parcourues. D'autre part, chaque souvenir est un poème écrit par l'auteur québécois Denis MORIN en hommage à cette exceptionnelle femme sculptrice à la vie passionnée et douloureuse.



https://www.youtube.com/watch?v=_deUr5cD3J0

LE TEXTE

L'AUTEUR

Denis MORIN



Né en 1963 dans l'est du Québec, il vit maintenant près de Montréal. Il possède des racines françaises, anglaises et fort probablement autochtones.

Depuis sa petite enfance, il est fasciné par les mots entendus, tracés à la main et déchiffrés par l'œil.

Archiviste et commis de bureau le jour. Auteur (roman, poésie) et traducteur le soir. Il lui arrive aussi souvent d'écrire quelques lignes sur sa tablette ou dans un carnet entre deux gares. En outre, il aime aussi le mélange des genres en littérature comme fusionner la biographie avec la poésie par le recours à une écriture minimaliste.

Quant au choix du personnage, cela lui vient souvent comme un flash. Ainsi, pour Camille CLAUDEL, il s'est réveillé en pensant à elle. En se rendant au boulot le lendemain, il avait trouvé le titre du recueil lié aux mouvements des mains de l'artiste. Au cours de la même semaine, il se procurait la correspondance de Camille, alors qu'il recevait un colis d'un ami photographe qui lui envoyait une étude sur la sculptrice.

Par la suite, il a lu et relu, surtout sa correspondance, avant de s'imprégner le plus possible du monde et de la vie de Camille. Par souci de distanciation, il n'a pas visionné les films sur l'artiste incarnée par Isabelle Adjani et Juliette Binoche.

Juste avant d'écrire les premiers vers, Denis MORIN a dit : « Camille, je t'invite à nous parler de ta vie. Je te donne mes mains. Crée ! » À sa grande surprise, le premier poème en fut un de la période d'internement. Par la suite, Denis demandait à Camille de reprendre le cours de sa vie à partir de l'enfance. Tous les textes furent livrés au je, comme dictés par elle, en une fin de semaine. Par la suite, il n'eut qu'à ajouter une chronologie pour situer Camille CLAUDEL dans son époque.

Sachez que le recueil *Camille CLAUDEL, La valse des gestes* s'est retrouvé à la librairie-boutique de l'exposition *Rodin - Métamorphoses* tenue de juin à octobre 2015 au Musée des Beaux-Arts de Montréal.

En février dernier, ce recueil valut à l'auteur de se mériter le titre de lauréat du Canada dans le cadre du Prix de l'auteur sans piston 2016 organisé par la maison EDILIVRE.

En bref, Denis MORIN choisit ses personnages par amour, qu'il s'agisse d'une contemplative ou bien d'une artiste de génie sortie de l'oubli. Vive Camille CLAUDEL !



L'ÉQUIPE

LA MISE EN SCÈNE

Jacqueline BARRAL

Comment mettre en scène un spectacle dont la scène a disparu ou plus exactement s'est transformée en univers ? Forte de son expérience passée à créer des formes de spectacle innovantes notamment en décor naturel, elle n'a pas été troublée par cette nouvelle donne et a transposé le Théâtre-Promenade du réel au virtuel. Une première création il y a quelques mois à peine lui a permis de découvrir les contraintes et les libertés offertes par la technologie en immersion 3D utilisée. Cette création marque également la rencontre et un galop d'essai avec Jenny BIHOUISE dite CHEOPS, la buildeuse.

Jacqueline BARRAL veut aller plus loin que la simple transposition. Denis MORIN lui avait donné carte blanche en 2015 pour lire à haute voix en ligne son tout nouveau recueil de poèmes biographiques *Camille CLAUDEL, La valse des gestes*. Dès lors, une autre idée germe : faire entrer le spectateur dans la mémoire de Camille CLAUDEL et vivre avec elle un tête-à-tête fait de souvenirs-poèmes. Seul, un spectacle permanent accessible de manière illimitée pouvait concrétiser cette idée. De même les comédiens ne pouvaient pas être en direct comme c'était le cas dans la première expérience. Ils seraient des voix concrétisant les souvenirs qui se déclencheraient selon le bon plaisir du spectateur dans une interprétation toute en nuances pour des textes forts.

La mise en scène consiste alors à se préoccuper en priorité du spectateur : lui proposer un parcours, penser à la manière dont il va se mouvoir, à l'instant où il va s'asseoir, écouter, regarder. Certes, dans toute mise en scène on se préoccupe aussi du spectateur et on demande aux comédiens certains déplacements, certaines intentions, pour déclencher chez lui des réactions. Mais dans cet univers l'acteur en direct c'est lui !... Il maîtrise son double, l'avatar, comme le comédien son personnage ; toutefois il ne suit pas forcément les indications de mise en scène. C'est un électron libre à qui l'on suggère des pistes.

La complicité de chaque instant avec Jenny BIHOUISE, la buildeuse, est une donnée nouvelle. Ce n'est pas le même rapport qu'avec un décorateur. Le décorateur travaille de son côté et livre son travail. Là, c'est tout un univers en construction qui traduit celui de l'auteur pour servir le texte et le livrer au spectateur en immersion comme une confidence dont il est le dépositaire.

Beaucoup d'émotions, de joies, de doutes et d'émerveillements dans la création de ce spectacle surréaliste et magique.

LE BUILD

Jenny BIHOUISE

Construire dans un environnement en 3D habité se dit « to build » en anglais, qui est la langue d'usage des activités informatiques.

Les initiés francophones de cette pratique n'ont pas identifié d'autre traduction que « construire » - et constructeurs-trices pour « builders » - mais cela reflète si peu la culture commune des pionniers de ces environnements qu'il n'est pas venu à l'idée de Jenny BIHOUISE de se définir autrement que comme « buildeuse », pour définir sa contribution à la création *Camille CLAUDEL, La valse des gestes*.

Car builder (to build) n'est pas seulement construire selon des plans ou des commandes calibrées à l'avance. C'est aussi inventer des mondes, ou re-crée celui de notre expérience sensible à la manière d'une soi-disant main divine ou mère nature, mais sans les contraintes des lois de la physique, sans le poids des matériaux, la taille des engins ou la poussière d'un chantier... Seul le geste directement guidé par la pensée produit l'effet désiré. Builder donne parfois la sensation d'être Dieu !

Soit un rêve pour des artistes peintres autrement gênés par leurs tubes et palettes, ou des créateurs à qui la dématérialisation des outils peut permettre de se dépasser.

Builder comporte également une dimension socialisante.

Il n'existe pas de manuel exhaustif de la pratique du build et l'on vient exercer cette activité en disposant de tous les outils de communication de la plateforme fréquentée.

Si bien que la culture qui se construit est celle qui s'apparenterait à un retour du compagnonnage : transmission orale et par l'exemple, entraide et partage des trucs et astuces... Expérience dans le temps de ce que veut dire « l'élève égale le maître voire le dépasse ».

La présence synchrone sur un même lieu favorise grandement le travail collaboratif et l'interconnaissance des acteurs.

Il n'en fallait pas plus à Jenny BIHOUISE pour que cette pratique découverte au moment de sa fin de carrière, vienne avantageusement répondre à son envie de ne pas vivre pour autant sans projets collectifs passionnants. Il n'en a pas fallu davantage pour que cette nouvelle activité se substitue à son envie de reprendre et développer ses violons d'Ingres qu'étaient jusque-là la musique et la peinture.

Créer, jouer avec les couleurs et la richesse humaine : builder c'est tout cela !

Arrêt sur image

Motivée par des idées d'applications de la technologie 3D open source Opensimulator utiles aux activités humaines, Jenny BIHOUISE a à son actif un certain nombre de concepts traduits en



prototypes et présentés dans les milieux professionnels intéressés comme : Ma Mairie en 3D, puis sur la plateforme EVER Ma Librairie en 3D, la Méta Bibliothèque Numérique dans le cadre des travaux de recherche de Lorenzo SOCCAVO sur la prospective du livre et de la lecture... ainsi que tout autre projet basé sur la dématérialisation et l'accès à distance de lieux équipés permettant la co-présence et donc la vie sociale et collective :

environnements - répliques ou non - de lieux de formation, d'animation, de sites touristiques etc.

En ce sens, builder dans un objectif artistique n'est pas son option, car cela procède d'un travail souvent solitaire qui la renverrait alors à son piano ou à ses pinceaux. Sauf !...

Sauf lorsque le hasard des rencontres met sur la route le bon complément, la ou les personnes qui vont s'articuler complémentirement autour d'un projet partagé et collectif... C'est alors une alchimie rare mais bien identifiée qui se produit, où les sensibilités se comprennent, les idées se transmettent tacitement, un jeu gagnant-gagnant s'instaure de joies et de sentiment de dépassement.

S'agissant de son binôme avec Jacqueline BARRAL, ce dépassement consistera à oser proposer des tableaux censés correspondre à la façon dont chaque poème de Denis Morin inspirait Jacqueline. Soit une inspiration façon gigogne, dont l'expression donnait lieu le plus souvent à une découverte inattendue par les deux protagonistes !

Ainsi, l'imagination innocente de toute technique (Jacqueline) et sa traduction raisonnée ou créative (Jenny) se sont mutuellement nourries, au prix parfois de recherches effrénées sur Internet pour trouver qui la texture adéquate, qui le texte permettant de documenter la réflexion.

LES COMÉDIENS

Jacqueline BARRAL

Marcelle COTTEAUX, grande dame du théâtre des années 30 en France, lui a appris le métier à l'identique de la formation très individualisée dispensée par « Le maître de Musique » du film d'Alain CORNEAU. Des heures à répéter en boucle trois vers de Racine pour obtenir naturel et largeur... Apprendre à jouer en tout lieu, en toutes circonstances, dans une concentration extrême... Joindre le geste à la parole selon les préceptes d'André LEROI-GOURHAN dont la lecture enrichissait les séances... Pour conserver le parallèle cinématographique, rencontrer chez le professeur un autre de ses élèves et former un couple voué à la création théâtrale. Et de la même manière que dans le film, apprendre la disparition de celle qui fut son Pygmalion au moment crucial de la première création à Paris d'une pièce dont elle avait encouragé l'écriture et favorisé la réalisation.

Trois premiers prix du Conservatoire de Nice (Diction, Comédie classique, Comédie moderne), des rôles offerts dans différents spectacles, une première compagnie fondée avec Jean-Claude « Les Tréteaux de Nice » et les balbutiements d'expériences de théâtre en décor naturel ; puis écrire, adapter, mettre en scène, jouer, pour le « Théâtre de l'Adret » en concevant des formes nouvelles de spectacles.

Jean-Claude BARRAL

Disciple de Marcel MARCEAU du temps de l'Ecole de Musique, il travaille le geste et le silence avant de devenir l'élève de Marcelle COTTEAUX et de se former avec elle au chant lyrique et au théâtre. Battre d'un doigt la mesure sur le haut du piano, chanter Paillasse en rampant à une époque où les metteurs en scène ne se seraient pas risqués dans cette voie, répéter inlassablement les répliques pour ne pas « fabriquer », même formation, mêmes exigences que pour Jacqueline.

Formé également à la dynamique des groupes rogérianne par Michel LOBROT, il allie théâtre et psychosociologie. Il crée le département « Expression et Communication » au Centre Académique de Formation Continue de Nice et anime de nombreuses sessions tant en France qu'en Suisse.

Mime, comédien, musicien improvisé pour répondre au besoin des productions des deux compagnies fondées, metteur en scène, entrepreneur de spectacles, il engage aujourd'hui le THEATRE DE L'ADRET dans une voie nouvelle de création.

Camille CLAUDEL, Auguste RODIN et Claude DEBUSSY vous parlent par leurs voix.

LA MASTÉRISATION

JPG

Des années de complicité unissent JPG et la compagnie : enregistrement, montage et régie son et même lumière, tournage vidéo. Une exigence sans faille dans la qualité du son pour cette mastérisation des enregistrements sonores du spectacle réalisés par Jean-Claude Barral.

L'APPORT TECHNOLOGIQUE

Anne CORDONNIER

Depuis les années 90 Anne Cordonnier s'intéresse au développement de mondes virtuels. À cette époque, le sujet commençait à émerger. Ainsi en 1991, dans son livre *Les fourmis*, Bernard WERBER présente *Infra World*, projet de simulation de monde virtuel autonome. Il faudra attendre une décennie pour que *SecondLife*® voie le jour, le 23 juin 2003 suivi quelques années plus tard par *OpenSimulator* lancé le 26 janvier 2007.

En mars 2012, la DUN (Direction des Usages du Numérique de l'Université de Strasbourg) lui demande de réaliser une représentation virtuelle de l'Atrium, bâtiment du siège de la DUN, puis pendant l'été de la même année, elle construit le campus numérique avec le concours de trois étudiants stagiaires. Dans cette fonction, elle maintient et développe une première grille. Ensuite, pendant son stage de Master 2 GPI (Gestion de Projets Informatiques), elle prend les fonctions d'AMOA (Assistante à Maîtrise d'Ouvrage), de chef de projet technique et de chef de projet métier.

Ainsi depuis 2012, elle a mis en place un projet d'intégration de progiciel, installé la grille de simulateurs de mondes virtuels EVER pour l'Unistra (Université de Strasbourg), configuré et finalisé des outils mis à la disposition des étudiants, des professeurs et de certains partenaires de l'Université dans le cadre des cinq missions de l'Université de Strasbourg.

Avec les potentialités offertes par le progiciel *OpenSimulator*, elle a pu s'investir dans divers projets au sein de la communauté *OpenSimulator* puis dans le cadre de son métier de professeur des écoles. Ainsi, elle a rédigé un tutoriel publié sur *Openclassroom*. D'autre part, pendant plusieurs années elle intègre les Technologies de l'Information et de la Communication dans sa pratique pédagogique. En classe, ses élèves ont utilisé régulièrement un réseau local d'ordinateurs qu'elle avait mis en place. Au travers de simulations 3D, ils ont été amenés à appréhender l'espace dans le cadre d'un travail autour du thème de l'architecture.

La création de la grille EVER lui a demandé d'exploiter des compétences métiers très variées. Ainsi par exemple elle a pu :

- Administrer des serveurs dédiés,
- Installer et administrer un site web et créer un thème pour le site d'accueil de la grille EVER,
- Installer, configurer et tester la grille EVER et les simulateurs OpenSimulator associés,
- Développer des scripts Bash et des pages PHP pour automatiser certains processus,
- Développer des scripts LSL pour permettre l'interaction des objets 3D et des avatars dans EVER,
- Ecrire la documentation du projet,
- Organiser des rencontres et animer des ateliers,
- Former les utilisateurs et les créateurs du monde virtuel.

Lors de la création de *Camille CLAUDEL, La valse des gestes*, Anne CORDONNIER a toujours été à l'écoute et très disponible pour résoudre certains obstacles techniques, proposer des idées dans l'élaboration progressive de l'environnement. C'est elle qui veille au bon fonctionnement du lieu virtuel du spectacle.



La pause dans l'atelier 3D : de gauche à droite les avatars de Anne Cordonnier, Jacqueline Barral et Jenny Bihouise sous la photo de Jessie Lipscomb, Camille et Louise Claudel

LA PLATEFORME EVER

Présentation générale

EVER (Environnement Virtuel pour l'Enseignement et la Recherche) est un projet qui s'inscrit dans le programme 2 du Schéma directeur du numérique de l'Université de Strasbourg. Il a été défini et porté au sein de la Direction des usages du numérique par son directeur adjoint David GAUCKLER.

L'objectif du projet est d'initier une dynamique autour des usages dans un cadre virtuel innovant et modulable. Et plus particulièrement :

- Offrir des représentations 3D et immersives des campus de l'Unistra,
- Proposer des espaces de travail collaboratifs innovants,
- Accueillir les acteurs et les partenaires de l'Université,
- Permettre et organiser des espaces de recherche,
- Proposer de nouvelles plateformes d'enseignement,
- Organiser des duplex monde réel/monde virtuel autour d'événements clés de l'Université.



Le METACAFE LITTERAIRE qui accueille le THEATRE DE L'ADRET est un des projets qui s'inscrit dans la mission Culture de l'Université et de la Plateforme EVER

<http://www.ever.unistra.fr/Missions>

Le Métacafé Littéraire

de Lorenzo SOCCAVO

Le Métacafé Littéraire hébergé sur EVER est l'espace de rencontres lié aux différents projets initiés sur la plateforme par le chercheur en prospective du livre Lorenzo SOCCAVO. Depuis 2013 il y est à l'origine de plusieurs prototypes développés en collaboration avec Jenny BIHOUISE : une librairie 3D, une méta-bibliothèque universitaire numérique, et... ce Métacafé Littéraire où peuvent échanger en temps réel auteurs et lecteurs francophones depuis toute la planète. Plusieurs soirées rencontres y ont déjà été organisées, permettant à des internautes de toute la francophonie d'abolir la distance physique des milliers de kilomètres les séparant pour partager ensemble des moments de lectures, de discussions et de débats autour des livres.

En parallèle du spectacle sur Camille Claudel, le Métacafé Littéraire accueillera bientôt des Lectures en Chœur autour du roman de Victor Hugo, *L'homme qui rit*, et des échanges autour du voyage intérieur du lecteur de fictions.



Lorenzo SOCCA VO, Festival VidéoFormes 2016 (Photo D.R. Gabriel V. Soucheyre)

Lorenzo SOCCA VO est futurologue du livre à Paris. Chercheur associé à l'Institut Charles Cros <http://www.institut-charles-cros.eu> il est le concepteur de la prospective du livre et de la lecture. Auteur de plusieurs ouvrages *Les Mutations du Livre et de la Lecture*, en 2014, *De la bibliothèque à la bibliosphère*, en 2011, *Gutenberg 2.0*, *Le futur du livre*, en 2007..., il intervient régulièrement comme conférencier et anime le blog <http://prospectivedulivre.blogspot.fr/>. Membre du Collectif l'i3Dim [L'incubateur 3D immersive] il est présent depuis 2006 sur le web 3D pour y inciter à la co-création de nouvelles médiations numériques du livre et de la lecture francophones basées sur de la réalité virtuelle avec avatars. Depuis 2015 il accompagne le Théâtre de l'Adret pour importer ses projets sur le Web 3D. En 2016 il développe le « book in progress » *Le voyage intérieur du lecteur* sur la plateforme Wattpad <https://www.wattpad.com/user/Lorenzo-Soccavo> et oriente ses recherches sur les nouvelles formes de narrations en lien avec les réalités virtuelles et les théories transhumanistes.



Théâtre de l'Adret

LE THEATRE DE L'ADRET

Le THEATRE de l'ADRET a porté de nombreux projets de création à Paris et en région ainsi qu'à l'étranger (Suisse, Italie), avec pour particularité le mélange de différents arts présent la plupart du temps dans les pièces écrites par Jacqueline Barral. Notamment : Théâtre et Danse en collaboration avec l'Opéra de Marseille, le Jeune Ballet Rosella Hightower de Cannes ; Théâtre et mime ; Théâtre et Musique avec percussionnistes, clavecinistes (Jean-Paul Serra, Freddy Eichelberger), flûtistes, clarinettes... Théâtre et acrobatie au sol, arts de la rue ; Commedia dell'arte...

Il s'est également tourné vers des représentations pour un très petit nombre de spectateurs et qui procèdent d'un accord Théâtre et Gastronomie, Vin ou Chocolat ; d'une mise en valeur d'un patrimoine naturel ou architectural ; d'un éclairage d'une œuvre à travers la vie de son auteur en bibliothèques. Aujourd'hui, les seuls spectacles proposés en tournée sont en coproduction avec les clowns visuels et musicaux Bidouille et Coquillette.

A partir de janvier 2015 il se lance dans un projet de Lecture à haute voix en ligne et invite le public à être tour à tour spectateur et acteur. En octobre 2015 la Lecture à haute voix en ligne entre dans la troisième dimension sur la plateforme EVER de l'Université de Strasbourg avec une expérience unique en pays francophones. Une nouvelle forme de spectacle est née. Une nouvelle voie de recherche est offerte pour célébrer au mois de mai 2016 les 35 ans de la compagnie.

SAISON 2016

Trois nouvelles formes
de spectacle à distance en immersion 3D

THEATRE - PROMENADE

LIRE EN CHOEUR

AUTEURS A HAUTE VOIX



Dans le cadre du Meta Café Littéraire de
Lorenzo SOCCAVO
Décors de Jenny BIHOUISE
Avec J. et J.C. BARRAL

Plateforme **EVER** de l'Université de Strasbourg

INSCRIPTION ET PARTICIPATION GRATUITES

THEATRE DE L'ADRET
www.theatre-adret.fr

Participez à une
expérience unique
en pays francophones



Allez au spectacle sans sortir de chez vous

<https://www.youtube.com/watch?v=H-Jk08pmPaA>

CONTACTS

Compagnie

Site : <http://www.theatre-adret.fr>

Courriel : contact@theatre-adret.fr

Comment accéder au spectacle ?

Ce spectacle d'une quarantaine de minutes est accessible 24H/24H et 7J/7J.

Pour en profiter vous devez disposer d'un ordinateur de moins de 5 ans et d'une connexion Internet personnelle sans proxy d'entreprise.

Depuis chez vous, vous accéderez à la représentation grâce à la technologie utilisée. Dès lors vous éprouverez un sentiment de présence dans l'univers proposé.

Votre passeport pour le spectacle :

- Vous rendre sur le site de la plateforme EVER de l'Université de Strasbourg : <http://www.ever.unistra.fr/user/register>
- Créer gratuitement votre compte et attendre la confirmation par mail pour créer votre mot de passe, puis toujours sur le site, votre avatar.
- Vous rendre ici : <http://www2.ever.unistra.fr/faq> Cliquer sur le point 6 pour télécharger le navigateur Firestorm nécessaire à l'entrée sur la plateforme. Choisir selon votre configuration.
- Installer ce programme, valider tout message qui s'afficherait.
- Sur votre Bureau retrouver l'icône de Firestorm et cliquez-le pour ouvrir le navigateur. Une image représentant le campus de la faculté et l'icône de EVER doit apparaître.
- Sur la barre du bas, entrer le nom d'utilisateur que vous avez donné à votre compte précédemment, ainsi que votre mot de passe, et plus à droite, cliquez sur "Log In".

Vous y êtes... ou presque !

Profitez des informations disponibles autour de vous, de façon à vous entraîner à contrôler votre avatar. Quand vous vous sentez plus à l'aise, approchez-vous de l'affiche et cliquez dessus.

Bon voyage dans la mémoire de Camille Claudel !

Si l'expérience vous séduit, n'hésitez pas à revenir et à la partager avec le hashtag

#CamilleForEver