

## HETSR / "Quelque chose &lt;--&gt; quelqu'un"

Kursangebot der Partnerschulen HETSR

## Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Wahlpflicht  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Wahlpflicht  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Regie > Wahlpflicht  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Schauspiel > Wahlpflicht  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Theaterpädagogik > Wahlpflicht  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Partnerschulen > HETSR, La Manufacture Lausanne

Nummer und Typ	MTH-MTH-WPM-03.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Master-Campus-Theater-CH 03 ECTS
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Responsable: Robert Cantarella Enseignant: Guillaume Béguin
Ort	Studio V + Studio blanc, La Manufacture, Lausanne
Anzahl Teilnehmende	5 - 8
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Direction d'acteurs
Lernziele / Kompetenzen	Développer des connaissances et un point de vue personnel sur la robotique, l'intelligence artificielle, et plus largement sur tout ce qui est non-humain, mais cependant considéré parfois comme tel. - Développer sa propre méthodologie pour écrire au plateau, en collaboration avec des interprètes, sur une thématique précise.
Inhalte	Quelque chose devient quelqu'un : voici comment pourrait se définir l'art du marionnettiste. C'est aussi ce qui se produit lorsque nous humanisons nos voitures ou nos ordinateurs en parlant avec eux, en les baptisant, sans parler des projections anthropomorphiques que nous faisons sur les autres animaux, les robots, les dieux, les poupées, et beaucoup d'artéfacts avec lesquels nous entretenons des interactions, profondes ou superficielles, au cours de nos vies humaines de plus en plus confrontées à différentes formes de « réalité ». Le moment où « quelque chose devient quelqu'un » est d'ailleurs au centre de toute création théâtrale, où l'on cherche à chaque fois à donner vie à quelque chose qui, par essence, n'en a pas : un personnage, une idée, une situation. Plus largement, le moment où quelque chose devient quelqu'un est au coeur du phénomène de la vie, où « quelque chose » (le désir, le hasard, des gamètes) produit « quelqu'un » (un enfant). Mais le processus inverse est aussi possible : quelqu'un devient quelque chose, lorsque nous sommes frappés par la mort, par exemple, ou que nous envoyons des robots androïdes vivre nos vies à notre place, comme certains personnages des Trois Soeurs version Androïde d'Oriza Hirata. Quelqu'un devient

quelque chose, également,  
lorsque nous comparons les facultés de notre corps ou de notre pensée avec  
celles d'un objet, lorsque nous  
sommes mis en concurrence avec des robots, que nous assimilons le  
fonctionnement de notre cerveau à celui  
d'un ordinateur, ou que nous nous soumettons à sa logique.

Au cours de cet atelier, je proposerai à chaque étudiant-e-s d'explorer et de  
théâtraliser l'une de ces métamorphoses: comment quelque chose est devenu  
quelqu'un pour moi, comment je suis devenu quelque chose pour quelqu'un, ou  
encore comment quelque chose m'a réifié : comment peut-on théâtralement jouer  
avec « les frontières de l'humain », pour reprendre le titre de l'ouvrage de  
l'anthropologue Denis Vidal, que j'invite chaque étudiant-e à lire en préambule à cet  
atelier.

Bibliographie /  
Literatur

Denis Vidal, Aux frontières de l'humain, Alma Éditeur, 2016  
Pascal Chabot, Chatbot le robot, PUF, 2016  
Oriza Hirita, Les Trois Soeurs version Androïde, Solitaires Intempestifs, 2014  
Michel Pastoureau, Les animaux célèbres, Arlea, 2008  
Toute l'oeuvre de l'artiste autrichien Erwin Wurm

Termine

Du 12 au 22 mars 2019

Dauer

9h-13h & 14h-18h

Bewertungsform

bestanden / nicht bestanden

Sprache

Deutsch