

**LES ARTS DE LA SCÈNE FACE À LA PANDÉMIE  
DE LA COVID-19: LA TRANSITION PRÉMATURÉE  
VERS L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL  
ET LE CAS DU PROJET ANIMA(L)S**

*COVID-19 and the premature digital transition in performing arts: The Case of the project Anima(L)s*

This paper examines the creative process of the video-performance *Anima(L)s*, created by Eirini Polydorou, Tiago Viudes Barboza and Claudia Funchal, in the context of the COVID-19 pandemic. Among the topics discussed are the impact of the pandemic in the way people work, specifically focusing on performing arts and cultural production, and the relations between performance, orality and technology. This video-performance portrays one intercultural interpretation of the short story *Conversation of Oxen*, from the Brazilian author Guimarães Rosa, focusing on its philosophic aspects.

**Key-words:** *COVID-19, pandemic, intercultural, video performance, performing arts, Guimarães Rosa, remote work, virtual environment*

Le projet de création de la vidéo-performance *Anima(L)s*<sup>4</sup> fait partie du projet *Conversation de Bœufs et de Vaches*, la recherche-création doctorale de Claudia Funchal, qui étudie le théâtre interculturel inspiré des formes performatives populaires du Brésil. La vidéoperformance *Anima(L)s* est née à partir du désir de collaboration entre Eirini Polydorou, Tiago Viudes Barboza et Claudia Funchal, trois artistes issus du milieu du théâtre qui, en pleine pandémie de COVID-19, se rencontrent virtuellement pour une création collaborative. Vivant dans trois pays différents – le Brésil, le Canada et la Grèce – ils ont utilisé les ressources technologiques disponibles pour ouvrir la voie à une création interculturelle à distance, ainsi que pour réfléchir sur la solitude et les contraintes de production pour les arts vivants, imposées par la pandémie.

La création est inspirée du conte *Conversation de Bœufs* de Guimarães Rosa, mais aussi du désir latent de faire la fête et de se rencontrer pendant la pandémie, ainsi que du processus même de création à distance, qui recourt à l'esthétique des plateformes de rencontre virtuelle – une solution pour la création performative dans le contexte du télétravail.

---

<sup>1</sup> Université nationale et capodistrienne d'Athènes, Grèce.

<sup>2</sup> Université pontificale catholique du Rio Grande do Sul, Brésil.

<sup>3</sup> Université Laval, Québec, Canada.

<sup>4</sup> Vidéo publiée sur Youtube: <https://youtu.be/Nh9rh2Q03KM>.

Côté dramaturgie, dans le conte *Conversation des Bœufs* de Rosa, les bœufs, des personnages zoomorphes, découvrent comment penser et parler comme les hommes, et discutent, entre autres, les aspects positifs et négatifs de cette faculté humaine – pouvoir penser, observer et transformer le monde. Ces personnages nous rappellent notre capacité intrinsèque de transformer la réalité et les responsabilités qui en découlent. Cela implique aussi notre capacité d'adaptation face aux transformations imposées par la société dans des situations de crise, comme celle de la pandémie de la COVID-19, par exemple.

### **Performance et oralité dans l'œuvre de Guimarães Rosa**

Travailler avec Guimarães Rosa, c'est, inévitablement, entrer dans le domaine de l'oralité. En effet, l'auteur a la prouesse de transmettre en mots tout ce qui est sédimenté dans la performance du narrateur oral. C'est-à-dire qu'à travers ses récits, il rend possibles la verbalisation et la matérialisation, sous forme de texte, d'un art narratif vivant, complexe et pluriel. Dans le domaine de la littérature, depuis les années 1950, d'importants théoriciens comme Paul Zumthor soulignent la richesse contenue dans les poèmes français *de gesta*, si on l'envisage dans la clé de leur production orale, générée à partir de manifestations populaires et, plus tard, fixée dans les lettres, en poésie (Zumthor, 1987). Ainsi, dans la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, un vaste champ d'études s'est ouvert sur les relations entre oralité (et performance de l'oralité) et littérature :

Reste, pour entendre la voix qui prononça nos textes, à prendre place au lieu où son écho peut-être vibre encore : à saisir une performance à l'instant et dans la perspective où elle importe comme action plus que par ce dont elle rend possible la communication. Il s'agit pour nous de tenter de percevoir le texte concrètement réalisé par et dans une production sonore : expression et illocution ensemble, au sein d'une situation transitoire et unique. L'information se transmet ainsi dans un champ déictique particulier, jamais exactement reproductible, et selon des conditions variables dépendant du nombre et de la qualité des éléments non linguistiques en jeu.<sup>5</sup>

D'une part, la littérature de l'oralité présente certaines spécificités notables: sa musicalité, sa scansion propice à la mémoire (usage prédominant des rondes par exemple), le silence et l'écart qui se sont probablement fondus dans l'action au présent, dans la relation entre le locuteur et l'interlocuteur. Les paroles de Suzi Frankl Sperber, spécialiste brésilienne de l'œuvre de Guimarães Rosa, sont encore plus suggestives en ce sens :

Il convient de rappeler un aspect qui a été considéré plus récemment comme important : la force de la présence physique ; la vraie valeur du corps, son expressivité. Une énonciation doit se comprendre au-delà, par l'expressivité du corps, ou directement, par la corporéité. C'est la garantie de la véracité de l'énonciation.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Paul Zumthor, *La Lettre et la Voix. De la "littérature" médiévale (Poétique)*, Paris, Éditions du Seuil/ version Kindle, 1987, p. 245.

<sup>6</sup> Notre traduction : « Vale lembrar um aspecto que mais recentemente tem sido tomado como importante: a força da presença física; o valor de verdade do corpo, sua expressividade. Uma enunciação deverá ser entendida para além dela, pela expressividade do corpo, ou

Pourtant Rosa prend le chemin inverse. L'auteur, qui, en tant que médecin, avait parcouru l'arrière-pays du Minas Gerais, à l'intérieur du Brésil, apporte à sa littérature l'écoute délicate des dialectes *caipiras*. Il ne le fait pas seulement en choisissant le lexique, en créant des mots qui tentent de rendre compte de cet espace tout à fait particulier et, paradoxalement, universel – comme c'est la marque de sa littérature, se distinguant dans la troisième phase du modernisme brésilien. Tout de même, l'auteur brésilien ajoute au texte écrit des marques constitutives du récit oral : le silence, le public, une interaction nécessaire avec le lecteur, qui a besoin d'être actif. Suzi Frankl Sperber (2009) met en évidence l'importance de la lecture à haute voix dans la compréhension des textes de Rosa – ce qui fait peut-être que le texte trouve son but ultime dans ses lacunes latentes, dans une interaction active, dans une performance inévitable qui fonctionne comme une clé pour cet univers littéraire.

Par conséquent, le travail réalisé dans le projet *Conversation de Bœufs et de Vaches*, dont *Anima(L)s* en fait partie, reprend un conte important de l'oeuvre *Sagarana* de Guimarães Rosa, le conte *Conversation des Bouefs*. Celui-ci présente l'histoire tragique d'un garçon, Tiãozinho, qui prend le cadavre de son père dans un chariot de cassonade, tiré par un joug de bœufs et guidé par son méchant beau-père, Monsieur Agenor Sorogno. Pour la création de la vidéo *Anima(L)s*, nous avons repris et renforcé un des thèmes clés du conte : le pouvoir du non-dit. Ce qui nous y a attirés, c'est le pouvoir de suggestion de ce qui se trouve entre les mots ou même en dehors d'eux. Ainsi, le protagoniste du conte, souhaitant la mort du cruel beau-père, entre fantastiquement dans les pensées des bœufs. Ceux-ci, à leur tour, présentent une série de questions sur ce que c'est que d'être humain. Sans dire un mot, dans le domaine du réel de cette exégèse fictive, les bœufs et le garçon entrent dans une profonde symbiose, qui oriente l'histoire vers une fin heureuse amenée par la mort d'Aenor Sorogno, à la fin de l'œuvre. Si l'omission du mot est un moteur puissant dans le conte, opérant au niveau d'une communication autre, ici même innommable, on peut constater que la littérature de Rosa creuse des lacunes qui ne seraient comblées que dans le cadre d'une performance, en présence, avec une communication qui passe par le corps. Cela nous amène à la pensée d'Ehrenberg, chercheur à la Faculté d'Éducation de l'Université de São Paulo :

Le corps communique par des gestes. Devenir humain, c'est entrer dans les conventions sociales partagées par le langage. Puisque le geste est un langage, alors c'est aussi un signe. Chaque langue a un répertoire, une sélection des signes qui la composeront, ainsi que des règles de combinaison. Il faut connaître le répertoire, les règles de combinaison et les règles d'utilisation des signes pour maîtriser le langage.<sup>7</sup>

---

*diretamente, pela corporeidade. Esta é a garantia da veracidade da enunciação », Suzi Frankl Sperber, Ficção e Razão: uma retomada das Formas Simples, Aderaldo & Rothschild, FAPESP, 2009, p. 33.*

<sup>7</sup> Notre traduction : « *O corpo se comunica pela gestualidade. Tornar-se humano significa inserir-se nas convenções sociais partilhadas pela linguagem. Sendo o gesto uma linguagem, então ele é também um signo. Toda linguagem possui um repertório, uma seleção dos signos que vão compô-la, bem como as regras de combinação. É necessário conhecer o repertório, as regras de combinação e as regras de uso dos signos para dominar a linguagem. », Mônica Caldas Ehrenberg, « A linguagem da cultura corporal sob o olhar de professores da educação infantil », *Pro-Posições*, vol. 25, no 1, p. 198 [en ligne] <https://www.scielo.br/pdf/pp/v25n1/v25n1a10.pdf>*

Ainsi, l'élection de la fête comme axe organisateur du projet a été fondamentale pour traiter le matériel d'étude, le conte *Conversation de Bœufs*. Car dans l'esprit de la fête, un terrain favorable a été trouvé pour la performance, la reprise du texte de Rosa pour la rencontre avec ses éléments constitutifs : l'interaction par la présence, le corps, l'environnement, le silence et la musique. Les lacunes du texte, une caractéristique de l'oralité, créent souvent des difficultés pour le lecteur habitué à une lecture qui se complète en soi même. Ces lacunes ne peuvent être comblées que dans et par la performance. Dans le livre *Estudios Avanzados de Performance* dirigée par Diana Taylor et Marcela Fuentes (2011), certaines approches pour la compréhension de la performance ont contribué à éclairer notre travail de création. Un exemple est le texte « Restauración de la Conducta » de Richard Schechner, dans lequel la performance est toujours l'acte de refaire, une action réaffirmée et répétée ou « en fait, le comportement restauré est la principale caractéristique de la performance.<sup>8</sup> ». Parallèlement, dans le même livre, la théoricienne Peggy Phelan (2011) apporte une perspective de la performance comme nouveauté, comme une proposition qui brise ce qui est socialement établi et maintenu, en regardant l'action humaine d'une manière critique et subversive :

La seule vie de la performance se déroule dans le présent, la performance ne doit pas être conservée, ni enregistrée, ni documentée et ne doit pas participer d'aucune façon à la circulation des représentations : une fois qu'on le fait, on s'engage dans quelque chose de différent, on n'est plus dans la performance. Dans la mesure où la performance entend entrer dans l'économie de la reproduction, elle trahit et affaiblit la promesse de sa propre anthologie.<sup>9</sup>

Apparemment opposées, ces perspectives peuvent se connecter dans la réflexion sur l'activité du narrateur oral, objet de ce travail, car elles reflètent en même temps la mémoire, ce qui est appris et saisi d'un héritage, et la transformation intrinsèque dans l'expression orale, qui est toujours en train de se renouveler dans le contact avec un nouveau public et un nouveau temps dans lequel il s'inscrit.

Si, d'une part, la performance culturelle est responsable de réitérer des schémas sociaux qui étouffent souvent le sujet dans son devenir et dans sa diversité inhérente, c'est la performance artistique, la volonté de fictionnaliser la présence, les récits issus de nos relations avec le monde qui créent l'élan de la théâtralité. C'est justement cette performance artistique, capable de subvertir la performance sociale, qui redonne aux êtres humains la possibilité de se réinventer, de devenir plus libres et de prendre plein de chemins ou, selon les mots de Rosa, de sentiers - *veredas*.

---

(Consulté le 5 décembre 2021).

<sup>8</sup> Notre traduction (nous avons consulté et travaillé avec la version espagnole du texte): « De hecho, la conducta restaurada es la característica principal del performance », Richard Schechner dans Diana Taylor et Marcela Fuentes, *Restauración de la conducta*, in *Estudios Avanzados de Performance*, México, D.F. : Fondo de Cultura Económica, 2011, p. 36.

<sup>9</sup> Notre traduction : « La única vida del performance transcurre en el presente, el performance no se guarda, registra, documenta ni participa de manera alguna en la circulación de las representaciones: una vez que lo hace, se convierte en otra cosa, ya no es performance. En la medida en que el performance pretenda ingresar en la economía de la reproducción, traiciona y debilita la promesa de su propia antología. », Peggy Phelan, « Antología del performance: representación sin reproducción. », dans Diana Taylor et Marcela Fuentes (dirs.), *op. cit.* p. 97.

Dans le cas de la vidéo *Anima(L)s*, le narrateur est le seul personnage qui n'a pas d'image. C'est juste sa voix qu'on entend tout au début, et après, seulement à la fin de la vidéo. Sa voix et l'écran se superposent comme un paradoxe, comme des pièces impossibles de s'assembler. La vidéo commence donc avec cette lacune poétique, une image qui cherche sa voix, une voix qui cherche son image. Une rencontre improbable. D'un côté, la géométrie objective, familiale et impersonnelle des fenêtres de l'ordinateur. D'autre côté, une production sonore unique et subjective: une voix humaine, métamorphosée en chariot, nous invite à réimaginer ces fenêtres. Le spectateur est invité, dès le début, à être actif, tout comme le lecteur de Rosa – parce que c'est à lui de combler les lacunes entre l'image, le son et les fragments du récit, avec son imagination.

On peut se poser la question : comment ces lacunes peuvent nous aider à retrouver la puissance de la performance dans un contexte virtuel ? Sont-elles aussi efficaces, pour une langage vidéo-scénique, que les stratégies de Rosa pour le langage littéraire ? Est-ce possible de garder vivante l'oralité dans ce contexte ? On peut même se demander comment une œuvre enregistrée pourrait instaurer, chez le spectateur, ce caractère transitoire et unique de la performance, tel quel défini par Zumthor.

Pour essayer de répondre ces questions, il nous est nécessaire, d'abord, d'examiner les aspects techniques et le contexte sociaux de ce processus de création. Parce que ces aspects n'ont pas changé seulement les conditions de production artistique, mais aussi la perception du monde pour les artistes et pour les spectateurs.

### **Le télétravail et l'environnement virtuel : le contexte de création d'*Anima(L)s***

Hormis les enjeux relatifs à la santé, certains des grands changements que la pandémie a apportés à la société concernent la façon dont les artistes travaillent (Belzunegui-Eraso & Erro-Garcés, 2020). Le télétravail s'est plutôt imposé dans la routine quotidienne des gens à travers le monde (Baert et al. 2020). Malheureusement, toutes les sociétés et économies, sans même parler des ménages, n'étaient pas prêtes pour une transition aussi rapide, et pas non plus tous les différents secteurs de marché, tandis que le télétravail apparaît comme la cause d'une nouvelle fracture numérique (Sostero et al., 2020)

En nous concentrant sur les arts de la scène, la nécessité de passer à un environnement virtuel nous est plutôt apparue comme une nécessité pour de nombreuses raisons, qui peuvent être considérées à la fois comme des défis et des opportunités. En ce qui concerne les défis, le coup de la pandémie aux secteurs culturels a été profondément dur (OCDE, 2020). En outre, de tous les secteurs culturels, les arts de la scène ont été encore plus touchés, avec des estimations s'élevant à environ 90% de la perte du chiffre d'affaires annuel (Commission européenne, 2021).

En même temps, certains peuvent soutenir que le passage au numérique peut apporter d'immenses opportunités d'innovation dans les procédures de production et de diffusion culturelles, comme l'impact massif des chaînes et plateformes numériques (Dolata, 2020). Dans cette perspective, on peut affirmer qu'il est nécessaire d'avoir suffisamment de temps pour cultiver et préparer les circonstances et les ressources nécessaires à l'innovation et à la créativité, pour réellement apporter des résultats bénéfiques aux secteurs culturels et créatifs, et finalement à la société dans son ensemble (IDEA, 2021). Malheureusement, cela n'a pas été le cas avec les

conséquences de la COVID-19, qui sont venues assez brutalement et prématurément imposer aux artistes, producteurs culturels, universitaires, agents et, bien sûr, au public, la nécessité de trouver de nouvelles voies de création, qui devraient ensuite être canalisées à travers les moyens de communication (IDEA, 2021). Notamment, la pandémie a entraîné une augmentation sans précédent de la demande de produits culturels en ligne, créant pourtant un paradoxe, car cette augmentation n'a pas nécessairement conduit à une augmentation des revenus des créateurs et des interprètes (Radermecker, 2021). Au contraire, la transition violente vers la nouvelle ère numérique est survenue à un moment où les artistes et les travailleurs culturels avaient besoin de lutter pour leurs moyens de subsistance. Beaucoup d'entre eux ont dû même quitter temporairement le milieu artistique pour des raisons financières. L'absence de ressources et l'usure morale ont été un obstacle pour une transition plus souple vers un nouveau modèle des secteurs culturels et créatifs (Spiro et al., 2021).

Voici donc brièvement les éléments qui combinent l'image globale dans laquelle notre projet actuel, *Anima(L)s*, a dû être réalisé. La caractéristique supplémentaire, autrement inspirante et créative de la collaboration interculturelle, qui était nécessaire pour que ce projet se réalise, n'est venue que s'ajouter aux défis technologiques qu'il a fallu surmonter. Fait intéressant, on peut considérer comme un aspect de la diversité culturelle entre les différents pays leurs différents niveaux d'adaptation aux nouvelles technologies (Sostero et al. 2020). Ce type de diversité technologique, ou ce que l'on appelle la « fracture numérique » (Mahler, 2011), pourrait sans doute être considéré dans la perspective d'une forme de diversité culturelle, puisque la technologie a finalement été amenée à un stade où elle définit la communication des gens, que ce soit de manière personnelle ou au niveau professionnel, ainsi qu'au niveau communautaire ou sociétal, étant donné l'influence croissante des médias sociaux sur l'opinion publique. Néanmoins, dans le même temps, les circonstances réalistes nécessaires à tout télétravail pendant la pandémie souligneraient que cette diversité technologique apporterait encore plus de défis à toute tentative de collaboration interculturelle et internationale dans n'importe quel secteur, sans parler des différents sous-groupes inclus dans les secteurs de la culture et des arts de la scène (Spiro et al. 2021).

Les raisons pour lesquelles la transition numérique impose de nouveaux défis au secteur des arts de la scène sont nombreuses et peuvent être liées à une variété d'aspects, de la formation et de l'éducation artistiques à toutes les étapes de la production culturelle, à la diffusion du produit culturel final et à la consommation par le public. Plus ou moins, toutes ces catégories semblent avoir des défis découlant de la combinaison des barrières technologiques avec la langue et d'autres barrières de la diversité culturelle, y compris les différents fuseaux horaires entre les différents pays.

### **Formation artistique et éducation culturelle (y compris la recherche scientifique)**

En ce qui concerne la formation artistique et l'éducation culturelle, il va sans dire que, spécifiquement pour les arts de la scène, une éducation pratique axée sur l'expérience est nécessaire. L'apprentissage de presque tout ce qui n'est pas théorique exige une proximité physique, entre l'étudiant et le professeur, ainsi qu'entre l'étudiant et ses collègues. Ils doivent donc être ensemble au même endroit, en présence, et cela depuis les fondements et jusqu'à la maîtrise de leurs arts. Les enseignants doivent être proches afin de partager l'expérience et même avoir un

contact physique avec leurs élèves, car c'est la façon dont le transfert de connaissances et d'expérience se fait plus efficacement, ne serait-ce qu'en arts vivants, par exemple. Ainsi, un professeur de danse a besoin de travailler la souplesse d'un étudiant en étirant ses bras vers l'arrière le plus possible. Avec la présence du professeur l'étudiant se sentira plus rassuré et il aura, par conséquent, plus de confiance pour dépasser ses limites. De la même manière, certains exercices pour acteurs visant le développement de la confiance demandent que le professeur de théâtre ait un contact physique avec ses étudiants. En effet, souvent les exercices de démonstration et de confiance s'appuient sur le contact corporel et sur la participation active de tout le groupe, à l'intérieur du même univers de présences et d'interactions.

Bien qu'il y ait des avantages (Simamora, 2020) à déplacer toutes ces procédures vers l'environnement numérique, il faut dire que les défis de ne pas pouvoir avoir une expérience de rencontre en personne entravent en effet l'efficience et l'efficacité de l'apprentissage (Ozer & Ustun, 2020). L'aspect de l'apprentissage lié à l'expérience est encore plus entravé lorsque les outils liés à la technologie des communications ne fonctionnent pas correctement pour fournir ne serait-ce que les principes fondamentaux, en raison de problèmes liés à la communication synchrone, bien qu'il y ait des effets positifs possibles (Simamora, 2020). Par exemple, lorsqu'on utilise une plateforme pour avoir un cours en ligne, il est presque impossible d'avoir deux microphones différents ouverts en même temps. Alors, comment un professeur de chant pourrait-il accompagner son élève pour chanter ou même enseigner les sons correctement ? En même temps, il y a un décalage temporel entre le moment où quelqu'un parle et le moment où cette parole est reçue par tous les autres participants, ce qui rend impossible pour les acteurs de travailler sur le bon *timing*. De même, le décalage temporel du transfert d'image rendrait impossible pour les danseurs de travailler leurs compétences de synchronisation. Ainsi, les aspects d'apprentissage pour les arts de la scène qui sont fondés sur l'expérience et sur la collaboration rendent assez difficile la migration totale de la formation et de l'éducation artistiques vers les plateformes numériques.

D'autre part, il existe également des défis liés à la transition numérique, en ce qui concerne la recherche scientifique en arts (Trubnikova & Tsagraeyshvili, 2021). La recherche académique sur les arts du spectacle peut être considérée comme plutôt facilitée par le passage au numérique, étant donné comme condition préalable que tout sujet de recherche soit bien documenté sous une forme numérique qui puisse garder le plus possible la qualité artistique du projet ainsi que l'expérience du public présent dans la salle de spectacle. Dans ce contexte, il est impératif de développer une numérisation appropriée des performances considérées, qui montreraient désormais non seulement la perspective d'une seule caméra du spectacle à des fins d'archives, mais qui favoriseraient en effet les deux, l'œil du metteur en scène et le point de vue artistique d'un réalisateur audiovisuel numérique.

Dans le contexte de notre projet, *Anima(L)s*, en effet, la partie collaborative de la recherche a été plutôt facilitée par les ressources numériques qui ont rendu possible la communication et collaboration entre artistes situés à distance dans trois pays différents. De plus, l'accès aux bases de données (ouvrages scientifiques, corpus d'étude, etc.) et outils numériques mis à disposition par les bibliothèques universitaires ont également servi les objectifs de recherche de ce projet. Après tout, même si les participants à cette création ne se sont jamais rencontrés en personne, les ressources disponibles pour le travail à distance leur ont permis de travailler ensemble,

y compris de porter des discussions autour du présent article dont ils sont co-auteurs, et ce, à partir des références d'au moins trois origines culturelles différentes, soit du Brésil, du Canada et de la Grèce.

### ***Anima(L)s : processus de création à distance***

Concernant l'aspect du processus de création à distance de la vidéo *Anima(L)s*, tel que mentionné précédemment, les outils de communication numériques facilitent en effet la collaboration, rendant possible les rencontres entre les participants, ce qui ne serait pas possible autrement, compte tenu des longues distances géographiques et des limitations de déplacement et d'interaction dues à la COVID-19, ainsi qu'en raison de limitations importantes d'ordre pratique et financier. Dans un autre ordre d'idées, il est vrai que des fuseaux horaires différents peuvent parfois rendre plus difficile pour certains membres d'assister à une réunion/ répétition en ligne, affectant également la compréhension des délais (Graves & Karabayeva, 2020). De plus, les problèmes techniques comme les retards de transmission constituent des obstacles supplémentaires à la production. Par exemple, il est impossible de chanter une chanson vraiment simultanément, car si beaucoup de microphones fonctionnent, il y a du bruit (résonance, écho, etc.) ; des décalages en raison des vitesses de connexion différentes peuvent également survenir. Or, nous avons, en effet, rencontré de tels obstacles lors de la production de notre création. Néanmoins, nous avons réussi à intégrer ces obstacles mêmes dans le processus de création. Comme on dit dans le milieu théâtral, si quelque chose ne peut pas être caché sur scène, alors ce doit être montré ouvertement. Pratiquement, il était même impossible d'enregistrer une réunion zoom sans interruption en raison des problèmes techniques. Dans cette logique, les retards, les écrans noirs et les écrans « figés » pour des raisons techniques, telles que la connexion lente, ont été abordés de manière créative pour les intégrer de façon créative au scénario de la vidéoperformance (à titre d'exemple, voir les séquences 0:34-0:37, 0:39-0:42 et 0:48-0:50).

En outre, le passage du monde réel au monde numérique, tel qu'il devient de moins en moins évident de nos jours, est un aspect qui a été intégré au scénario de la vidéo. C'est pourquoi l'intrigue de la vidéo est en fait basée sur le flou de cette transition. Au fur et à mesure que le lien entre le réel et le numérique se renforce, alors tout le potentiel du numérique devient plus évident. Les héros de l'histoire commencent par une réunion zoom typique, mais les possibilités de leur création leur permettent de se déplacer vers une autre réalité, celle qu'ils souhaiteraient, hors de leur maison et hors des sentiers battus de la réalité objective quotidienne. C'est justement dans cette ouverture, devenue possible grâce aux outils technologiques et à leur collaboration virtuelle, que le scénario vient à la rencontre de l'essence du conte de Guimarães Rosa. Parce que dans le conte le narrateur, lui aussi, est invité à traverser différents niveaux de réalités, entre le réel et le fantastique. Pourtant, malgré le passage au numérique, en suivant leurs désirs, les héros sont amenés à nouveau là où tout commence, c'est-à-dire ne serait-ce qu'à l'idée de *présence dans la nature* et d'une *vraie rencontre*. Le message qu'ils apportent est que peu importe jusqu'où l'humanité va dans la numérisation de tout, au cœur de la collaboration humaine et du développement social réside le désir de se rencontrer, de vivre et de créer ensemble. C'est pourquoi le concept de la vidéo repose en fait sur une série de transitions entre l'*ici-et-maintenant* – la solitude du temps présent, la réalité d'être enfermé dans la maison – et l'expérience de communion – la réalité souhaitée des artistes issus de

plusieurs cultures qui se réunissent et parviennent à créer ensemble à travers l'expression collaborative, *in praesentia*, de leur diversité culturelle.

### **Diffusion, marketing et image de marque du produit culturel**

En termes de diffusion, un aspect important à noter serait le fait que dans la communauté numérique, il n'y a aucune limitation liée à la présence physique – déplacement, disponibilité, etc. – ni par rapport à la capacité maximale de téléspectateurs. En d'autres termes, le public est le monde entier. Surtout si les sous-titres peuvent couvrir autant que possible de langues différentes. Pourtant, le sous-titrage ne suffit pas, car il existe encore des différences culturelles qui ont une influence importante sur la façon dont les téléspectateurs perçoivent une vidéo. On peut citer comme exemple la façon dont les gens réagissent aux émotions et à la douleur, et comment elles sont communiquées.

Dans la réalisation de notre vidéo, nous avons décidé de faire entendre différentes langues (anglais, français et portugais) par les artistes ainsi que d'ajouter des sous-titres dans ces langues et en grec, pour que les téléspectateurs aient plus de choix mais aussi pour mettre en évidence cette diversité. Cette pluralité de langues est non seulement une option esthétique, mais une conséquence directe du processus de création. L'anglais était bien sûr notre langue commune, celle dans laquelle nous discutions les différents aspects de la recherche et de la création. Mais le français, le grec et le portugais – nos langues maternelles respectives – étaient présents en tout temps quand on avait à toucher aux matériaux sensibles de la création, tels que les chansons, les textes littéraires utilisés et même les improvisations théâtrales (attitudes, gestes, intonations vocales). Tout ce qui était apparemment incompréhensible au début est devenu petit à petit une grande source d'inspiration pour les trois artistes, ainsi que de beauté pour l'œuvre de création. La connexion affective et créative s'est établie à travers toutes ces différences – et on dirait même grâce à toutes ces différences. La diversité linguistique de l'œuvre était présente non seulement dans le résultat final, mais à toutes les étapes de création et s'est manifestée comme un processus symbiotique.

Dans le conte de Rosa, la symbiose entre le garçon et les bœufs (en tant qu'entités si distinctes les unes des autres) marque un lien profond entre l'être humain et la nature. Dans *Anima(L)s* cette symbiose gagne une autre dimension : elle représente l'ouverture des univers de perception insoupçonnées vers l'altérité. Elle représente encore une symbiose entre notre côté objectif (qui veut tout comprendre) et notre côté affectif, qui veut simplement échanger et partager. La vidéo ne marque pas la distinction entre les humains et les bœufs : il y a une fluidité entre ces deux statuts de l'être vivant et les états d'âme qui leur sont assignés ; nous avons misé sur la même fluidité que celle opérée dans la transition entre les différentes langues utilisées.

Enfin, les bœufs peuvent métaphoriquement représenter une altérité intrinsèque, une partie inconnue du soi, qui appartient à tout être vivant. C'est pour cette raison que nous avons choisi ce titre particulier pour notre projet : *Anima(L)s*. L'histoire parle des animaux, quelque chose de culturellement différent, qui n'est acceptable que poétiquement, puisque les animaux ne parlent pas et sont également considérés comme étant inférieurs aux humains. En même temps, le titre renvoie à la notion d'*animas*, c'est-à-dire à des *âmes*, donc à des créatures certainement pas inférieures, voire supérieures aux humains, puisqu'elles sont présentées comme

appartenant à une réalité divine. Cela signifie que le *l* ajouté à *anima* pour renvoyer à une créature « inférieure » n'est qu'un artifice, une distinction négligeable, du moins dans l'univers de cette histoire particulière. La présence entre parenthèse de la lettre « *l* » symbolise finalement le point de vue relatif à partir duquel nous voyons la réalité et cette idée s'inscrit bien dans la pensée de l'auteur du conte.

Par ailleurs, nous avons décidé que l'histoire soit structurée sur un mouvement continu entre la réalité quotidienne – celle d'une réunion zoom ordinaire, imposée par les conditions de télétravail en temps de pandémie et par la qui nous séparent – et la réalité non conventionnelle, poétique, d'une évasion vers un autre niveau de réalité, celui d'une sortie dans la nature. Nous missions donc sur cette série de transcensions de la réalité à la fantaisie, précisément parce que nous voulions avoir différents types de chocs culturels qui éveilleraient notre spectateur et l'encouragerait à partager plus facilement notre message, à savoir que nous ne sommes pas si différents après tout et que même les plus grandes distances qu'il y a entre nous peuvent finir par nous rapprocher. Et puisque nous avions un message aussi profond à passer, nous ne voulions pas beaucoup utiliser la parole, mais plutôt laisser le montage vidéographique et sa charge symbolique le réaliser. Nous voulions que les téléspectateurs vivent la vidéo moins avec leur esprit et plus avec leur cœur stimulé par leur imagination.

Alors, on peut dire que la transition vers l'état « de bœufs » peut être comprise aussi comme une transition entre le premier, objectif, concret vers un espace et un état seconds, plus sensibles, à la fois corporels et spirituels, fait de poésie, de musique et de danse.

### **Réception de la création numérique**

En ce qui concerne les défis de la création en arts vivants dans un contexte d'adaptation à l'univers numérique, un des plus importants est lié au paradoxe selon lequel la pandémie a entraîné une augmentation sans précédent de la demande de produits culturels en ligne. Finalement, et ce qui n'est pas le moins important, parmi les avantages d'une version numérique pour les projets de création artistique on peut souligner sa disponibilité et accessibilité, ce qui signifie qu'il n'y a aucune exigence que le public soit à un certain endroit à un certain moment. Pourtant, c'est justement le rassemblement, la convivialité et la socialisation, soit les aspects du vécu de l'expérience artistique qui rendent chaque représentation unique.

Dans cette logique, dans le projet *Anima(L)s*, il a été décidé de rechercher des alternatives pour réunir un petit public pour voir la vidéo simultanément, puisqu'elle est présentée dans le cadre de conférences académiques, colloques et communications, et suivie d'une discussion sur plusieurs aspects du processus de la création et de l'œuvre vidéographique. La section « commentaires » de la vidéo est une alternative pour une interaction directe entre les spectateurs-participants et les artistes lors de la diffusion ; les spectateurs peuvent s'exprimer et éventuellement interagir les uns avec les autres. À un stade ultérieur, leurs commentaires seront analysés, dans la mesure du possible, afin d'étudier la possibilité de développer d'autres outils de socialisation numériques autour d'un produit culturel en diffusion sur des plateformes numériques ou sur les réseaux sociaux.

### **En guise de conclusion : la création entre réalité, fiction et numérique**

Même si la réalité souhaitée ou rêvée n'était pas possible dans le développement de notre projet *Anima(l)s*, c'est-à-dire celle de se réunir en présence et d'être ensemble dans (le champ de) la création, le désir même d'être ensemble nous a amenés à nous engager dans une réelle collaboration, catalysée et rendue possible par la technologie, mais aussi et surtout par la créativité avec laquelle nous avons traité les problèmes rencontrés et trouvé des solutions. L'interculturel a été bâti dans un esprit de synergie absolue, où les différences et les distances ont travaillé même en notre faveur. Le conte, avec la philosophie particulière de Rosa, a servi comme médiateur entre le monde réel, quotidien (tel quel représenté dans la vidéo) et le monde numérique, ses contraintes, mais aussi les nouvelles possibilités que ces dernières inspiraient. La fiction et le fantastique ont inspiré des performances virtuelles porteuses d'une atmosphère rituelle éphémère, mais puissante dans les limites, bien sûr, d'un cadre de création et d'une esthétique numériques.

Par ailleurs, au passage du monde réel au monde numérique s'ajoute, dans la création de la vidéo performance *Anima(L)s*, les éléments essentiels de l'univers de Rosa : l'environnement, le fantastique, l'oralité et la réflexion philosophique apportée par le dialogue des bœufs. Ceux-ci, dans leurs questionnements sur la pensée et l'humanité, nous ouvrent une fenêtre vers le monde réel. Les réflexions des bœufs nous inspirent des questions éthiques liées à la pensée, au travail, à la force de l'acte collaboratif, en plus de nous infuser de nouveaux espoirs et motivations.

Finalement, grâce à une synergie entre les ressources technologiques et la collaboration interculturelle, ce conte, ancré à priori dans l'imaginaire collectif brésilien, a pu voyager virtuellement à travers le monde tout en gardant son mystère originel, sa pulsation de vie. La transposition que nous en réalisée est suggestive pour sa capacité de transformation et d'adaptation – aux différents médias, aux différentes langues et possibilités d'interprétation –, mais encore, plus essentiellement et profondément, surtout au mouvement même de la vie, et c'est en cela que nous trouvons notre projet très inspirant.

### **BIBLIOGRAPHIE**

- Baert, Stijn et al., « The COVID-19 Crisis and Telework: A Research Survey on Experiences, Expectations and Hopes », in *IZA Discussion Papers*, no. 13229, Institute of Labor Economics (IZA), Bonn, 2020.
- Belzunegui-Easo, Angel et Amaya ERRO-GARCÉS, « Teleworking in the Context of the COVID-19 Crisis », in *Sustainability*, vol 12, no 9, 2020, pp. 3662-3680.
- Dolata, Ulrich, « The digital transformation of the music industry. The second decade: From download to streaming », in *Abteilung für Organisations- und Innovationsssoziologie*, Universität Stuttgart, Institut für Sozialwissenschaften, SOI Discussion Paper no. 2020-04, Stuttgart, 2020 [en ligne] <http://hdl.handle.net/10419/225509> (Consulté le 5 décembre 2021).
- Ehrenberg, Mônica Caldas, « A linguagem da cultura corporal sob o olhar de professores da educação infantil », in *Pro-Posições*, vol. 25, no 1, 2014, pp. 181-198 [en ligne] <https://www.scielo.br/pdf/pp/v25n1/v25n1a10.pdf> (Consulté le 5 décembre 2021).
- European Commission, « Report from the Conference “Diversity and Competitiveness of the European Music Sector” with EU Member States’

- Experts (4-5 March 2021) », European Union, 2021 [en ligne] <https://ec.europa.eu/culture/sites/default/files/2021-05/Final%20Report-EU%20Music%20conference%202021%20march.pdf> (Consulté le 5 décembre 2021).
- Graves, Laura M. et Asya karabayeva, « Managing virtual workers—strategies for success », in *IEEE Engineering Management Review*, vol. 48, no 2, 2020, pp. 166-172.
- IDEA Consult, Goethe-Institut, Amman, S. et J. Heinsius, *Research for CULT Committee – Cultural and creative sectors in post-Covid-19 Europe: crisis effects and policy recommendations*, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Bruxelles, 2021.
- Mahler, Julianne, « The telework divide: Managerial and personnel challenges of telework », in *Review of Public Personnel Administration*, vol. 32, no 4, 2012, pp. 407-418.
- Mazziotti, Giuseppe, « What Is the Future of Creators' Rights in an Increasingly Platform-Dominated Economy? », in *IIC* 51, 2020, pp. 1027-1032 [en ligne] <https://doi.org/10.1007> (Consulté le 5 décembre 2021).
- OECD, *Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors, OECD Policy Responses to Coronavirus (COVID-19)*, 2020 [en ligne] [https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=135\\_135961-nenh9f2w7a&title=Culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors](https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=135_135961-nenh9f2w7a&title=Culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors) (Consulté le 5 décembre 2021).
- Ong, Walter J., *Oralidade e cultura escrita: A tecnologização da palavra*, traduction d'Enid Abreu Dobránsky, Campinas, Papirus, 1998.
- Ozer, Burcu et Ustun, Emre, « Evaluation of Students' Views on the COVID-19 Distance Education Process in Music Departments of Fine Arts Faculties », in *Asian Journal of Education and Training*, vol. 6, no 3, 2020, pp. 556-568.
- Paramythiotis, Yannos, « Fairness in Copyright Contract Law: Remuneration for Authors and Performers Under the Copyright in the Digital Single Market Directive », dans *EU Internet Law in the Digital Single Market*, Springer, Cham, 2021, pp. 77-97.
- Phelan, Peggy, « Antología del performance: representación sin reproducción », dans Taylor, Diana et Marcela Fuentes, *Estudios Avanzados de Performance*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 2011.
- Radermecker, Anne-Sophie V., « Art and culture in the COVID-19 era: for a consumer-oriented approach », dans *SN Business and Economics*, vol. 1, no 4, 2021 [en ligne] <https://doi.org/10.1007/s43546-020-00003-y> (Consulté le 5 décembre 2021).
- Rosa, João Guimarães, *Sagarana* ; traduction Jacques Thiériot, Paris, Albin Michel, 1997.
- Simamora, Roy Martin, « The Challenges of online learning during the COVID-19 pandemic: An essay analysis of performing arts education students », *Studies in Learning and Teaching*, vol. 1, no 2, 2020, pp. 86-103.
- Sostero, Matteo et al., *Teleworkability and the COVID-19 crisis: a new digital divide?*, Séville, European Commission, 2020 [en ligne] <https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/jrc121193.pdf> (Consulté le 5 décembre 2021).

- Sperber, Suzi Frankl, *Ficção e Razão: uma retomada das Formas Simples*, São Paulo, Aderaldo & Rothschild, FAPESP, 2009.
- Spiro, Neta et al., « The effects of COVID-19 lockdown 1.0 on working patterns, income, and wellbeing among performing arts professionals in the United Kingdom (April-June 2020) », *Frontiers in psychology*, no 11, 2021 [en ligne] <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.594086/full> (Consulté le 5 décembre 2021).
- Trubnikova, Nina et Severyan Tsagareyshvili, « Digital challenges for creative industries: case of opera », in *SHS Web of Conferences*, vol. 114, EDP Sciences, 2021 [en ligne] <https://doi.org/10.1051/shsconf/202111401008> (Consulté le 5 décembre 2021).
- Zumthor, Paul, *La Lettre et la Voix. De la « littérature » médiévale (Poétique)*, Paris, Editions du Seuil, version Kindle, 1987.
- Zumthor, Paul, *A letra e a voz: a “literatura” medieval*/ Paul Zumthor, traduction Amálio Pinheiro, Jerusa Pires Ferreira, São Paulo, Companhia das Letras, 1993.