

1. Introduction : les disciplines concernées.

Ce dossier s'adresse prioritairement aux professeurs de français de collège et de lycée qui désirent exploiter le spectacle *Zip Zap* avec leurs élèves : ils y trouveront quelques propositions d'accompagnement pédagogique sur des thèmes tels que le traitement de la diégèse, l'étude de certains registres littéraires ou encore l'approche d'un spectacle vivant.

Le spectacle présente également des ouvertures sur deux autres disciplines :

- les Arts Plastiques : avec l'utilisation prépondérante de l'infographisme.
- l'Education Physique et Sportive : le jonglage et la manipulation d'objets, dans une perspective circassienne, sont des composantes essentielles du spectacle.

2. Descriptif du spectacle

Sur scène, un écran géant. Zip et Zap, deux personnages jongleurs, héros d'un jeu vidéo, sortent de l'écran. Ils découvrent le monde réel. Leur art de la jonglerie va très rapidement s'exercer sur les objets qui les entourent. S'ensuit un imbroglio où la réalité et le monde virtuel vont s'interpénétrer jusqu'au chaos : Zip et Zap important et exportant toutes sortes d'objets jusqu'à confondre les deux mondes.

3. Éléments pour l'analyse en cours de français

Les rubriques qui suivent proposent diverses entrées dans lesquelles le professeur choisira librement.

3.1. Activité avant la représentation : l'analyse de l'affiche

On pourra travailler sur l'horizon d'attente crée chez le spectateur en analysant le titre du spectacle et l'affiche.

- L'affiche :

Elle s'organise en trois éléments : l'arrière-plan, la bulle au centre et au premier plan, et la partie du bas, contenant du texte.

Deux visages en gros plan forment le fond de l'affiche : il s'agit de garçons ou d'hommes (âge difficilement définissable), qui portent un bonnet apparemment semblable (hypothèse de parenté, de complicité...). Ils s'apparentent également par leur expression : la curiosité et l'étonnement se lisent sur leurs traits alors qu'ils contemplent une bulle posée sur la main de l'un d'eux.

A l'instar de ces personnages, le regard du spectateur est attiré par cette bulle située de façon déterminante : au premier plan et au centre de l'image. Cette sphère renferme deux personnages vus de dos. Ils sont assis, et l'inclinaison de leurs bustes en avant semble indiquer qu'ils sont fascinés par quelque chose qui les attire, peut-être matérialisé par une lueur rouge au fond. Cette impression qu'ils sont curieux de quelque chose, et la présence

Après une description tout à fait technique des éléments iconographiques et textuels de cette affiche, les élèves seront invités à les relier de façon significative pour imaginer ce dont va parler le spectacle. Cela peut être fait notamment en reliant les données iconographiques et textuelles. On peut procéder par regroupements sémantiques :

⇒ **Jonglage**

- « *une pièce de jonglage* »
- la sphère au centre, qui peut figurer une balle de jonglage.

⇒ **Le monde informatique**

- « virtuel », « multimédia »
- les visages bleutés de l'arrière-plan évoquent la lueur des ordinateurs.
- l'effet « pixellisation » de l'affiche (notamment derrière le titre et autour de la sphère).
- le titre : « *Zap* » fait penser au mot « zapping » tandis que le « zip » est une figure de jonglage. « Zip » peut être également perçu comme une onomatopée exprimant le bruit d'une glissade, un dérapage...

⇒ **L'étrange**

- l'expression d'étonnement des personnages.
- la proposition du sous-titre : « *du virtuel au réel* » : nous sommes invités à un étrange voyage.
- le thème du double avec la répétition des deux personnages (en arrière-plan et en premier plan).

Les élèves pourront consigner ce qu'ils auront déduit, leur attente du spectacle, pour mieux la confronter à ce qu'ils verront.



3.2. Après le spectacle.

3.2.1. La reconstitution d'un fil narratif

Pour bien commencer l'analyse de ce spectacle et s'entendre sur ses bases sémantiques ...

Spectacle sans paroles, *Zip Zap* n'impose pas un sens mais laisse le spectateur libre de relier les différents épisodes de façon significative pour lui. (Cet appel à donner du sens au spectacle est d'ailleurs explicitement affiché quand, au détour d'un empilement aléatoire de caisses, les spectateurs découvrent le message sibyllin suivant : « C – Koi – ce – cirk – Recherche et trouve ! »).

Etape 1 : On demande aux élèves de se remémorer à l'oral le plus de « moments » de *Zip Zap*, et le professeur les consigne au tableau soit de façon anarchique, soit en essayant de faire travailler les élèves sur leur enchaînement chronologique.

Etape 2 : Lors d'un temps d'écriture personnelle, chaque élève rédige un scénario possible pour rebâtir la diégèse du spectacle. Après le travail précis de l'étape 1, on demande à l'élève un effort de synthèse pour dégager désormais une vue d'ensemble, un sens général.

« Résumez l'histoire de *Zip Zap*, telle que vous l'avez comprise, en un ou deux paragraphes ».

Etape 3 : Mise en commun.

On pourra mettre par écrit ce scénario en faisant ressortir la construction du spectacle : l'introduction tout à fait repérable (un jeune homme, la mise en place d'un jeu vidéo, comme une scène d'exposition), le corps du spectacle construit par une succession de tableaux et de moments forts (plutôt qu'une évolution traditionnelle vers une acmée, puis un dénouement) et le final avec le retour du jeune homme réel et sa fugue dans l'écran.

3. 2. 2. Les différentes tonalités du spectacle.

Tout comme un texte, un spectacle d'art vivant se prête à une analyse par des outils d'analyse littéraire. Le panel des registres littéraires est particulièrement propice à rendre compte des différentes ambiances du spectacle.

Etape 1 : Qualifiez les ambiances de ce spectacle à l'aide de trois adjectifs. (On peut aussi proposer une liste dans lesquelles les élèves peuvent piocher).

Etape 2 : (Après que la classe se soit entendue sur les deux ou trois adjectifs) Activité de groupes : Classez les différents épisodes selon l'adjectif, puis faites une conclusion sur cette répartition (équilibre entre plusieurs ambiances ou prédominance d'une d'entre elles...)

Nous proposons le classement suivant à titre indicatif.

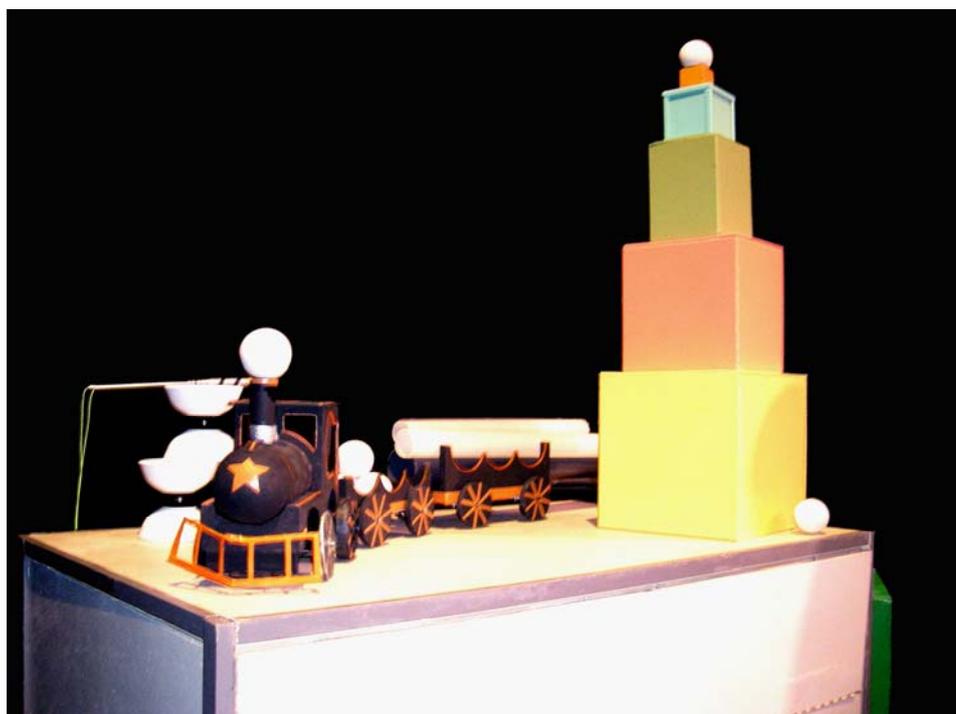
• Le comique

- les rapports dominant/dominé entre les deux personnages : Zip et Zap font à plusieurs reprises penser à des clowns, par leurs réactions puériles (Jalousie entre les personnages, dispute d'un objet, volonté de faire rater le numéro de l'autre...)
- l'écran permet souvent un détournement vers le comique, comme s'il était de connivence avec le désir des personnages de s'amuser. Ainsi Zap pique une balle de rebond à Zip, dribble, et va shooter dans un panier de basket qu'affiche subitement l'écran.
- le jeu avec l'ombre sur l'écran : Zap au début s'en amuse, mais lorsque son ombre prend le pouvoir, Zap la tape avec une massue.
- les balles de rebond qui ressortent amollies après un passage dans le virtuel.
- Zip va chercher le reflet de lumière sur le nez de l'avion dans l'écran. Il ressort avec une balle de jonglage.

• Le merveilleux ou le fantastique (adjectifs : onirique/magique/poétique)

(On pourra partir des définitions de ces deux registres littéraires pour choisir lequel convient le mieux au spectacle selon la façon dont il a été perçu).

- le périple virtuel de Zip et Zap au début du spectacle : quand ils quittent leur jeu vidéo, traversent plusieurs espaces fantaisistes, pour arriver enfin jusqu'au réel.
- le petit train, qui sort de l'écran, semble doué de volonté propre.
- les écrans de neige où les personnages vont cueillir des flocons de neige qui s'avèrent être, une fois de retour sur scène (donc dans le réel) soit un diabolo, soit des balles de jonglage.
- le texte des caisses empilées.
- l'épisode des bulles.
- voir le rôle de la musique dans cette dimension onirique.



3.2.3. Un spectacle hybride : la rencontre entre un art vivant et la technologie informatique.

- Le jonglage.

Les deux comédiens sont également des jongleurs hors-pairs : Zip manipule les balles (rebond ou aérien) tandis que Zap est spécialisé dans les diabolos. Cependant tout objet devient prétexte à manipulation : outre les classiques boîtes à cigares, les deux personnages font également voler des massues, des caisses de bois,... L'art du jonglage trouve ses racines dans l'univers du cirque et du théâtre de rue. Mais depuis les années 1990, il a fait son entrée sur les scènes de théâtre traditionnelles avec des spectacles souvent sans paroles, alliant prouesse technique et poésie.

On peut passer en revue ici les différentes séquences de manipulation d'objets qui font de ce spectacle une pièce circassienne.

- les balles de rebond.
- les balles aériennes.
- les diabolos.
- les boîtes à cigares.
- les massues (« passing » du tableau final).

- L'infographisme

Une grande partie du spectacle n'est pas en direct ; elle est le fruit d'un important travail d'infographisme pour faire vivre sur l'écran, différents univers. C'est par cette technique que le spectacle fait entrer la dimension du virtuel, et permet une réflexion sur cette dernière.

Si un ou plusieurs élèves sont intéressés par cette discipline, ils peuvent proposer un exposé qui explicitera ce métier nouveau.

- L'alliance entre les deux (un art et une technique) provoque une certaine fascination sur le spectateur, et elle est à l'origine d'un plaisir certain. On pourra discuter avec les élèves de leurs réactions à ce mélange, soulever la question de la nécessaire synchronisation parfaite entre les comédiens et les séquences vidéo.

On peut notamment observer l'influence de ce mélange de genres sur la scénographie.

Proposition d'activité : Chaque élève essaie de faire le plan de la scène. Une partie peut dessiner la scène au début du spectacle et une autre partie à la fin du spectacle. Cela peut être l'occasion de revoir des termes comme cour et jardin, vision frontale... Ainsi on verra quels ont été les mouvements, l'évolution et la symbolique de l'espace.



3.3 Prolongements littéraires.

Ce spectacle peut être l'occasion d'aborder plusieurs domaines, nous vous en proposons deux avec textes à l'appui pour prolonger la réflexion suscitée par *Zip Zap*.

3.3.1. Un thème littéraire et philosophique : la transgression des frontières.

- *Zip Zap* : la transgression des frontières entre réel et virtuel.

- Le roman *No pasaran, le jeu* de Christian Lehmann

Trois lycéens, « as du Joystick », Eric, Thierry et Andréas, dénichent dans un vieux magasin londonien, un jeu vidéo intitulé « *L'Expérience Ultime* ». Mais ce jeu est doué d'étranges pouvoirs et il projette ses joueurs sur les scènes de combat virtuelles. Un parallèle est intéressant avec les passages où les adolescents traversent, à leur insu tout d'abord, les frontières de l'écran et se retrouvent dans l'univers de guerre d'un jeu vidéo.

Nous proposons les extraits suivants. (Les références renvoient à la pagination de *L'Ecole des Loisirs, Médium*.)

- Thierry rentre dans le jeu pour la première fois. Il est propulsé dans la première guerre mondiale, au printemps 1917. p. 99 à 106.

- Thierry à l'hôpital : p. 110 à 115.

- Eric se met à jouer à ce jeu en mode multijoueur, contre Andréas : p.133 à 139 et 143 à 146.

- Enfin Thierry : p.152 à 162.

Ce livre mêle vision réaliste du sujet des jeux vidéos, rage adolescente, histoire du fascisme et des guerres du XXème siècle et racisme contemporain. La réflexion sur la violence des mondes virtuels et réels vaut le détour et peut être proposée en lecture cursive à certains élèves.

- La nouvelle « Axolotl » de Julio Cortazar (in *Les Armes secrètes*). Il s'agit d'une nouvelle fantastique, dans laquelle on retrouve le motif classique de la métamorphose.

Le narrateur contemple longuement l'aquarium des axolotls (voisins de la salamandre) au Jardin des Plantes de Paris. Il raconte ses visites quotidiennes et décrit minutieusement ces poissons. Sa pensée se tend vers ces animaux

qui la fascinent et elle devient poreuse à la leur jusqu'à la bascule finale : le dédoublement physique par delà la vitre de l'aquarium. Le narrateur semble être devenu lui-même un axolotl, regardant de l'autre côté de la vitre le visage d'un être humain.

Ici, le franchissement des frontières ne mène pas à la liberté mais paradoxalement à l'emprisonnement. Ceci peut faire penser à la mise en abîme finale du spectacle où le personnage Max pénètre dans l'écran vidéo. Contrairement aux deux personnages virtuels qui trouvent une certaine liberté et éprouve leur libre arbitre en sortant de l'écran, Max se réfugie dans le monde virtuel et devient prisonnier de la répétition sans fin du franchissement des frontières, sans possibilité de retour.

3.3.2. Réflexion autour du monde virtuel et des jeux vidéos.

- Pistes induites par *Zip Zap* :

Que se passe-t-il quand le virtuel débarque dans le réel ? Quand on finit par avoir du mal à faire la différence entre les deux ? Et si ce spectacle était une allégorie de ce qui pourrait se passer dans l'esprit d'un jeune, « accroc » aux jeux vidéo ? Son esprit pourrait bien se mettre à zapper lui aussi. ..

Du fait de la technologie utilisée, *Zip Zap* est en connivence avec plusieurs œuvres de science-fiction.

- La thématique du virtuel se développe dans de nombreuses œuvres de littérature de jeunesse, notamment dans la perspective des dangers dont la virtualité nous menace. On peut citer de nouveau *No pasaran, le jeu* de C.Lehmann, mais aussi plusieurs romans de Christian Grenier : *L'ordinateur* et *L.I.V.3 le virus des livres*. (*L'ordinateur* est particulièrement pertinent dans la mesure où l'un des personnages s'invente un avatar dans un monde virtuel –le logiciel LGHT–, avatar qui lui survit après sa mort.)

Plus classique, le roman de R.Bradbury, *Fahrenheit 451*, permet de voir de nouveau l'opposition entre un monde centré sur le virtuel (les lavages de cerveaux par les programmes de télévision que regarde l'épouse de Montag) et un monde qui refuse le tout-virtuel et tente de sauvegarder les livres.

- Le film *Matrix*, réalisé par Larry et Andy Wachowski, met en scène tout un univers virtuel. Programmateur anonyme dans un service administratif le jour, Thomas Anderson devient Neo la nuit. Sous ce pseudonyme, il est l'un des pirates les plus recherchés du cyber-espace. C'est un personnage à cheval entre deux mondes, Neo est constamment assailli de messages venant d'un certain Morpheus qui le charge d'une mission dans le monde virtuel : découvrir la Matrice.

Les humains vivraient dans un monde parallèle créé par des machines qui se servent de ces mêmes humains (en quelque sorte lobotomisés) comme des « piles » sources d'énergie. La réalité ne serait qu'une simulation créée par l'ordinateur principal (la Matrice). Face à cela, un groupe de rebelles essaie de combattre ces machines.

- La place du virtuel dans notre société peut également faire l'objet d'exposés et/ou de débat. Nous proposons deux entrées : d'une part *My Space*, et d'autre part *Second Life*, deux sites révélateurs de notre rapport au virtuel aujourd'hui.

My Space est un site communautaire, lieu de rencontres, d'expressions et d'inspiration : chacun peut y créer une page personnelle : créer un blog, communiquer par courriel, télécharger de la musique, des photos, des vidéos.... C'est un moyen technologique d'entrer en contact les uns avec les autres.

Second Life, pour sa part, est un univers virtuel en 3D sorti en 2003. Il permet à l'utilisateur (le « résident ») de vivre une sorte de seconde vie. La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes. Ce n'est pas un jeu à stricto sensu mais un espace d'échanges visant à être aussi varié que la vie réelle. L'article « Second Life » de Wikipédia est très complet et riche d'enseignement en ce qui concerne ces vies parallèles virtuelles.



4. Conclusion

En guise de conclusion, il convient de rappeler que ce dossier ne contient que quelques propositions d'approche. Le ressenti des élèves lors de la représentation de *Zip Zap* pourra mener vers d'autres directions, ouvrir d'autres pistes...

Dossier pédagogique élaboré

*par Corinne Lancini,
professeur certifié de Lettres Modernes
collège Gambetta, Cahors (46)*