

Titre : Montage (<https://www.manufacture.ch/fr/4404/Montage>)

Autrices : Clémentine Colpin et Nina Negri

Date : 2019-2020

Institution : La Manufacture – Haute école des arts de la scène / HES-SO

PROTOCOLES SCÉNIQUES DE FAUX-RACCORD

L'ensemble des protocoles suivants est destiné à produire du faux-raccord aussi bien dans le jeu des interprètes que dans les autres arts et techniques de la scène. Nous les avons classés selon deux catégories principales : jeu et technique. Chaque catégorie est subdivisée en plusieurs sous-catégories qui identifient à quel endroit spécifique le protocole peut se déployer.

Les protocoles ci-dessous, employés de manière isolée, ne constituent évidemment pas des faux-raccords en eux-mêmes, puisqu'il s'agit d'outils qui travaillent dans la matérialité du détail, afin que celui-ci puisse agir sur le tout. Cette boîte à outils doit donc être abordée comme un panel d'instruments au service de la mise en scène et des interprètes. Pour s'activer en tant que faux-raccords, les protocoles doivent être intégrés dans un pacte scénique qu'ils viennent briser, complexifier et enrichir, dans le but de nourrir une dramaturgie globale. Afin de les penser en termes de composition, il est possible de les multiplier, additionner et combiner de manière transversale, peu importe leur classification.

1. PROTOCOLES DE JEU

1.1. JEUX DE VOIX : protocoles agissant dans la voix et l'élocution de l'interprète

- **Volume vocal :**
 - Curseurs allant de XXS à XXL
 - Changement incongru du volume de la voix

- **Technique vocale :**
 - Ventriloquie
 - Chant
 - Chuchotement
 - Cri

- **Timbre vocal**
 - Chaud
 - Cristallin
 - Blanc
 - Nasal
 - Éraillé
 - Métallique

- **Énergie du débit vocal :**
 - Curseurs allant de XXS à XXL
 - *On/off*
*Exemple : Ne pas aller au bout de sa phrase, manquer de souffle

- **Rythme du débit vocal :**
 - Curseurs allant de XXS à XXL dans la même séquence de texte
 - Accélération
 - Ralentissement
 - Suspension rythmique
 - Manque de rythme

- **Décomposition de l'élocution :**
 - Bégaiement
 - Dilatation ou scansion
 - Manque d'articulation

1.2. JEUX DE TEXTE : protocoles agissant entre l'interprète et le texte

- **Agencement du texte :**
 - Changement de l'ordre des mots ou des répliques
 - Désynchronisation
* Exemple : les interprètes ont leurs répliques dans le bon ordre mais ne doivent pas s'attendre pour enchaîner s'ielles veulent
 - Entrecroisement
* Exemple : les deux monologues sont dits en même temps mais s'entrecroisent
 - Texte à rebours
 - Répétition d'un mot ou d'une réplique
 - Redondance
* Exemple : l'interprète répète ou anticipe des fragments du texte de l'autre

- **Ruptures dans le texte :**

- Se tromper dans le texte
- Hésiter dans le texte, chercher le texte
- Trébucher sur les mots
- Faux-départ
 - * Exemple : l'interprète commence sa réplique, s'arrête et recommence depuis le début (le moment de coupe se décide en fonction de la dramaturgie de la pièce)
- Arrêt incongru
- Silence

- **Intratexte :**

- Didascalies
 - * Exemple : dire les didascalies en les adressant au public
- Changement de subjectivité
 - * Exemple : passer du *je* au *il/elle* (de façon imperceptible ou pas)
- Montage au sein du texte-même
 - * Exemple : montage en direct en utilisant des mots du texte
- *Jump-cut*
 - * Exemple : supprimer des portions de texte de manière aléatoire
 - * Exemple : supprimer des portions de texte selon l'émotion du personnage - monter une scène avec une continuité psychologique et une causalité d'un état à un autre (dans un monologue par exemple : le personnage est fâché, se calme, est blessé, pleure, sèche ses larmes, reprend du poil de la bête, est fier) - l'interprète enregistre la qualité de l'état où ielle se trouve à tel endroit du texte - on supprime ensuite des portions de texte comme on opère un *jump cut* dans un film - l'interprète joue la scène à nouveau mais en supprimant les passages décidés et *jump-cut* son émotion, son jeu
- Non-chronologie
 - * Exemple : les interprètes ont un répertoire de répliques et se répondent comme ielles veulent pour construire un sens différent à la scène

- **Intertextualité :**

- Genre littéraire
 - * Exemple : introduire des textes d'autres époques, auteurs, styles
 - * Exemple : mêler un texte féministe de Virginie Despentes identifiable par le public au monologue de Popova dans *l'Ours* d'Anton Tchekhov
- Citation
 - * Exemple : *Projet Léger* de Manon Krüttli, Céline Nidegger, Dorothée Thébert et Jonas Bühler
- Autobiographie
 - * Exemple : confondre le récit de la pièce avec le récit autobiographique

- **Intelligibilité du texte :**
 - Souligner le sens
 - Rompre le lien avec le sens
 - Ne pas comprendre le sens
 - Vider un mot de son sens ou le réinvestir d'un autre sens

- **Langue :**
 - Changement incongru de langue
 - Accent
 - Prononciation imprécise

1.3. JEUX D'ADRESSES : protocoles agissant entre les divers interprètes ou entre interprète(s) et spectateur.trices

- **Destinataire(s) de l'adresse :**
 - Multiple
 - Flou
 - Triangulation
 - * Exemple : 40% partenaire, 30% public, 30% reste de l'espace
 - Adresse à 360°C
 - Changeante
 - 4ème mur
 - Implication du public
 - Hors-champ

- **Cadrage par l'adresse :**
 - Intensité du regard allant de XXS à XXL
 - Création d'un focus
 - * Exemple : sur un objet, un partenaire de jeu, une action, etc
 - Flou, mouvant
 - Angles et grosseurs de plan
 - * Exemple : interprète placé.e de profil, de dos, de face, en gros plan, en plan large, etc

1.4. JEUX D'ÉMOTIONS : protocoles agissant dans le parcours émotionnel des interprètes

- **Rythme de l'émotion :**
 - Durée
 - * Exemple : dilatation d'une émotion

- **Contrainte de temps**
 - * Exemple : chronomètre
 - * Exemple : *Un conte de Noël* d'Arnaud Desplechin - jouer une scène en moins de deux minutes tout en gardant les enjeux
- **Illogisme rythmique**
 - * Exemple : faux-temps, pauses, suspensions, retards non-psychologiques ou inattendus, etc
- **Implication émotionnelle :**
 - Curseurs allant de XXS à XXL
 - Inadéquation
 - * Exemple : avec le texte, le.la partenaire ou la situation
 - Résonance
 - * Exemple : contamination entre interprètes
 - Recherche de l'émotion la plus juste
 - * Exemple : l'interprète cherche à dire au plus juste son texte, recommence, comme un pianiste sur sa partition, cherche la nécessité de son personnage (éventuellement brochure à vue)
- **Rupture émotionnelle :**
 - Passage d'une émotion à l'autre sans raison
 - Abandon de son émotion
 - Hésitation
- **Prise en charge diversifiée :**
 - Dédoublement
 - * Exemple : deux interprètes travaillent sur le même texte, chacun.e avec une émotion différente
 - Ping-pong
 - * Exemple : se renvoyer l'émotion et la faire évoluer

1.5. JEUX DE CORPS : protocoles agissant dans le corps de l'interprète

- **Qualité du corps :**
 - Fluide
 - Organique
 - Crispée
 - Spasmodique
 - Saccadée
 - Inspirée par différents imaginaires
 - * Exemple : penser le corps en termes d'éléments tels que l'eau, le feu, le sable, etc.

- En relation avec différentes densités de l'espace

- **Énergie du corps :**
 - Curseurs allant de XXS à XXL
 - *On/off*
*Exemple : Ne pas aller au bout de son mouvement comme si l'énergie s'éteignait

- **Rythme du corps :**
 - Curseurs variables
* Exemple : variations dans la même séquence de mouvements
 - Fast-motion
 - Slow-motion
 - Stop-motion
 - Manque de rythme
 - Chute
 - Ruptures
* Exemple : tous les interprètes lâchent leur verre en même temps mais ne s'arrêtent pas de jouer pour autant

- **Partition du corps**
 - Répétition
 - Partition à rebours
 - Subdivision de la partition ou du mouvement
* Exemple : *The Pyre*, Gisèle Vienne
* Exemple : corps recomposé avec des fragments de corps d'autres personnes
 - Isolation d'un mouvement
 - Changement de l'ordre des séquences à l'intérieur de la partition
 - Changement ou inversion des trajectoires
 - Dédoublage
* Exemple : composition d'une partition physique à deux puis refaire la partition physique avec un.e des deux interprètes absent.es / manquant.es
 - Citation
* Exemple : subtilement, les interprètes s'installent dans une image (un tableau qu'elles refont) pendant un temps, pour la marquer, puis reviennent à la "normale"

1.6. JEUX DE REGISTRES : protocoles agissant sur les différents registres de jeu et de parole

- **Dedans-dehors :**
 - Flouter les limites acteur et personnage

- Être *hors-jeu*
 - * Exemple : dans l'écoute, les déplacements ou les actions
- Commenter
 - * Exemple : l'interprète fait des commentaires sur le texte ou sur la mise en scène
- Allers-retours
 - * Exemple : entre identification et distance
- Jouer *mal*
 - * Exemple : manque de ruptures dans le jeu, uniformité du ton, du rythme, etc
- **Inter-registres :**
 - Désynchronisation
 - * Exemple : chacun.e joue dans un registre différent
 - Passage d'un registre à l'autre
 - * Exemple : Ivanov *Re/Mix* d'Armel Roussel - rupture métaphorique au 4e acte : on n'entend plus leurs mots, ielles sont surtitré.es, il neige sur le plateau, ielles sont bleu.es de froid, ielles miment les pleurs comme une danse et Ivanov se suicide au ralenti avec ses doigts
 - Citation
 - * Exemple : jouer à *la manière de* la Commedia dell'arte, Pascal Rambert, etc.
 - Citation chorégraphique
 - * Exemple : refaire un geste appartenant à un répertoire reconnaissable tel que Pina Bausch, Merce Cunningham, etc.

1.7. JEUX DE PARTITIONS : protocoles qui engagent les partitions des interprètes dans leur ensemble (voix + corps + texte)

- **Multiplication :**
 - Répétition de la partition
 - Dédoublage des interprètes sur une même partition
 - * Exemple : parce que les autres interprètes figurent la mémoire, les fantômes, le passé
 - Dédoublage des partitions / personnages pour un.e même interprète
 - * Exemple : l'interprète change subtilement de personnage en cours de jeu
- **Désynchronisation :**
 - Échange de partitions
 - Décalage entre les partitions
 - * Exemple : l'interprète 1 est au milieu de la scène tandis que l'interprète 2 n'en est qu'au début
 - Décalage entre partition voix et partition corps
 - * Exemple : l'interprète est dans la continuité du texte mais dans une répétition cyclique d'une partition physique qui se décale au fur et à mesure

- * Exemple : l'interprète 1 continue corps et voix, l'interprète 2 continue seulement voix (ou aussi le corps mais avec un temps de décalage) - les corps ne participent pas au même présent
- **Mauvais tempo**
 - * Exemple : ne pas avancer au même tempo, comme si l'écoute ou les intentions étaient biaisées
 - * Exemple : *rewind/forward* dans le texte selon les nécessités du personnage et l'autre doit suivre ou pas
- **Hyper-synchronisation**
 - * Exemple : faire correspondre des textes ou actions qui ne doivent pas l'être
- **Non-causalité**
 - * Exemple : déconnecter l'effet de la cause ou inversement
- **Surimpression :**
 - **Superposition**
 - * Exemple : deux scènes jouées en même temps sur le plateau
 - **Addition de protocoles :**
 - * Exemple : l'interprète 1 danse et l'interprète 2 joue le texte dans un registre précis
 - * Exemple : *Quartett* de Rosas/TG Stan
- **Copie :**
 - **Reenactement**
 - * Exemple : se filmer et refaire de la façon la plus fidèle ses gestes et ses intonations
 - **Oreillette**
 - * Exemple : *Faire le Gilles* de Robert Cantarella
 - **Refaire au plus proche**
 - * Exemple : refaire une impro (éventuellement après avoir pris des notes)
 - **Oreillette humaine**
 - * Exemple : l'interprète 1 redit en direct ce que l'interprète 2 lui souffle à l'oreille
- **Consignes :**
 - **Actions**
 - * Exemple : jouer la scène tout en racontant les actions que l'on mène
 - **Point de vue**
 - * Exemple : chacun.e raconte un nouveau point de vue sur l'histoire
 - **Codes secrets**
 - * Exemple : protocole de Christiane Jatahy avec des codes secrets traduits par des gestes corporels (redire / se taire / sauter à l'idée suivante / développer l'idée / etc.)

2. PROTOCOLES TECHNIQUES

2.1. SON

- **Rythme sonore :**
 - Ruptures du pacte rythmique
 - * Exemple : les pas des acteurs dans *Pièce* de Gremaud/Gurtner/Bovay
 - Accidents sonores

- **Hors-champ sonore :**
 - Spatialisation, dispositif sonore sans cesse en mouvement
 - * Exemple : on entend les pas de l'actrice de cour à jardin mais en fait l'actrice va de jardin à cour - ça crée du trouble, à chaque fois qu'elle va vers lui, elle s'en éloigne en même temps
 - Irruption ou circulation d'un hors-champ sonore
 - * Exemple : on voit une fête sur le plateau, on en entend le son mais il vient d'un autre endroit
 - * Exemple : le son figure toujours un autre hors-champ spatial (il pleut, on est à la plage, etc.) ou temporel (un temps passé ou futur)
 - Citation d'une pièce sonore

- **Désynchronisation sonore :**
 - Désynchronisation du son et de la cause du son
 - * Exemple : un objet tombe à cour et le bruit sort à jardin
 - * Exemple : un verre se casse et on entend le bruit plus tôt ou plus tard
 - Résonance ou redondance entre le son et l'action
 - * Exemple : pendant que l'actrice affirme quelque chose, on entend sa voix préenregistrée qui la contredit
 - *Lip-sync* (synchronisation labiale)
 - * Exemple : lip-sync apparent vs subtil
 - * Exemple : lip-sync très précis pendant 1h30 et puis la voix revient en *live*
 - Aller-retour entre voix *in* et voix *off*
 - Latence dans le son
 - * Exemple : latence au micro qui décale de 3 secondes la voix de l'interprète et sa rediffusion dans le système son
 - Bruitage
 - Transformation ou déformation sonore
 - * Exemple : une voix devient un grésillement, un cri d'animal, etc
 - Non-étalonnage sonore (absence de normalisation de scène en scène)
 - * Exemple : le design sonore change subtilement à chaque scène
 - Dédoublage
 - * Exemple : un discours au micro est dédoublé dans la bande son en même temps et s'amplifie, comme dans *Après la peur* de Armel Roussel (partition de Selma Alaoui)

- Jeux d'échos
 - * Exemple : des échos reviennent dans l'espace sonore

- **Musique :**
 - Jeu avec les voix ou les actions
 - * Exemple : accompagnement ou interruption de l'action
 - Passage de musique *in* à *off*
 - * Exemple : la musique passe de la radio du décor à la sono de la salle et inversement
 - Redondance d'un motif musical
 - Composition musicale chaotique

2.2. LUMIÈRE

- **Rythme de la lumière :**
 - Effets stroboscopiques
 - Principe cyclique et répétitif
 - * Exemple : minuteur de lumière toutes les 30'' et il faut courir pour rallumer (dans une scène de tension, urgence, cf. *Wozzeck* de Christoph Marthaler)
 - * Exemple : cycles du jour et de la nuit dans *Pièce* de Gremaud/Gurtner/Bovay
 - Ruptures du pacte lumineux signifiant
 - * Exemple : la lumière figure le soleil : selon l'axe où elle est, elle indique une heure différente - et dans la scène, selon qui parle où ce qui est dit, cette heure change
 - Tremblement de la lumière
 - Dispositif lumineux sans cesse en mouvement
 - Effet de zoom par la lumière
 - * Exemple : *Crowd* de Gisèle Vienne

- **Qualité lumineuse :**
 - Dissonance entre différentes qualités lumineuses
 - * Exemple : lumière chaude vs crue, etc
 - Citation
 - * Exemple : d'une œuvre plastique, cinématographique, etc
 - Codes couleurs
 - Non-étalonnage lumineux (non-homogénéité de scène en scène)
 - * Exemple : le design lumineux change subtilement à chaque scène
 - Aveuglement du spectateur
 - * Exemple : bains de lumière flash
 - Jeu avec les limites de la vision
 - * Exemple : *Ode Maritime* de Claude Régy

- **Spatialisation de la lumière :**
 - En mouvement
 - * Exemple : elle tourne entre face, latéraux, contre, etc
 - Anticipation ou décalage des adresses
 - Non adéquation avec l'action
 - * Exemple : la lumière éclaire le fond quand elles sont à la face

2.3. SURTITRAGE

- **Rythme des surtitres :**
 - Rupture du récit
 - * Exemple : les surtitres décrivent les actions des personnages puis les contredisent (progressivement ou de manière *cut*)
 - * Exemple : *Purgatorio* de Romeo Castellucci
 - Décalage
 - * Exemple : les surtitres anticipent ce qui va être fait ou dit
- **Hors-champ des surtitres :**
 - Intertemporalité
 - * Exemple : les surtitres introduisent un autre temps
 - Interpaysage :
 - * Exemple : les surtitres décrivent un ou plusieurs autres espaces
 - Non-dit
 - * Exemple : les surtitres décrivent les non-dits des personnages
 - Monologue intérieur
 - * Exemple : les surtitres font apparaître le monologue intérieur d'un des personnages
 - Citations
 - * Exemple : les surtitres citent une œuvre littéraire ou cinématographique
 - Intertextualité
 - * Exemple : les surtitres intègrent des inserts de texte d'un autre style littéraire, d'un.e autre auteur.e, ou d'une autre langue

2.4. PROJECTION VIDÉO

- **Rythme de la vidéo :**
 - Ruptures
 - * Exemple : les images projetées reprennent les actions des personnages puis contredisent (progressivement ou de manière *cut*) ce que l'on voit au plateau
 - Décalages
 - * Exemple : les images anticipent ce qui va être fait ou dit au plateau

- Dissonances
 - * Exemple : les images introduisent différentes qualités visuelles (noir et blanc vs quelque chose de très réaliste / cru, etc.)

- **Hors-champ par la vidéo :**
 - Intertemporalité :
 - * Exemple : les images introduisent une autre époque ou temporalité (il fait jour sur le plateau, mais nuit dans la vidéo)
 - Interpaysage
 - * Exemple : les images introduisent des ailleurs imaginaires ou d'autres lieux, espaces
 - Non-dit
 - * Exemple : les images montrent l'imaginaire inconscient d'un personnage, ses non-dits, ses sentiments enfouis
 - Citations
 - * Exemple : les images citent une œuvre plastique, cinématographique ou visuelle

2.5. DÉCOR

- **Rythme du décor :**
 - Redondance d'éléments scénographiques, de motifs spatiaux
 - * Exemple : scénographie avec des escaliers dans tous les sens - l'architecture du lieu et le jeu des interprètes amplifient l'effet de répétition
 - Rupture
 - * Exemple : l'espace change autour des interprètes, alors qu'ielles restent dans le même temps et la même action - comme si l'espace changeait sans prévenir
 - Décalage
 - * Exemple : dissonance entre différents matériaux (nature sauvage vs béton)

- **Hors-champ du décor :**
 - Réel
 - * Exemples : loges à vue, espaces parallèles à la scène, espaces *in* et *out*, sur les côtés, quelque chose surgit du public
 - Fictif
 - * Exemple : un espace nommé dans la fiction envahit la scène
 - Émotionnel
 - * Exemple : le lieu apparaît différemment s'il est teinté de l'émotion d'un des personnages
 - * Exemple : le lieu s'effrite, s'ouvre vers l'extérieur, le vent se met à souffler, il y a un trou dans le plancher, etc.
 - Citation
 - * Exemple : citer une œuvre (plastique, statue, livre, musique...)

- **Cadrage décor / public :**
 - Bi-frontal
 - * Exemple : *Ithaca* de Christiane Jatahy
 - Circulaire
 - * Exemple : *Ghost, Writer and the broken hand break* de Miet Warlop
 - Mobile
 - * Exemple : *Crash Park* de Philippe Quesne
 - Déambulatoire
 - * Exemple : *Remaining strangers* de Simone Aughterlony
 - Dispositif 360°(tout autour du spectateur)
 - * Exemple : *Les enfants de Saturne* d'Olivier Py

2.6. COSTUMES / ACCESSOIRES

- **Ruptures :**
 - Dedans-dehors
 - * Exemple : ne pas réussir à mettre son costume parce qu'on est trop pris par le personnage
 - Changeant
 - * Exemple : changements récurrents de costumes qui pourraient évoquer des extérieurs différents, donc des temporalités différentes (maillot de bain, bottes avec du foin de l'écurie, manteau avec neige, etc)
 - Anachronisme : éléments de costumes différents
 - * Exemple : *Testament* de She She Pop (collerette XVIe siècle vs habits *hipsters* contemporains)
 - Citation
 - * Exemple : citer une œuvre (plastique, statue, livre, image)