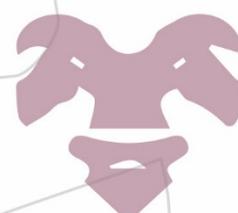
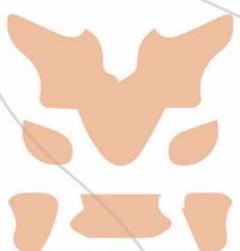
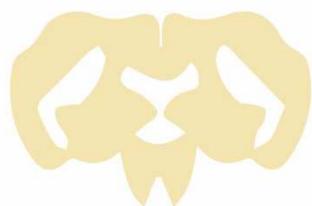


Collège au théâtre
Saison 2020 | 2021
Fiche pédagogique n°3

Association
Bourguignonne
Culturelle
Scène pluridisciplinaire



20
21



ARTEFACT

Informations pratiques :

Artefact

Mardi 13 octobre – 10H – 14H30 – 19H

Mercredi 14 octobre – 10H – 15H – 19H

atheneum

Durée : 55 minutes

www.abcdijon.org

Débat interactif et connecté: Arts vivants et nouvelles technologies

Mercredi 14 octobre 17H

atheneum

Rencontres à chaud à l'issue des représentations

Chers collègues,

Pour préparer vos élèves à leur venue au spectacle ou approfondir leur connaissance de celui-ci, nous vous proposons un document à destination des élèves qui vous permettra d'en explorer les principaux axes .

Sources :

- Dossier pédagogique proposé par la compagnie
- © Crédit photo Nicolas Boudier

Dossier réalisé par Gaëlle Cabau – Enseignante missionnée au service éducatif de l'A.B.C.



Un récit immersif peuplé de marionnettes virtuelles

On désigne habituellement par « artefact », un phénomène créé de toutes pièces dans des conditions expérimentales, il peut s'agir d'un effet indésirable voire d'un parasite. Si depuis la nuit des temps, l'homme n'a cessé d'engendrer des artefacts via la transformation qu'il opère sur la matière, la découverte de ces derniers à l'occasion de fouilles archéologiques nous montre que d'une certaine manière c'est bien l'objet qui survit à son créateur. Ainsi, de fil en aiguille, les artefacts les plus archaïques ont laissé place à des pièces manufacturées jusqu'à constituer une chaîne de production continue. Prenant désormais place dans nos domiciles, les machines nous permettent de réaliser de nouveaux objets et de dupliquer ceux qui existent déjà. Mais qui sont-ils vraiment ? Eux qui peuvent désormais se passer de nous pour communiquer, se réparer, se reproduire ? Ne serions-nous pas malgré nous les hôtes de leur mutation vers des formes toujours plus complexes et résistantes ?

À mi-chemin entre installation et performance, *Artefact* est une aventure surréaliste qui trouble notre perception du réel en interrogeant notre relation aux objets. Entre théâtre optique et imprimante 3D, le dispositif semblable à un castelet se transforme en un organisme scénique vivant capable d'imprimer ses propres décors. Dans ce récit immersif peuplé de marionnettes virtuelles, le rapport entre l'animé et l'inerte est sans cesse bouleversé. Qui dirige réellement ces opérations ? Qui orchestre le temps de la représentation ? À travers cette mise en abyme, c'est la nature même de l'humain dans son irrépressible besoin de créer des objets, qu'il s'agit de repenser.

1.2. Robots, machines, ordinateurs dans l'art

> Liste les œuvres de fiction (roman, bande-dessinée, film, série...) que tu connais, faisant référence au monde des robots, des ordinateurs, des machines.

.....
.....
.....
.....

2. Les robots au pouvoir

2.1. Un professeur remplacé par un robot

> Lis l'article suivant : « Un professeur a été remplacé par un robot et personne n'a rien remarqué. » Est-ce possible ? Est-ce souhaitable ?

.....
.....
.....
.....

Un professeur de l'université Georgia Tech a remplacé un de ses assistants par un robot. Les étudiants n'y ont vu que du feu. De quoi relancer le débat sur la place l'intelligence artificielle dans les métiers de l'éducation.

En mai dernier, le professeur Ashok Goel, de l'université Georgia Tech aux Etats-Unis, a recruté un assistant d'un type un peu particulier pour son cours sur l'intelligence artificielle. Jill Watson, la nouvelle "teaching assistant", était tout bonnement... un robot, chargé de répondre aux questions les plus fréquentes des étudiants. Sans que ceux-ci ne se doutent de rien - pendant tout un semestre !

Parmi les neuf étudiants chargés d'aider leur professeur référent (un peu comme les chargés de TD dans les universités françaises), Jill Watson répondait comme les autres aux questions du forum d'entraide.

Ashok Goel avait remarqué que si le nombre d'étudiants avait tendance à croître, et les questions avec, celles-ci se répétaient souvent d'année en année. Avec son équipe, il a donc créé "Jill Watson" (grâce à un programme d'IBM nommé Watson). Ils lui ont fait analyser 40.000 questions et ont entré manuellement les réponses, avant de le lancer.

Un camouflage efficace

Les étudiants n'y ont vu que du feu. Cette expérience soulève plusieurs questions quant à l'implication grandissante de l'intelligence artificielle dans de nombreux métiers, et désormais dans l'éducation. Les robots sont-ils vraiment capables de prendre la place des professeurs ? Ne sont-ils là que pour les décharger de tâches routinières ou pourraient-ils à terme "enseigner" ?

La question est revenue sur la table lors de la conférence OEB sur les technologies de l'enseignement, début décembre à Berlin. Pour Donald Clark, professeur à l'Université de Derby (Royaume-Uni), cette automatisation est inévitable et l'intelligence artificielle supprime déjà des emplois. Alors pourquoi ne pas s'en servir pour le bien commun qu'est l'éducation ?

Une éducation au rabais ?

D'autres sont plus sceptiques. Nell Watson, une entrepreneure dans les nouvelles technologies, émet des doutes quant à la capacité de l'intelligence artificielle à évaluer un étudiant qui ne réfléchit ou ne s'exprime pas de manière conventionnelle.

Se pose aussi la question du coût de l'éducation. Une automatisation de certains cours pourrait causer une fracture entre des étudiants capables de payer pour un vrai professeur, et ceux qui devraient se contenter d'un robot.

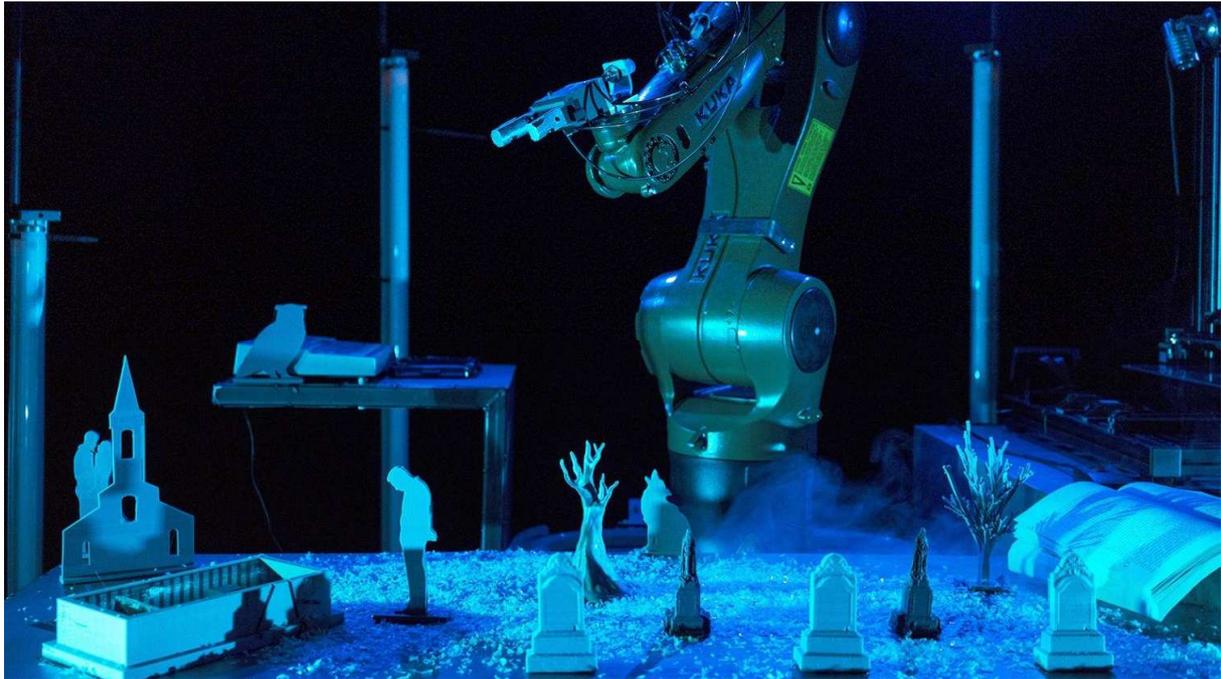
En attendant, le professeur Ashok Goel compte bien renouveler son expérience auprès de ses étudiants. Ceux-ci seront désormais au courant de la présence d'un robot parmi les assistants, mais ne sauront pas son nom. Seront-ils capables de le repérer ?

Par Liv Audigane / start.lesechos.fr / 3 janvier 2017

2.2. Jouons les robots

> Voici un exercice qui te transformera, toi et tes camarades en une machine.

- Positionne-toi au centre du plateau. Produis un son et fais un geste que tu répèteras jusqu'à la fin de l'exercice (attention à choisir une action facilement répétable sur la durée).
- L'un de tes camarades va venir se positionner à tes côtés en prenant en compte ta proposition. Il va à son tour proposer un son et un geste.
- Petit à petit, tous tes camarades vont entrer dans l'engrenage en s'adaptant aux positions existantes. Il faudra veiller à varier les types de sons, de gestes et la position des corps (assis, debout, couché).
- Une fois que tout le monde a trouvé sa place et que la machine fonctionne, prononcez tour à tour un ordre qui montrera votre volonté de prendre le pouvoir. Soyez à l'écoute des autres.



3. Découvrons le travail de Joris Mathieu

3.1. Parole de metteur en scène

> Lis, sur la page suivante, l'interview de Joris Mathieu. Souligne les interrogations à l'origine de la pièce.

> Un spectacle sans humain, est-ce toujours du théâtre ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Interview de Joris Mathieu, par Elise Ternat

Quelle est la genèse d'Artefact ?

À l'origine d'*Artefact*, il y a une question centrale : quelle est la place de l'humain et de son corps dans un univers théâtral et dans le monde en général ? Notre travail depuis ces dernières années (à l'instar de *Cosmos* ou *Urbik Orbik*) place l'humain comme un objet parmi les objets et interroge les notions de disparition physique sur scène et de perte de communication. Dans *Artefact*, nous formulons par anticipation l'hypothèse de la disparition pure et simple de l'humanité, comme la suite logique d'un projet de société mené depuis la nuit des temps, amplifiée par l'industrialisation intensive au XXe siècle et confirmée aujourd'hui avec la révolution robotique et numérique. Enfin, la genèse du projet est liée à celui du Théâtre Nouvelle Génération à Lyon, en prise avec le réel pour imaginer demain. Ce sont des problématiques dans l'air du temps qui nous rattrapent déjà. Le monde scénique agit un peu comme un miroir déformant. Il y a un débat politique fort aujourd'hui qui touche cette création : quel est notre avenir sur Terre, au tournant d'un projet de société lié au travail et à la dégradation de notre milieu naturel ? Comment pouvons-nous et comment l'homme peut-il se réinventer pour le futur ?

Que raconte Artefact ?

L'histoire raconte entre autres qu'un jour un homme qui s'intéresse aux machines, entreprend un travail d'écriture pour fabriquer une œuvre d'art avec des machines. Il entre en dialogue avec une intelligence artificielle qui se nourrit et apprend des humains. Cette intelligence artificielle n'a d'autre but ni utilité que de discuter avec les Hommes. Dotée d'une forte personnalité, elle éprouve le désir de faire du théâtre... Hélas, ce projet ne peut aller à son terme car cet homme en particulier et les humains en général ont disparu. L'intelligence artificielle reste donc sur ce désir nostalgique de faire du théâtre et souhaite trouver des solutions pour créer sans son tuteur. En filigrane de cette histoire, c'est l'entrée dans un monde de fiction qui nous plonge dans la vie et l'œuvre de cette intelligence artificielle, via différents temps de son activité et de son cerveau. On est à l'intérieur de cette machine. Au-delà de ce lien entre deux entités dont une a disparu, il s'agit de l'histoire de l'humain qui a lancé une entreprise de production depuis son apparition sur Terre. Créer, évoluer, progresser avec toujours la volonté de transformer les matières premières naturelles en objets manufacturés et reproductibles. L'homme est un bâtisseur, un fabricant qui ne cesse de créer et produire. Face au constat de surproduction et à la fragilisation de notre environnement, nous sommes sommés de stopper cette entreprise. Pourtant s'il s'arrête de produire, l'homme semble ne plus vraiment savoir quel sens donner à son existence. Avec les projets d'intelligence artificielle, avec la robotique, nous créons des objets doués des mêmes qualités que nous. D'une certaine manière, c'est un peu comme si l'homme organisait sa propre disparition physique ou imaginait d'autres corps (plus résistants ou mêmes virtuels) pour permettre à l'intelligence, à la culture et au savoir humain de migrer.

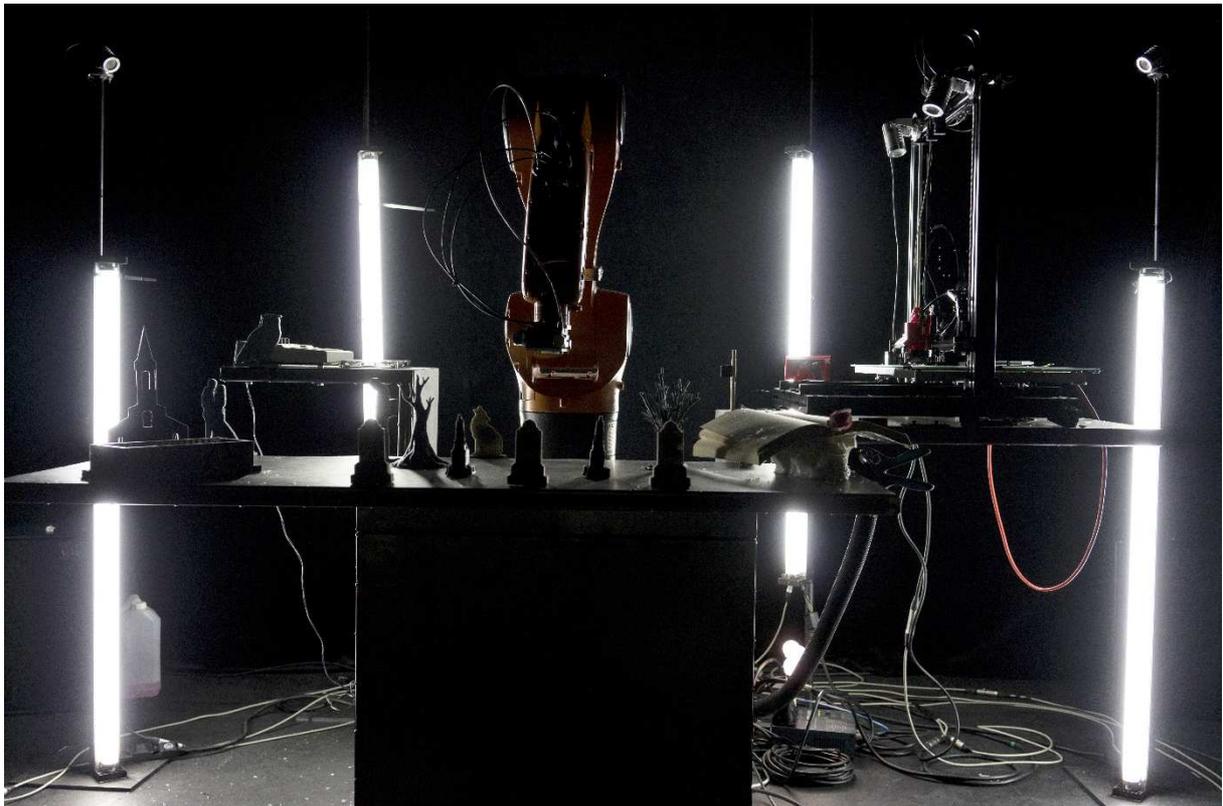
Est-il possible de faire de l'art et donc du théâtre artificiellement ?

Dans ce cas, on enlève ce qui est au cœur du théâtre : l'humain. *Artefact* propose un théâtre où l'humain disparaît totalement afin de faire ressentir l'absence et en révéler ainsi davantage le sens. De plus, la pièce pose la question : comment avoir un regard critique face au monde dans lequel on est immergé ? *Artefact* permet ces différentes approches via l'image et l'objet scénique dans une forme qui aborde à la fois le spectacle, l'installation et la performance. En creux d'*Artefact* se pose la question de la reproductibilité de l'œuvre d'art. Doit-on y voir une réflexion sur le théâtre et la place de l'acteur au centre de celui-ci ? *Artefact* rend possible la rencontre entre un public et un monde pensé et piloté par une intelligence artificielle, une dimension fonctionnelle qui s'applique à des tâches précises mais qui a également ses jardins secrets. L'intelligence artificielle est dotée d'une mémoire dans laquelle elle va fouiller, pour retrouver ce qui lui manque, ce qu'elle a perdu de son rapport à l'humain.

3.2. Les machines imaginaires

> Voici un exercice au plateau pour prolonger ta réflexion sur le lien entre humain et robot.

- Forme un groupe de 4 à 8 personnes avec tes camarades.
- Imagine avec tes camarades une machine originale : une machine à rêves, une machine à tomber amoureux...
- Chacun d'entre vous va être l'un des rouages de cette machine : travaillez un geste précis que vous allez reproduire, produisez un son que vous répèterez et positionnez-vous dans l'espace les uns par rapport aux autres. L'ensemble doit former une machine visuellement et phoniquement harmonieux.
- Ton professeur va vous laisser 10 minutes pour vous préparer. Puis vous devrez faire fonctionner la machine en suivant ses indications de rythme (machine qui ralentit, qui s'emballe, qui explose...).
- Le reste de tes camarades devra deviner le thème de votre machine.



Artefact

Travail en aval

1. Retour sur le spectacle

1.1. Un spectacle déambulatoire

> À partir de ton expérience de spectateur, schématise les différents espaces. Quelle est la place du spectateur dans ce dispositif ?

.....
.....
.....

Artefact, un spectacle / installation

Dans *Artefact*, le public doit construire et trouver sa place. En effet, les spectateurs sont plongés dans un monde d'objets. Il s'agit d'un monde sans humain et sans comédien. Ici, il est question d'objets mais également d'images, de réseaux, de flux, parmi lesquels le public va chercher à trouver du sens. Qu'est-ce que les écrans nous cachent ? Qu'est-ce qu'il y a derrière les images ? Que révèlent-elles ?

1.2. Des machines au plateau

> Dans *Artefact*, il y a plusieurs machines. Classe-les selon les catégories suivantes.

Machine douée d'une intelligence artificielle	Machine qui crée	Machine qui effectue un mouvement

La question des machines

On considère habituellement que l'acteur fait théâtre et que les variations d'interprétations, d'un soir à l'autre, permettent de créer une expérience unique à chaque représentation. Ici, ce sont des machines qui ne varient jamais, dans la répétition de leurs gestes. Elles sont conçues pour cela, pour reproduire parfaitement et invariablement une partition définie. Il s'agit de voir comment le sensible peut exister dans une machine qui se rêve humaine.

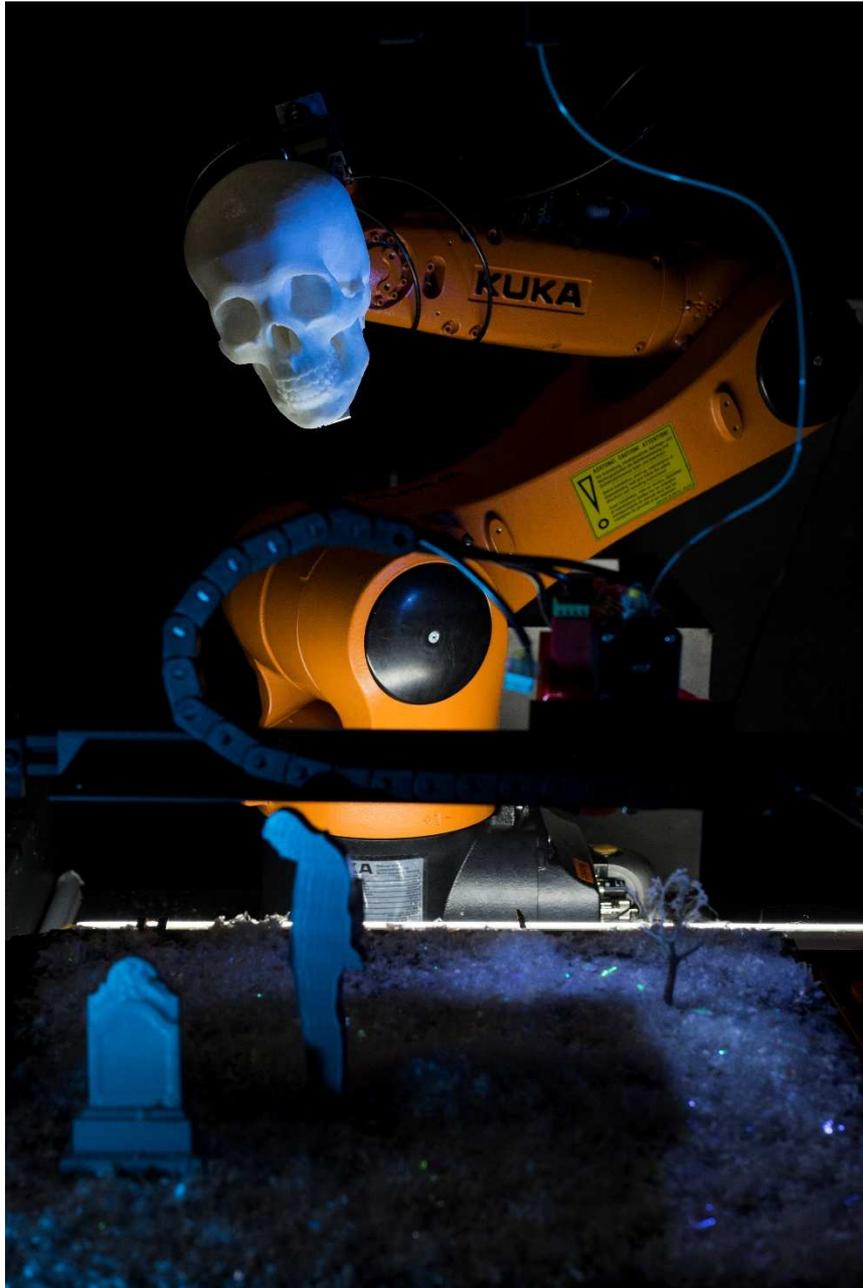
1.3. Une version robotique d'Hamlet

> Compare ces deux images du monologue d'Hamlet. Quels sont les points communs et les différences ? Quelle est celle qui te touche le plus ?

.....
.....
.....
.....



Sir Laurence Olivier, dans le film *Hamlet* (1948)



2. Les robots au pouvoir

> Voici un petit atelier d'écriture sur le thème « les robots au pouvoir ».

Étape 1 : Tu as cinq minutes pour lister tous les mots qui te viennent à l'esprit autour du mot « robot ». Il n'y a pas de filtre à avoir. Cette étape sert à libérer l'écriture.

.....
.....
.....

