

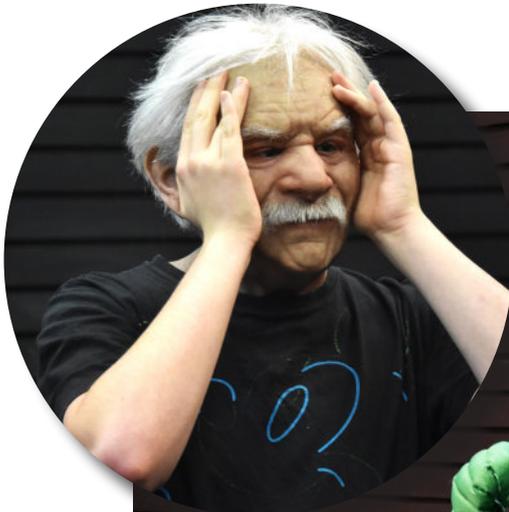
Saison 2023/2024

# Workshop

Licence Arts - Collectif AïE AïE AïE -

La Maison du Théâtre

Du 4 au 8 février 2024



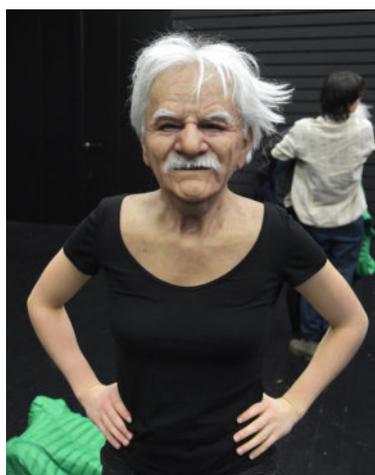
la maison  
du théâtre



AïE  
AïE AïE  
COLLECTIF  
D'ARTISTES  
WWW.AIEAIEAIE.FR

« *Je vais vous emmener dans mon univers.* »  
(Julien Mellano)

---



Chaque saison, La Maison du Théâtre accueille un groupe d'étudiant.e.s de **2ème année de Licence Arts** pour une semaine d'**ateliers menés par une compagnie professionnelle en création.**

## → UN PARTENARIAT

La Licence Arts à l'Université de Bretagne-Occidentale est une formation innovante notamment en ce qu'elle a vocation à :

- Proposer une formation portée en commun par l'Université et ses partenaires (écoles d'art, structures culturelles),
- Penser la **pluridisciplinarité**, le dialogue entre les arts, le décroisement, tels qu'ils sont à l'œuvre dans la création contemporaine,
- Redonner à la **pratique artistique** et au sensible toute leur place, au service d'une pensée de l'art qui appréhende de l'intérieur le processus créatif,
- Inventer des méthodes pédagogiques qui développent, dans la même mesure que la rigueur, la curiosité et l'autonomie de l'étudiant,
- Réfléter et amplifier le bouillonnement culturel territorial.

En faisant **dialoguer les arts entre eux**, en les confrontant aux autres disciplines, la Licence Arts est, comme toute Licence à l'Université, une formation généraliste, permettant de **développer un regard critique**, informé et sensible, sur le monde contemporain.

Ces workshops artistiques s'inscrivent dans les expérimentations pratiques de la Licence Arts. A côté des enseignements de spécialité artistique dispensés tout au long de l'année par leurs professeurs dans les Ecoles d'art partenaires, ces workshops artistiques ont pour principe de **réunir des étudiants dont les pratiques de spécialité sont diverses**, autour d'artistes associés ou intégrés dans les structures culturelles de la métropole brestoise ou dans les écoles d'art du territoire.

L'objectif premier de ces workshops artistiques, est **d'intégrer d'emblée les étudiants de la Licence Arts dans des collectifs en lien étroit avec des processus de travail et de recherche des artistes.**

## → UNE COMPAGNIE EN CRÉATION

Pour ce Workshop, la Maison du Théâtre a sollicité le **Collectif AÏE AÏE AÏE** en la personne de **Julien Mellano, metteur en scène et interprète**. Julien Mellano conçoit des spectacles qui font la part belle au mélange des genres artistiques et au brouillage des pistes. Son intérêt pour les jeux de langage, les expériences sonores, l'incarnation de personnages et le soin qu'il accorde à la fabrication des images donnent lieu à des formes théâtrales transversales, marquées par un goût prononcé pour le détail, le détournement, le monstre, la métamorphose, les jeux de simulacre et l'absurde.



La Maison du Théâtre **accompagne la création du spectacle *Jean-Clone*** de la compagnie (novembre 2024). Après *Ersatz* et *Supergravité*, Julien Mellano s’empare d’un nouveau sujet d’anticipation dans le sillage de son intérêt croisé pour la science et la fiction. Il se penche **sur le clonage** et plus spécialement sur la figure fantastique du **clone humain**, reflet symbolique d’un rapport à la nature particulièrement anthropocentré. Il dessine avec dérision une fable absurde et futuriste pour mettre en scène, en contrepoint, l’intérêt vital et merveilleux des croisements, de la diversité et des interactions de tout genre.

Les mises en scène de Julien Mellano se nourrissent d’allers-retours entre écriture, documentation, recherches d’atelier et expériences au plateau. Le texte est une **matière vivante et malléable**, souvent sujette à l’évaporation au profit des images. *Jean-Clone* est un projet qui mêlera **effets visuels, images étranges, manipulation et détournement d’objets**. Comme souvent dans ses créations, il attache une importance à l’économie de moyens, tant dans l’usage des matériaux que dans l’encombrement que les éléments de scénographie peuvent engendrer.

*Jean-Clone* offre une entrée en matière stimulante pour croiser avec les étudiant.e.s **des réflexions de scientifiques, de philosophes et d’artistes qui s’intéressent à ces questions**. Le clonage est un terrain de jeu passionnant pour mettre à l’épreuve nos convictions. La pièce aborde le sujet délicat des manipulations génétiques et évoque aussi en creux la migration et nos rapports complexes à la modernité et à l’innovation.



Au cours du Workshop, Julien Mellano a invité le groupe d'étudiant.e.s à se pencher sur les sujets et les esthétiques présentes autour de *Jean-Clone*. Il s'agissait d'explorer ensemble **la notion de réplique** : la reproduction, le standard, le vieillissement des corps, la génétique, l'eugénisme... **avec les moyens du jeu d'acteur, le geste, le détournement et la manipulation d'objets, l'humour, la lumière, le son, le costume, les effets spéciaux, etc...**

Le workshop s'est articulé autour de **discussions collectives** pour explorer ce sujet, de temps d'écriture et de recherches pratiques. Des aller-retours entre ces 3 phases ont été menés tout au long de la semaine, avec pour objectif la réalisation d'une forme courte et sur mesure qui pouvait être présentée par les élèves lors du Festival Ressac (Arts et Sciences).

## → AUTOUR DES OBJETS —————

En amont du workshop, et pour le bon déroulement des rencontres, Julien Mellano avait demandé à chaque participant.e **d'apporter quelques objets et quelques matériaux**, qui seraient ensuite mis en commun et utilisés par tous.tes :

- 12 objets (minimum), de préférence **des objets évocateurs, symboliques, parlants...** en variant les dimensions (de l'allumette à la valise), en évitant les jouets, les poupées, les peluches...
- 1 lot d'objets multiples (ex : kapla, paquet de biscottes, sac de billes, boulons...)
- 2 ou 3 matériaux (ex : bois, carton, papier, verre, branches, autres...)
- 1 « objet » consommable (ex : fruit, légume, etc...)
- Quelques petits outils de bricolage (cutter, scotch, ficelle, pinces, etc...)
- 1 tenue souple et neutre, idéalement noire, au moins un haut sombre
- Des outils pour prendre des notes : carnets, ordinateurs...

Le 1er jour, les 11 participants ont rejoint la Maison du Théâtre muni.e.s de leurs accessoires, trouvailles, artefacts, colifichets. Ces outils de travail allaient les accompagner pendant toute la durée des rencontres. Après un temps de présentation collectif, l'atelier initial proposé par Julien Mellano dans l'espace du Studio s'est axé **sur la (re)découverte et l'approvisionnement de ces matériaux**.

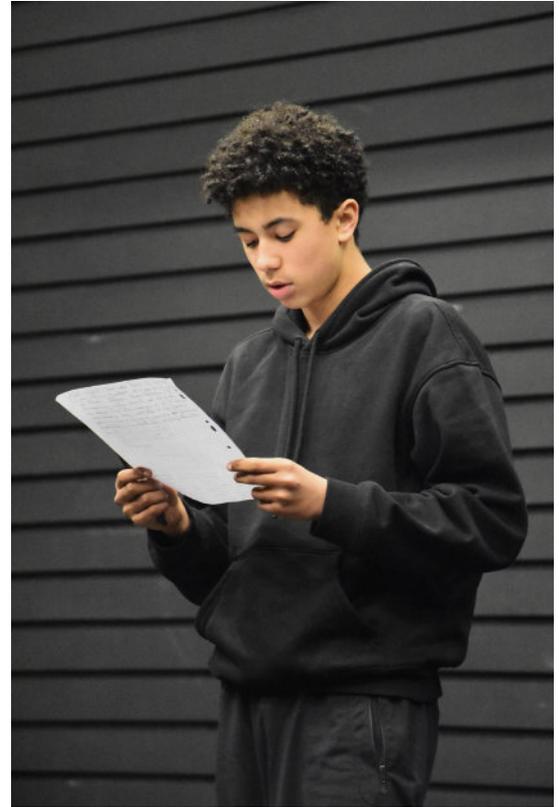
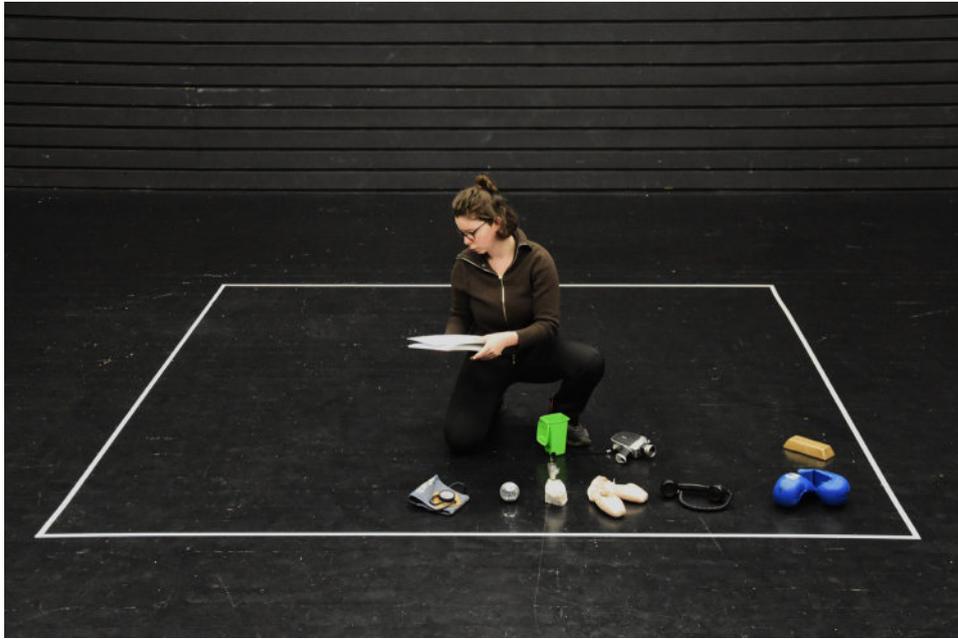
Un espace délimité au sol par des marques blanches représentait une scène, sur laquelle les étudiant.e.s venaient à tour de rôle déposer le ou les objets de leur choix, de manière à **les mettre en valeur, à les considérer d'une autre manière, à les relier parfois, pour en faire sortir toute la singularité et le potentiel artistique**.



## → RACONTER UNE HISTOIRE

Le 2ème jour, plusieurs objets ont été sélectionnés puis **assemblés sur le plateau** par J. Mellano, et la consigne indiquée au groupe était la suivante : **écrire un texte court**, inspiré par les différents éléments présents sur la scène.

Le respect de **certaines contraintes** faisait partie du jeu : par exemple, il était préférable de ne pas citer directement les objets, mais plutôt de les explorer, afin d'éviter des rapports redondants entre images et histoires.



Chacun.e. a produit un texte personnel, résultat de son propre regard sur les objets, évoqués dans un ordre aléatoire ou spécifique.



*Les gants de boxe face au téléphone.*

*Ils amènent rage et défoulement.*

*Le téléphone, lui, amène des nouvelles, des informations.*

*Donnent-elles envie de frapper du poing ? Qui parle ? Qui reçoit ?*

*Un boxeur ou une danseuse. Un danseur classique.*

*Deux sports exigeants qui peuvent facilement blesser. Est-ce la nouvelle apportée au téléphone ? Une blessure causée par l'un de ces sports ?*

*Des bonbons, un piège à éviter une fois adulte et grand sportif. Le sucre sert à l'intellect, mais peut devenir un excès.*

*Pour se détendre, se faire du bien, il existe d'autres méthodes que l'on utilise davantage en grandissant. Ce sont les fêtes.*

*Tournoyer et rire dans un espace bruyant, rempli de paillettes.*

*Certains s'arrêtent, s'octroient une pause pour respirer et baisser la tension.*

*A moins que, tout en étant à jeun, ce moment les a fait redescendre.*

*Ces moments de fêtes, s'ils veulent être grandioses et riches en sensations, demandent un investissement.*

*Chacun de ces éléments forme l'histoire d'une vie à capturer à saisir, une caméra à la main.*

*Avant que tout ceci soit oublié, enseveli au fond d'une poubelle.» (Texte de Montaine)*



*Pierre se sent nul aujourd'hui, il a des boutons sur le nez, le regard vitreux, des poches sous les yeux.*

*Oui, Pierre se sent comme un déchet inutile qu'on a jeté à la poubelle.*

*Mais cela arrive à cause du trop d'importance qu'il donne aux personnes. Chaque regard, chaque remarque, il les interprète mal.*

*Pourquoi l'apparence est-elle si importante pour lui ?*

*Hier, Pierre a joué aux pirates. Oui, il a rejoué comme quand il était enfant.*

*Tout cela, il le raconte à son médecin traitant.*

*Demain, Pierre dansera. Il balancera son meilleur déhanché sur la piste.*

*Peut-être essaiera-t-il d'aborder quelqu'un, mais pour cela, il lui faudra ne pas oublier de prendre ces fameuses pastilles à la menthe, repérées dans une pub.» (Texte de Noah)*

## → CRÉER UN TABLEAU VIVANT

Un second exercice a par la suite été amorcé par les participant.e.s : celui du **portrait de famille**. Les étudiant.e.s allaient chacun.e choisir un objet, puis par équipes de 5, ils/elles se réunissaient sur le plateau et prenaient une pose rappelant celle des photos de groupes.

L'objectif pour les étudiant.e.s était de choisir un objet qui les attire par son potentiel d'histoire, **par ce qu'il pouvait raconter, sans texte**. L'objet ne devait pas être manipulé mais **simplement montré**. Un arrière-plan musical, diffusé pendant la pose, accompagnait les groupes. Chacun.e devait trouver le moment propice pour montrer l'objet choisi face à lui/elle, et cet objet pouvait apparaître et disparaître à plusieurs reprises, en gardant une posture la plus neutre possible.



Une neutralité devait se trouver dans la posture de chacun.e, de façon à attirer l'attention du spectateur sur l'objet (et le dévoilement de l'objet).

Julien Mellano : « Dans mon approche du théâtre, j'aime travailler sur le non-jeu. Dans le théâtre d'objets, ce qui m'intéresse, c'est être au service d'une histoire, ou d'un objet qui va nous raconter quelque chose. »



## → SE METTRE EN MOUVEMENT

Le groupe avait travaillé en amont sur un échauffement de la partie supérieure du corps, afin de créer les conditions propices à une présence significative au plateau.



Le groupe avait travaillé en amont sur un échauffement de la partie supérieure du corps, afin de créer les La position et le choix des objets avaient une influence sur l'interprétation que le spectateur pouvait retirer les portraits de familles. Julien Mellano a présenté aux étudiant.e.s le principe de **L'effet Koulechov**, qui est un biais cognitif de type mnésique (effet de récence, mémoire à court terme), mis en évidence par le théoricien et réalisateur soviétique Lev Koulechov. Au cinéma, l'effet Koulechov est un effet de montage par lequel les spectateurs tirent plus de sens de l'interaction d'un plan avec un autre plan auquel il est associé, que d'un plan isolé.

La façon dont le spectateur perçoit un personnage filmé (ses pensées, sentiments, émotions) dépend non seulement du jeu de l'acteur qui l'interprète mais aussi du montage dans lequel le plan qui le montre est inséré : c'est ce qu'on appelle l'effet Koulechov.

## → ASSEMBLER LES OBJETS —————

Les exercices autour des objets ont été développés, d'abord autour de **l'assemblage de 2 items distincts** : chacun.e devait choisir 2 éléments ayant un lien entre eux, qui véhiculaient des symboles, des métaphores, puis les poser au sol, et décaler l'un des 2 objets d'une place. La combinaison obtenue permettait ainsi de créer un autre assemblage.

Julien Mellano a ensuite laissé au groupe le temps d'**explorer toutes les possibilités** induites par la présence de l'objet au plateau.

« *Permettez-vous tout, sans vous donner de règles, si ce n'est celle d'utiliser le carré matérialisé au sol, comme un espace de représentation. Faites dialoguer les objets entre eux, détournez-les, mettez-les en scène et également en jeu* », a-t-il indiqué aux élèves.



Les improvisations autour des objets étaient accompagnées des conseils de Julien Mellano :

- Être réceptif à l'ensemble du groupe

- **Ne pas utiliser les objets comme des accessoires**, mais décaler le rapport que l'on a avec eux (exemple : ne pas faire semblant de boire en utilisant une bouteille)

## → VERS LES THÈMES DU SPECTACLE

Par groupes autonomes de 3 ou 4, les étudiant.e.s ont ensuite réalisé un travail d'exploration des thématiques présentes dans *Jean-Clone* :

1/ Le clonage

2/ L'eugénisme

3/ Les types de reproduction

4/ Le transhumanisme

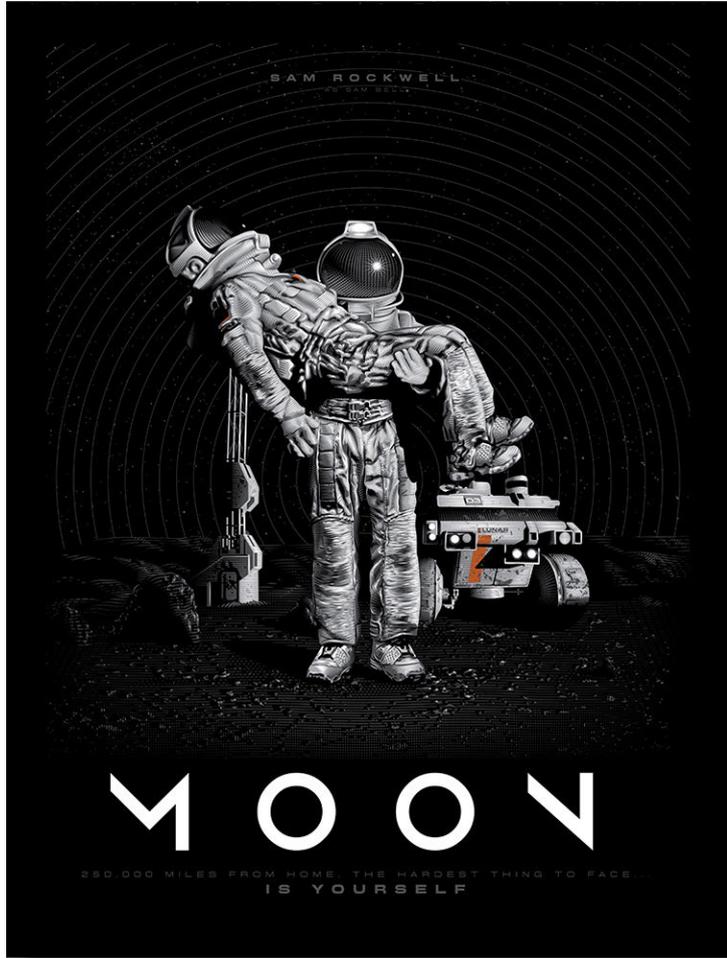
Chaque groupe, sur une demi-journée, s'est nourri des enjeux et contenus de ces sujets, en partant des définitions et d'exemples liés, puis en présentant le résultat de son travail **sous une forme théâtrale et décalée**. Exemples : le groupe travaillant sur l'eugénisme a joué sur le format d'un programme TV, tandis qu'un autre groupe a exposé la notion de transhumanisme sous la forme d'un groupe de parole.

Cet exercice de dramaturgie a également permis aux étudiant.e.s d'**utiliser les objets comme éléments de jeu collectif**, afin de représenter visuellement les thématiques choisies.



Les échanges ont donné la possibilité à Julien Mellano d'introduire **des oeuvres littéraires, plastiques ou cinématographiques** traversant son processus de création et lui donnant de la matière :

- *Le Code de l'Immortalité*, de Miroslav Radman (2019)
- *Le Bug Humain*, de Sébastien Bohler (2019)
- *Moon*, de Duncan Jones (2009)



Le travail de personnalités emblématiques :

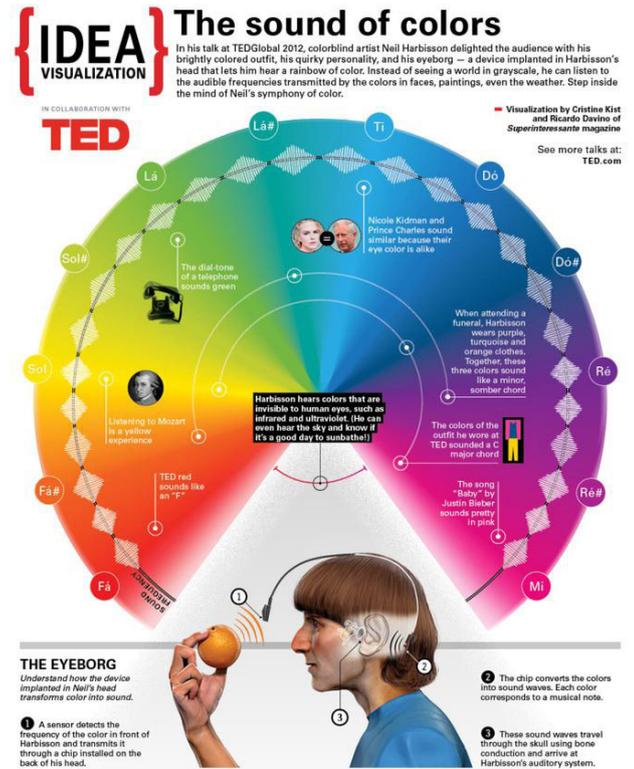
**1/ Neil Harbisson** : artiste britannique connu pour sa capacité à entendre les couleurs. En 2004, il est devenu la première personne au monde à avoir une antenne implantée dans sa tête.

Neil Harbisson naît avec l'achromatopsie, une particularité qui ne lui permet de voir qu'en noir et blanc. En octobre 2003, il assiste à une conférence sur la cybernétique et les extensions sensorielles, donnée par Adam Montandon. Neil Harbisson est enthousiasmé et à la fin de la conférence, il s'entretient avec Adam Montandon. Par la suite, ils commencent à travailler sur le projet de l'antenne.

L'antenne fonctionne avec une caméra qui capte les couleurs directement face à la personne, et les convertit en temps réel en ondes sonores. Neil Harbisson mémorise les fréquences associées à chaque couleur.

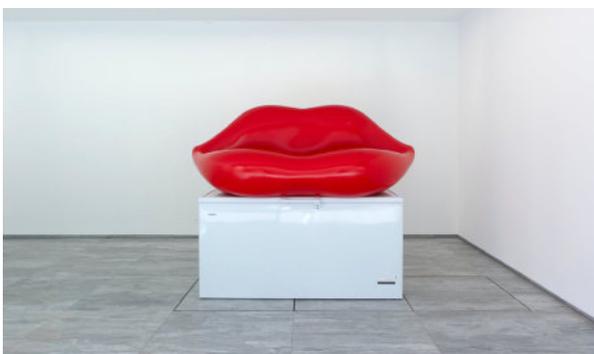
En 2007, au cours d'un trajet en auto-stop à travers l'Europe, Neil Harbisson rencontre à Ljubljana Peter Kese, un développeur de logiciels. Peter Kese propose de développer l'antenne afin que Harbisson puisse percevoir la saturation des couleurs et pas seulement les teintes. Après quelques semaines, il a développé un nouveau modèle d'antenne qui permet à Harbisson de percevoir jusqu'à 360 teintes différentes à travers des micro-sons, et la saturation à travers les différents niveaux de volume.

L'intégration de l'antenne sur la photographie de son passeport est interprétée par certains comme la reconnaissance officielle de Harbisson comme un cyborg. La couleur, ainsi que l'utilisation de la technologie comme une extension de l'artiste (et non pas comme faisant partie de la performance artistique) sont des thèmes centraux dans le travail de Harbisson. En 2010, il fonde la Fondation Cyborg, une organisation internationale pour aider les êtres humains à « devenir des cyborgs ».



2/ **Matthew Barney**, artiste américain travaillant avec le dessin, la photographie, le film, les installations vidéos et la sculpture. Ses premières œuvres s'inscrivent dans le droit-fil du body art, et il est connu pour son cycle de cinq films, *Cremaster*, réalisés de 1994 à 2002, dans lesquels il met en scène de manière surréaliste des danseuses, le Chrysler Building, des pilotes automobiles, etc., et s'interroge sur la non-différenciation des sexes, les cyborgs et une humanité mutante.

3/ **Bertrand Lavier** : depuis le début des années 1970, il interroge les rapports de l'art et du quotidien ainsi que la nature de l'œuvre d'art en plaçant dans un environnement socialement identifié comme lieu d'exposition d'œuvres d'art, des objets empruntés à la vie courante, modifiés ou hybridés de façon que leur statut même s'en trouve mis en question. Ses premières œuvres exploitent l'ambiguïté résultant d'objets (voitures, armoires en tôle, réfrigérateurs...) simplement recouverts d'une épaisse couche de peinture posée en larges aplats : ces objets sont à la fois l'objet lui-même (ils demeurent théoriquement utilisables) et l'image de l'objet, en raison de la peinture qui les recouvre. Pour lui, Si tout objet peut cumuler plusieurs identités, « le fait de rapprocher des images est aussi important que d'en créer » : le travail artistique peut ainsi consister à rapprocher des images ou des objets que la réalité quotidienne sépare.



## → SE RÉPARTIR LES RÔLES

Dans la perspective de préparer la présentation qui serait donnée le vendredi, ainsi que pendant le Festival Ressac le 19/03, le groupe a ensuite travaillé sur la **constitution d'une équipe artistique**.

Chacun.e. a choisi son rôle : **metteur en scène, assistante à la mise en scène, comédien.ne.s, scénographe, régisseur plateau, costumier, accessoiriste...**

L'idée était que chacun.e trouve un rôle qui lui convienne, pour lui permettre de se sentir **engagé dans une création collective**.

Julien Mellano, présent pour aiguiller les étudiant.e.s dans leur choix, a laissé une entière liberté dans la mise en oeuvre du contenu de ce qui serait proposé, en partant d'éléments concrets et en laissant émerger **la sérendipité** (faire par hasard une découverte inattendue qui s'avère ensuite fructueuse, notamment dans le domaine des sciences. Il s'agit d'une notion polysémique dont le sens varie selon la période, le contexte et la langue utilisée).

Julien Mellano : « *Partez de quelque chose de réaliste, pour ensuite aller vers l'étrangeté. Vous allez réaliser en un temps resserré ce qui, d'habitude, prend des semaines ou des mois* ».

## → SOUS LES MASQUES...

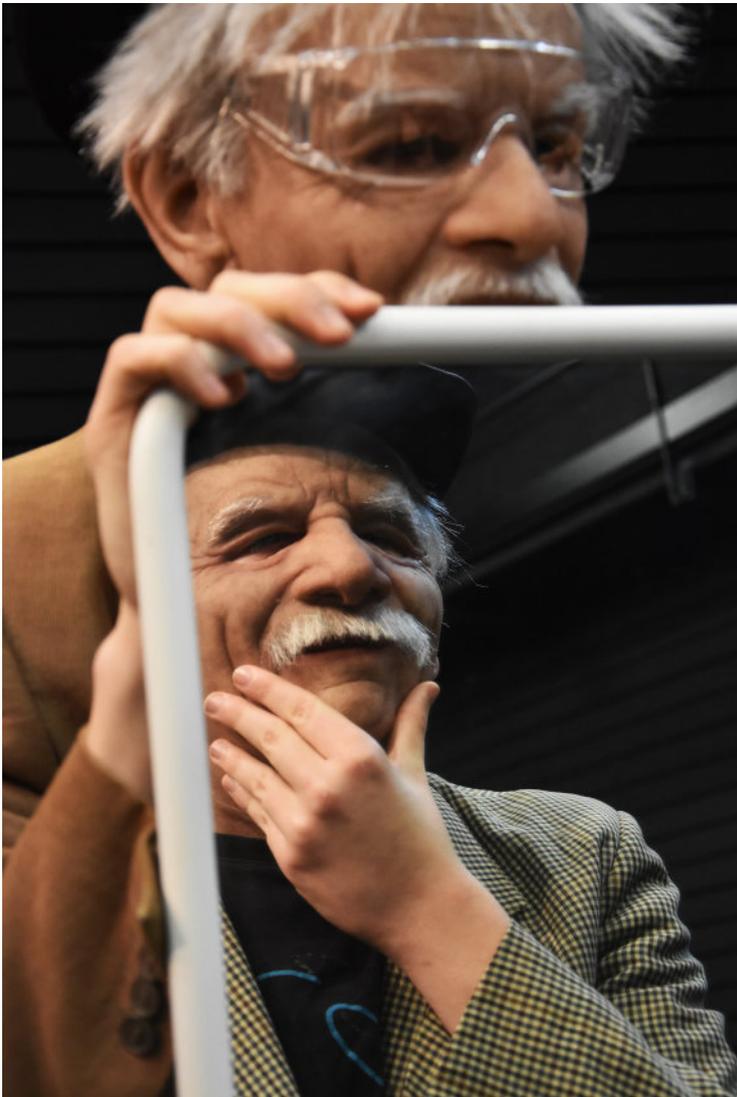
Les étudiant.e.s se sont emparé.e.s des **masques** apportés par Julien Mellano pour débiter leur préparation de ce qui serait montré pendant la présentation du vendredi.

Pour se confronter au trouble que pourrait provoquer la parfaite réplique d'un corps humain, Julien Mellano s'appuie dans la création de *Jean-Clone* sur l'usage de masques **hyperréalistes**, remarquables par la qualité de leurs détails.

En novembre 2022, Julien Mellano a organisé un laboratoire pour éprouver ces masques sur des corps et des visages différents. L'occasion de vérifier **leur efficacité et leur potentiel**, mais aussi de rencontrer de nouveaux comédiens et de préciser la distribution de l'équipe professionnelle au plateau.



Un travail de fabrication d'un corps aussi réaliste que les Jean-Clone a été réalisé par le marionnettiste Antonin Lebrun (Cie Les Yeux Creux). L'objectif étant bien de donner l'illusion d'un vrai corps inanimé.



## → ...SOUS LES DOUDOUNES...

Les Jean-Clone sont équipés de **seyantes combinaisons molletonnées vertes** permettant de capter les énergies. La doublure récupère l'eau, les matières organiques et le dioxyde de carbone des corps puis les recycle en apports vitaux grâce à un principe de photosynthèse.

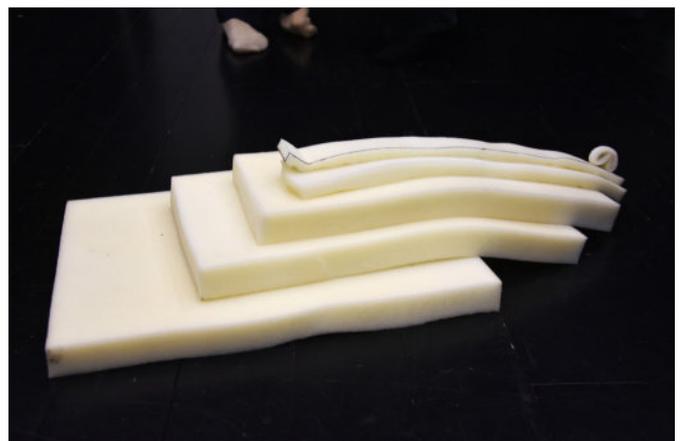
Les étudiant.e.s ont revêtu ces doudounes pour créer **des créatures hybrides**, des monstres aux formes malléables et décalées.

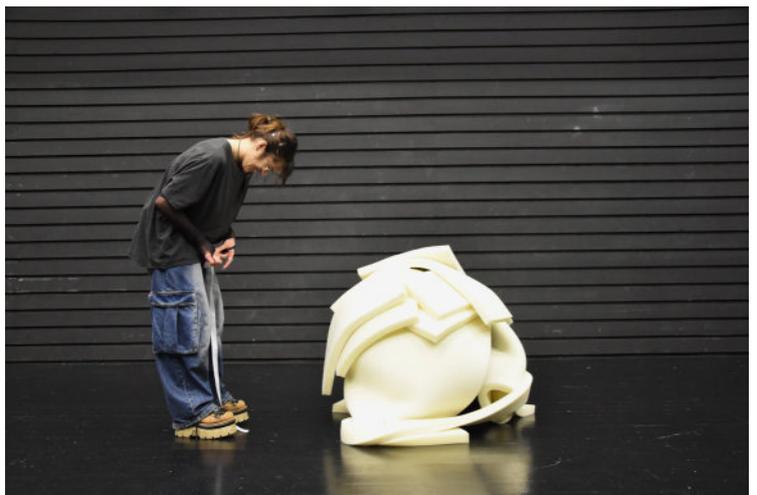


## → ...ET SUR LA MOUSSE !

La **mousse à mémoire de forme** était l'un des matériaux également utilisé par le groupe pendant ses explorations. Cet élément a historiquement été développé par la NASA suite à un programme spatial de la fin des années 1970, dans le but de concevoir des fauteuils de vol.

Le matériau présente la spécificité de retrouver sa forme originelle, même après avoir été manipulé, plié, tordu... Cette qualité lui donne **un aspect de matière vivante**, presque autonome dans sa manière de s'ouvrir. **L'objet n'est plus inerte, il devient organique.**





## → UN ESPACE DE PARTAGE

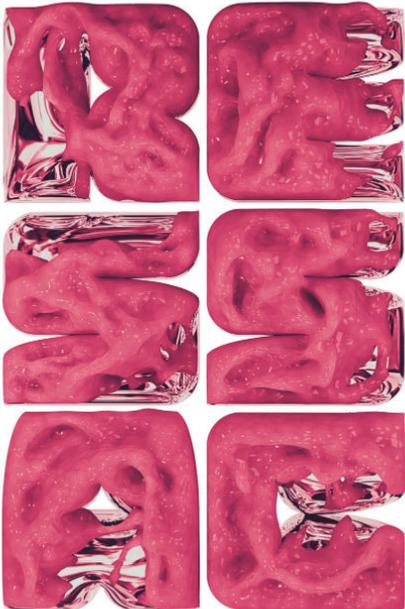
Après des séquences d'**approfondissement des thématiques et des techniques** (de la « fusion » des 2), les étudiant.e.s ont finalisé la forme qui allait être présentée au public.

Le groupe a mis bout à bout des images, des expériences traversées pendant leurs 5 jours de présence à la Maison du Théâtre, en respectant des éléments donnés : **une durée, un espace, un rapport aux spectateurs/trices.**

Julien Mellano intervenait pour canaliser les énergies et les avis des participant.e.s. quand cela était nécessaire.

La présentation du vendredi a permis de prendre la mesure du travail accompli par le groupe : une forme de 20 min, accompagnée d'une bande sonore issue de l'album *Delirium Corida* du groupe Fantômas, a été proposée aux autre étudiant.e.s de L2 et aux partenaires présent.e.s.

Cette forme sera ensuite présentée le 19 mars aux Capucins, pendant le Festival Ressac (Arts et Sciences) organisé par l'UBO.



FESTIVAL RESSAC  
19-23 MARS 2024  
BREST / MORLAIX

REchercheS en Sciences, Arts et Création

UBO  
Université de Bretagne Occidentale



## → UNE EXPÉRIENCE ENRICHISSANTE ---

**Le workshop a été une expérience multiple pour l'ensemble des participant.e.s.**

En fin de L2, certain.e.s étudiant.e.s commencent à créer des spectacle, ou même des compagnies. Et un travail comme celui-ci permet de découvrir de nouveaux processus de créations.

La diversité des outils proposés a permis l'émergence d'une créativité et la découverte de l'autre par le biais de nombreuses esthétiques. **Théâtre d'objets, musique, écriture, marionnette**, se sont côtoyés lors de ce Workshop et ont amené des échanges.

Les rencontres ont été très stimulantes, et ont permis aux élèves d'être accompagné.e.s dans les démarches de création, mais également de pouvoir accompagner une compagnie dans sa démarche à elle.

Le Workshop a amené à de l'enrichissement personnel, et chacun.e s'est fixé ses propres objectifs : voir comment on crée un spectacle, s'exprimer en public, performer dans l'espace, rechercher ensemble, apprendre à connaître les autres...

Les étudiant.e.s ont pu apprendre à ne pas se restreindre dans les formes artistiques.





**La Maison du Théâtre**  
**12 rue Claude Goasdoué**  
**29200 Brest**  
**02 98 47 33 42**  
**[www.lamaisondutheatre.com](http://www.lamaisondutheatre.com)**

---

**Association Loi 1901, soutenue par la Ville de Brest, Le Département du Finistère,  
la Région Bretagne et Le Ministère de la Culture - DRAC Bretagne**

**Direction : Valérie Marrec**  
Licences d'entrepreneur de spectacle  
Catégorie 1 : PLATESV-R-2020-006110  
Catégorie 2 : PLATESV-R-2020-006111  
Catégorie 3 : PLATESV-R-2020-006112