



HAL
open science

L'objet sonore : frontière de deux mondes ?

Trio de Bubar, Aurélie Coulon, Anne-Sophie Noel

► **To cite this version:**

Trio de Bubar, Aurélie Coulon, Anne-Sophie Noel. L'objet sonore : frontière de deux mondes ? : Entretien réalisé par Aurélie Coulon et Anne-Sophie Noel. *Agôn : Revue des arts de la scène*, 2011, 4, 10.4000/agon.2081 . hal-04088646

HAL Id: hal-04088646

<https://hal.science/hal-04088646>

Submitted on 4 May 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Agôn

Revue des arts de la scène

4 | 2011

L'objet

L'objet sonore : frontière de deux mondes ?

Entretien réalisé par Aurélie Coulon et Anne-Sophie Noel

Trio de Bubar



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/agon/2081>

DOI : 10.4000/agon.2081

ISSN : 1961-8581

Éditeur

Association Agôn

Référence électronique

Trio de Bubar, « L'objet sonore : frontière de deux mondes ? », *Agôn* [En ligne], 4 | 2011, mis en ligne le 15 janvier 2012, consulté le 15 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/agon/2081>

Ce document a été généré automatiquement le 15 septembre 2020.

Association Agôn et les auteurs des articles

L'objet sonore : frontière de deux mondes ?

Entretien réalisé par Aurélie Coulon et Anne-Sophie Noel

Trio de Bubar

NOTE DE L'ÉDITEUR

Entretien réalisé à l'Espace Tonkin, Villeurbanne, le 7 novembre 2011.

- 1 Claudio Bettinelli, Maxime Echardour, et Roméo Monteiro se définissent avant tout comme un trio de musiciens. Pourtant leur pratique de la musique contemporaine, qui, comme l'ensemble des arts du XXe siècle a fait une place nouvelle à l'objet, et leur intérêt pour les possibilités sonores contenues par les objets du quotidien, les ont conduits à « dériver » de plus en plus vers la manipulation d'objets sur la scène. Leur dernière création, Bubaropolis, se présente comme relevant d'un genre hybride : un « théâtre d'objets sonores », au croisement de l'œuvre musicale, de l'installation et du théâtre d'objets. Loin de poser des bornes et des limites précises, l'expression ouvre vers un inconnu difficilement saisissable, auquel la toute première représentation du spectacle nous a confrontés. Après avoir nous-mêmes déambulé au milieu du foisonnement des jouets acteurs du spectacle, nous avons exploré par la parole avec eux et en compagnie de Tom Huet, scénographe associé, les frontières mouvantes du territoire de Bubaropolis.

Des percussions aux objets

ANNE-SOPHIE NOEL : Pour commencer, nous voudrions savoir comment vous êtes passés de la pratique des percussions à la manipulation d'« objets sonores » ?

MAXIME ECHARDOUR : on trouve déjà des objets dans notre répertoire de percussions. La plupart des pièces pour percussions sont contemporaines, et les compositeurs contemporains ont rapidement fait appel à des objets, Varèse à des sirènes par

exemple. Cela s'est beaucoup développé et il existe des pièces composées exclusivement pour des objets : des pièces pour pot de fleurs par exemple ! Pour tout percussionniste du conservatoire, où on nous fait aborder le répertoire contemporain, il y a déjà une pratique de l'objet.

A-S. N. : On peut penser à la pièce pour métronomes de Ligeti, même si cet objet appartient déjà à l'origine à l'univers musical.

M. E. : Oui, tout à fait, car il y a quand même détournement d'objet.

A-S. N. : Vous situez-vous dans la continuité de ces œuvres quand vous parlez d'« objets sonores », ou avez-vous élargi le sens de cette dénomination dans votre pratique ?

ROMÉO MONTEIRO : Nous employons cette expression pour ne pas parler de percussions. Car notre pratique s'est élargie au-delà des percussions : à la base, faire des percussions renvoie au geste de frapper tout type d'instruments. Mais il nous arrive tout aussi souvent de frotter, d'agiter, de secouer les objets : « objets sonores » permet de désigner davantage que le simple mot de percussions.

A-S. N. : Vous n'auriez pas pu dire « théâtre de percussions » ?

M. E. : Non, je ne crois pas.

CLAUDIO BETTINELLI : « Percussions » évoque tout de suite quelque chose de précis. Or, une des contraintes de ce spectacle, était notamment de ne pas jouer comme des percussionnistes, mais de laisser place à l'objet : l'objet devait s'exprimer par lui-même, et nous devions juste le guider et lui donner des contraintes d'espace, d'harmonisation de l'ensemble. Nous ne voulions pas « taper » dessus pour le faire sonner, en tant que percussionnistes, mais plutôt le manipuler pour essayer de dévoiler son côté musical.

M. E. : Oui, c'était un principe important dans la gestation du projet : poser la règle de ne pas jouer d'instrument ; ni des instruments en tant que tels, ni en utilisant des modes de jeu de percussionnistes – ne pas prendre de baguettes, ne pas taper avec les mains. Nous en avons beaucoup parlé avec Tom Huet dès le départ : comment faire en sorte de provoquer des événements sonores avec des percussions d'objets qui se télescopent ? À partir de là, nous avons été confrontés à pas mal d'impasses : un objet sonore pouvait nous plaire, mais il était impossible de produire avec lui le son qu'on voulait avoir. Il n'y a pas très longtemps, on a franchi l'étape qui consistait à faire face à la réalité sonore : on s'est rendu compte qu'il était parfois nécessaire de faire appel à des modes de jeu qu'on connaissait. Donc il y a aussi des modes de jeu plus classiques dans le spectacle : à un moment, on utilise un piano, un bidon sur lequel on joue avec les mains, et un harmonica.

R. M. : La démarche est avant tout musicale. Les objets sont utilisés pour produire du son, et après, la situation qu'on essaie de créer autour est une façon de mettre en scène les objets et les sons. Nous travaillons avant tout avec des phénomènes sonores. Après, nous nous laissons entraîner de plus en plus par l'aspect plastique des objets : c'est pourquoi nous avons fait appel à un scénographe, pour travailler à la fois sur la conception des machines – pour obtenir des mouvements et des productions de son automatiques, que l'on lance et qui fonctionnent seuls d'une certaine manière et pendant un certain temps – et sur l'aspect visuel qui contribue à faire du spectacle une installation. Le résultat est une forme hybride entre l'installation, le spectacle et la performance.



© PHOTO : STÉPHANE DERBÉKIAN

L'objet et la dramaturgie sonore

A. c. : On se posait justement la question de la dramaturgie ou du mode d'écriture du spectacle. Comment est-ce qu'on écrit avec tous ces objets, est-ce que vous êtes partis de la thématique de la ville, des sons, des machines, du dispositif scénographique ?

TOM HUET : Quand j'ai rencontré le Trio, il y a un an à peu près, il y avait déjà l'idée de partir d'un plateau nu et de jouer avec l'accumulation de divers objets, des objets construits ou tout faits, pour arriver à la construction d'une ville. Mais il n'y a pas eu de travail de scénographie au sens théâtral, comme quand on doit tirer de la dramaturgie des éléments clefs qui permettent de construire le décor. Cela s'est fait au fur et à mesure, en travaillant pendant les phases de création ou à distance, à travers un blog ; on s'envoyait des photos, des images, des références, des sons. Les musiciens ont apporté beaucoup d'idées et la plupart des objets récupérés ; moi j'ai fait des assemblages. À un moment, on s'est retrouvé et on a mis sur scène tout ce qu'on avait fait ; on a regardé et on s'est dit : « maintenant, il faut harmoniser, unifier », et c'est un mode de fonctionnement assez inhabituel et très intéressant en scénographie. À la fin, on aurait aimé avoir plus de temps pour expérimenter davantage. On a fait beaucoup d'expériences pour voir ce qui fonctionnait ou non, du point de vue sonore et visuel ; à partir de là, on a suivi la trame principale qui était déjà bien écrite : cette idée de tableaux, de nature, de ville, de décadence.

A-S. N. : D'où sont nés ces tableaux eux-mêmes, d'un travail d'improvisation, de narration ?

C. B. : On travaille beaucoup sur la matière, à partir de laquelle on improvise. Quelqu'un amène une idée ou une partition, et après on la détourne. On cherche, et en faisant, il y a des choses qui nous plaisent et qu'on garde, ou qu'on enlève.

R. M. : Et toutes les idées n'étaient pas forcément là au départ, elles arrivent quand on teste. Par exemple, le petit train qui a pris une grande importance dans le spectacle, n'était pas dans l'idée de départ. Les idées viennent donc aussi un peu en accumulation, et après, nous avons dû faire beaucoup de choix, car nous avons trop d'idées pour un spectacle d'une durée de trois quarts d'heure à une heure.

Nous écrivons beaucoup en voyant et en écoutant ce qui est construit au fur et à mesure. Stéphane Derbékian, qui nous suit depuis quelque temps, est souvent là au début des projets, pour apporter un regard sur la manière dont les choses se mettent en place. On vient avec beaucoup d'idées : on a envie de faire quelque chose avec un objet, par exemple un escabeau, mais on ne sait pas trop quoi... On met des principes au point, on réfléchit à des grues, etc. Une fois que l'assemblage est construit, on voit ce qu'on peut faire avec, et au final l'objet initial se trouve complètement transformé. C'est ce qui s'est passé sur Bubaropolis : au début il n'y avait pas de train, et le fait d'avoir eu à un moment un besoin ponctuel, a fait naître la nécessité d'utiliser ce train tout au long du spectacle.

C. B. : Maintenant ce train prend une place exceptionnelle, il est un fil directeur du spectacle.

A-S. N. : On pourrait dire que votre travail repose sur une improvisation à partir des objets, qui eux-mêmes vous donnent des impulsions pour la construction du spectacle ?

C. B. : Oui. Il y a des objets qui nous plaisent beaucoup et que l'on tient vraiment à intégrer, pour différentes raisons. On les amène et on tente de partir d'eux pour construire quelque chose. Par exemple, la cuve qui est là est d'abord un objet très beau à voir ; elle sonne bien, on s'est donc demandé : « qu'est-ce qu'on peut faire avec ? ». C'est vraiment l'objet qui a donné sens à cette partie de l'espace.

M. E. : Cette cuve se prêtait très bien à la construction d'un espace aquatique, un lac, aux marges de la ville.

C. B. : On ne cherche pas à utiliser les objets seulement pour leur dimension esthétique, on essaie de les intégrer et de les faire marcher ensemble. Pour donner une plus grande importance à cette cuve métallique, on a cherché d'autres objets métalliques, qui puissent former un ensemble, du point de vue de leur matière première.

R. M. : Il y a différents points de rencontre entre les objets, le matériau, la sonorité, l'univers qu'ils peuvent évoquer. Ce qui fait partie du fonctionnement du Trio, c'est que chacun vient avec des idées personnelles, des choses qu'il a envie d'expérimenter, et le travail consiste alors à essayer de faire travailler toutes ces idées ensemble. Il y a des tas de contraintes : par exemple, pour les jouets qui font du son, il y a la contrainte de la durée de son, celle de devoir les éteindre éventuellement. Si on veut avoir une forme d'écriture musicale avec ce type d'objets, il faut prendre en considération leur fonctionnement, et parfois nous butons sur des incompatibilités.

T. H. : Ce qui est intéressant avec les plus gros éléments du décor, qui représentent les immeubles, c'est qu'ils ne viennent pas à l'origine de croquis, de dessins, et d'une commande de matériaux nécessaires à leur construction. Ils sont entièrement faits avec des matériaux de récupération, avec beaucoup d'éléments que le Trio avait déjà dans ses réserves, d'autres qu'on a glanés, trouvés, rassemblés, pour trouver au final

une harmonie qui nous plaît. Beaucoup d'éléments étaient bruts : nous avons décidé d'en peindre certains ; les matériaux qu'on a achetés, c'est vraiment ce qui nous manquait : quelques tasseaux, quelques planches pour faire des liaisons. La scénographie part donc elle-même de matériaux et d'objets assemblés : les plus gros éléments – l'escabeau, le tancarville customisés – entrant en dialogue avec les plus petits.

L'art de la fugue

A. C. : Dans le dossier de presse, il est indiqué que la structure du spectacle suit aussi le mode musical de la fugue. Cela renvoie-t-il au dispositif de construction et de déconstruction, aux variations faites avec des objets qui se répondent ?

M. E. : En effet, c'est ce qu'on aurait aimé faire ! Et puis on s'est rendu compte qu'il y avait beaucoup de contraintes, notamment celle d'un temps limité d'expérimentation et de conception. On aurait aimé prendre en compte la trajectoire des objets par exemple : pour un objet mécanique, la distance et la trajectoire sont toujours à peu près les mêmes, on aurait voulu associer une trajectoire à un son et un aspect visuel – une couleur, une taille particulière. L'idée de départ était de travailler ça comme un matériau de composition, comme on peut faire pour une écriture musicale, et en particulier celle de la fugue : avec un thème, des variations, des superpositions à différentes vitesses. Mais en fait, les objets qu'on a utilisés sur ce spectacle et la manière dont on les a manipulés sont très aléatoires, ce qui fait que l'idée de départ est restée sur le dossier mais que l'on ne l'a pas encore réalisée. Je dis « encore », car il pourrait y avoir d'autres versions du spectacle.

A. C. : J'ai pourtant perçu quelque chose qui pouvait s'y apparenter, avec des éléments qui revenaient et fonctionnaient en écho ; je n'ai pas une oreille très exercée, mais visuellement au moins, je trouvais qu'on pouvait retrouver quelque chose qui s'apparentait à la forme fuguée.

R. M. : Il y a des « thèmes », mais nous ne sommes pas allés très loin dans l'idée de contrepoint, de superpositions à différentes vitesses, de couches sonores pensées dans la durée. Nous sommes plutôt restés sur l'idée d'une séquence de tableaux ; entre chaque tableau, il y a des motifs qui reviennent et peuvent être variés, surtout dans le parcours du train qui est le fil conducteur.

M. E. : La fugue, on l'a quand même à partir du moment où les jouets arrivent. À partir du moment où on descend le carton pour faire apparaître le premier jouet et que Roméo arrive avec son caddie, on présente des jouets qui ont des durées visuelles et musicales qui sont très différentes. L'organisation à partir de cette matière d'arrivées orchestrées selon un principe musical est présente, mais encore en germe. On avait aussi imaginé que tous les mobiles qui descendent du grill soient organisés selon un principe rythmique : qu'ils constituent ensemble une voix, par exemple. Mais on n'a pas eu le temps de le mettre en place : c'est en train d'apparaître mais ce n'est pas encore formalisé très clairement.



© PHOTO : STÉPHANE DERBÉKIAN

Un spectacle comme une partition ?

A-S. N. : J'ai lu aussi que vous concevez le spectacle comme une partition. Ce terme peut-il être compris en un sens spatial, avec différents niveaux de jeu (sol, niveau intermédiaire, niveau aérien, etc.) qui constitueraient les lignes d'une portée ?

M. E. : Avec la cuve, il y a par exemple une image centrale, c'est la présence de Claudio, avec deux manipulateurs qui interviennent davantage comme des « satellites », qui viennent par au-dessus ou par en-dessous, tantôt avec un élément musical tantôt avec un élément pratique. Il y a plusieurs niveaux de lecture, mais après, je ne sais pas si nous formalisons cela vraiment sous la forme d'une partition musicale. Mais la portée existe à partir du moment où on a des rôles, et nous avons beaucoup de rôles dans le spectacle.

T. H. : Il y a un an, tu m'avais aussi montré une partition très spéciale, où la portée tournait autour de la feuille. On retrouve cette image sur le plateau, surtout avec les quatre découpes.

M. E. : Et puis il y avait aussi l'idée de Roméo d'avoir des correspondances entre la lumière et la musique. On allume une aire sur le plateau et vont se mettre à sonner un certain nombre d'éléments. On en allume une autre et il va se produire quelque chose de musical, que ce soit ce qu'on y fait ou que ce soit une bande, par exemple. De cette manière-là, on voulait construire des partitions visuelles. Mais c'était un projet tellement lourd, qu'on a dû cravacher pour mettre en place l'aspect technique ; on est en train de découvrir peu à peu les échos, les répétitions et la matière sonore qui se construit.

R. M. : Dans l'expérience du Trio, on a eu recours sur d'autres spectacles à des partitions « graphiques », pour noter la synchronisation, organiser des événements dans le temps. La portée musicale ne représente alors pas forcément le grave et l'aigu, mais des positions, par exemple ; une idée de mouvement, qu'on essaie de retranscrire dans le temps par le biais d'une sorte de portée, de piste, qui correspond aux actions de chaque instrumentiste. Chacun a alors sa manière d'écrire, car il n'est pas possible de tout retranscrire.

C. B. : Cela ne nous intéresse pas d'être trop précis, car le plus important est que le spectacle reste vivant. On se met un peu en danger... Aujourd'hui, c'est vrai qu'on a un peu découvert l'installation ; on avait des idées, mais on est parfois pris au piège par l'objet même, qui agit différemment de ce qu'on avait prévu. L'objet train n'est pas toujours gentil !

M. E. : Mais on n'est parfois pas gentil avec lui non plus !

C. B. : Oui, peut-être, mais il pose de lourdes contraintes, qu'on a dû apprendre ces jours-ci. Quand il déraile se pose la question de savoir comment le relancer, alors que nous avons posé la règle de ne pas entrer nous-mêmes à l'intérieur de l'espace délimité par le circuit. Donc les manipulations sont faites à distance : si le train déraile au milieu, il faut aller le chercher. Mais en tout cas, on essaie de laisser une part de liberté, pour rendre tout plus vivant.

R. M. : L'écriture laisse la place à beaucoup de liberté, car il y a un côté chaotique dans beaucoup d'objets qu'on utilise et qu'on ne peut pas maîtriser. Même le train qui est un objet assez simple, et qu'on peut piloter à distance, interagit avec d'autres choses qui sont sur le plateau et se déplacent parfois ; si elles tombent sur les rails, elles mettent en péril le parcours du train. On est donc parfois amené à sortir du canevas défini : on ne respecte pas toujours les repères qu'on peut avoir par rapport aux actions des autres, quand on voit qu'ils ont un objet à ramasser, etc. On est toujours dans la réaction et chaque version du spectacle est différente.

Être un corps face aux objets

A. C. : Vous développez un jeu particulier, puisque vous vous situez délibérément en retrait dans la manipulation, mais qu'il y a aussi des moments où votre posture physique est celle de musiciens en scène. Quelle est la place du corps dans votre pratique, quel travail de placement faites-vous par rapport aux objets ?

M. E. : Dans *Chiaroscuro*, il y avait déjà le rapport entre objets manipulés et instruments joués. Il y avait une idée visuelle, avec le clair-obscur, mais c'est dans ce spectacle qu'on a commencé à manipuler des objets avant tout pour leur dimension visuelle et plastique. Dans le dernier spectacle qu'on a fait, intitulé *Dans l'ombre de Norman McLaren*, on travaillait sur un support vidéo : le choix esthétique des matières était un peu subalterne, on était là pour servir une vidéo sur laquelle on voulait faire une création musicale. Pour *Bubaropolis*, on a posé un principe qui était de tout faire avec des objets. On ne sait pas si à l'avenir, on continuera à adopter ce principe. La question du corps s'est évidemment posée assez rapidement : c'est le premier spectacle pour lequel les membres du Trio se sont définis comme des manipulateurs sur le plateau. Pour travailler cela, on a fait appel à une metteuse en scène, Priscille Cuhe, qui est venue poser son regard sur notre travail et nous a en effet beaucoup

parlé du corps. Comment vivre le rapport à l'objet, comment le poser, comment vivre à côté...

C. B. : Oui, c'est sûr que nous avons beaucoup à apprendre, car notre formation musicale ne nous a pas préparés à cela. On a cherché à faire de la manipulation toujours en tant que musiciens, car même si on se met en jeu, on n'est pas des acteurs. Nous sommes des musiciens qui dans ces circonstances nous exprimons avec nos corps, chose qu'on a commencé à apprendre, en particulier avec Priscille. Nous avons notamment fait un travail sur l'échelle, car ces objets sont petits : au début, quand on était à côté de ce train, il n'existait plus. Le fait de manipuler les objets en étant couchés est une idée qui nous a beaucoup parlé, car cela nous a permis de faire exister les objets davantage que nous.

A-S. N. : Est-ce alors l'objet que vous voulez mettre en jeu ou votre relation à l'objet ?

C. B. : Plutôt l'objet !

M. E. : Plutôt la relation !

R. M. : On peut défendre les deux points de vue, et je suis sûr que nous nous y retrouverions !

M. E. : La relation se donne à voir à travers la juxtaposition des échelles. L'objet train existe, mais au départ, dès qu'on se mettait à côté de lui, on ne le voyait plus. Pourtant on a pris un train assez gros, échelle G ! Après, on passe à des catégories de train où on peut monter, c'est donc le plus grand modèle des petits trains... Au départ, j'avais pensé à utiliser des rails de TGV pour un tout petit train électrique. Mais même s'il s'agit d'un train costaud, à côté nous sommes quand même des géants.

R. M. : Par conséquent, il a fallu trouver comment se placer par rapport à ce train, et ce parcours qui est à une petite échelle. En se plaçant au sol, nous avons cherché à nous mettre à l'échelle des objets...

M. E. : À l'échelle G !...

R. M. : Au départ, on ne savait pas trop si on devait être dans le rôle du marionnettiste, qui serait presque caché derrière un rideau, comme on a pu le faire dans *Chiaroscuro*. Mais cela n'était plus possible dans le dispositif de *Bubaropolis*. Donc en travaillant avec Priscille Cuhe, la metteuse en scène, qui nous a aidés sur les derniers moments de l'élaboration du spectacle, on a essayé d'entrer dans l'univers des objets plutôt que d'être en retrait. Après, les spectateurs peuvent projeter leurs propres interprétations sur ce qu'ils voient : des enfants nous ont fait la remarque que le plateau ressemblait à une chambre. Les manipulateurs peuvent alors apparaître comme des enfants en train de jouer, ou bien comme des dieux qui créent un univers à une échelle plus petite. On fait donc partie du spectacle en tant qu'acteurs : les objets ne font pas seuls le spectacle.

A. C. : Vos propos font écho à ce que d'autres artistes nous ont dit sur la relation à l'objet, et sur le placement du corps particulier que les objets impliquent. Ils entraînent une autre manière d'être en scène. À partir du moment où on décide d'être en scène avec un ou plusieurs objets, la présence de l'acteur est déplacée.

Dévier vers le théâtre d'objets...

A-S. N. : Ce matin, vous nous avez dit que l'éclairagiste et le scénographe auraient leur place sur la scène, au même titre que les manipulateurs. Cela nous renvoie aux écrits de J.-L. Mattéoli, qui définit le théâtre d'objets comme étant adossé à un atelier, qui fait partie intégrante du spectacle. De façon assez récurrente, des praticiens de théâtre d'objets créent une exposition en parallèle du spectacle qui rend compte de ce qu'est leur atelier.

M. E. : L'idée d'atelier se trouve dans le fait que ce spectacle est aussi une installation. On le joue ici en frontal, mais on aurait pu réfléchir ce spectacle sous la forme d'un « atelier ». On a fait une expérience avec le compositeur Gérard Pesson, qui nous a donné pas mal de pistes qui nous ont influencés sur *Bubaropolis*. C'était un travail d'installation sous forme d'atelier : il y avait l'idée de partir d'un plateau avec peu d'objets, et de faire des accumulations. Comme *Bubaropolis* raconte la construction d'une ville par des manipulateurs, les techniciens son et lumière, Ananda Cherer et Amélie Verjat, participent également à la construction et sont à ce titre des manipulateurs d'éléments. La relation avec le public ne correspond pas à celle d'un spectacle traditionnel : une disposition en quadri-frontal, avec le public autour, pourrait être adaptée.

A-S. N. : Finalement, vous n'employez pas le terme de théâtre d'objets pour définir votre travail. Pourquoi ?

C. B. : Avant tout nous sommes des musiciens, donc je n'ai pas la prétention de dire pour ma part que je fais du théâtre d'objets. Je suis encore très loin d'être un manipulateur expert, mais j'aime me mettre en danger avec l'objet dans un cadre visuel et sonore. Entrer dans une catégorie claire et nette ne me met pas très à l'aise.

R. M. : Nous avons pratiqué aussi le théâtre musical ou théâtre instrumental, qui ne sont en réalité pas des formes très « théâtrales ». Il s'agit en réalité davantage de formes de musique contemporaine qui ont intégré la gestuelle et l'expressivité du corps dans l'écriture de la partition. La narration n'est pas le plus important dans cette forme, mais l'aspect musical. Nous sommes peut-être plus dans cette démarche-là, sauf que l'objet et la manipulation de l'objet prennent maintenant une place de plus en plus importante.

M. E. : On a une palette de possibilités assez large à notre disposition : l'électronique, l'interprétation de pièces écrites de percussions, la manipulation pure, etc. Notre démarche est plutôt un mélange de tout cela, nous allons chercher en fonction des projets ce qu'on veut développer. Notre préoccupation est alors musicale ou essentiellement instrumentale, ou essentiellement visuelle, ou dans la construction d'un rapport entre musique et image, comme dans *McLaren*. *Bubaropolis* est du théâtre d'objets, plus précisément du théâtre d'objets sonores, mais le Trio ne se résume pas à cela.

C. B. : Avant tout nous sommes des musiciens qui aiment bien les objets, et surtout le détournement d'objets. C'est comme cela, en tout cas, que nous avons commencé.

A-S. N. : Avec *Bubaropolis*, vous construisez un monde utopique, tentation souvent explicitement exprimée dans les spectacles des compagnies de théâtre d'objets.

M. E. : Oui, un monde qui ne se laisse pas toutefois définir en deux mots. Ce n'est pas que du théâtre d'objets...

C. B. : C'est du Bubar !

R. M. : La musique est la partie la plus importante, mais à partir de là, les choses dévient...

A. S. N. : On voit rarement des spectacles construits à partir d'une succession de tableaux, sans fil narratif, ce qui est le cas pour Bubaropolis. Cela provient peut-être du fait que vous venez du monde musical.

A-S. N. : Le fait de raconter une histoire avec des objets ne doit pas se poser dans les mêmes termes pour vous. L'objet est peut-être un moyen pour vous d'éviter l'aspect narratif.

M. E. : On s'est beaucoup posé la question sur *Bubaropolis* : est-ce qu'on raconte une histoire ?

C. B. : Oui, de même que la question du texte nous taraude. Dans le prochain spectacle, on aimerait peut-être avoir un peu de texte.

M. E. : Oui, on cherche, mais tant qu'on n'est pas convaincu, on ne va pas employer du texte pour du texte, mettre des histoires, pour raconter quelque chose. Tous les trois, nous nous ne sentons pas capables d'inventer une histoire : si un jour, nous trouvons quelque chose qui existe, une histoire, un fil narratif, un support sur lequel travailler, ce serait peut-être possible. Mais nous n'avons pas l'imaginaire de la narration.

C. B. : On aime bien laisser au public une place qui lui permet d'imaginer ce qu'il veut. On essaie de ne pas donner trop de signes clairs et concrets, qui nous placeraient dans une démarche trop explicative. Mais de cette façon, nous nous mettons aussi en danger... Par exemple aujourd'hui, les enfants ont associé deux fois au loto la boule avec les flocons ! Nous, nous n'avons jamais songé à ça, mais plutôt à une boule à neige.

A-S. N. : Une réaction de téléspectateur que vous n'aviez pas prévue...

M. E. : Oui, d'autant que nous n'avons pas la télé !

INDEX

Mots-clés : Echardour (Maxime), Bettinelli (Claudio), Monteiro (Roméo), Trio de Bubar, objet, son