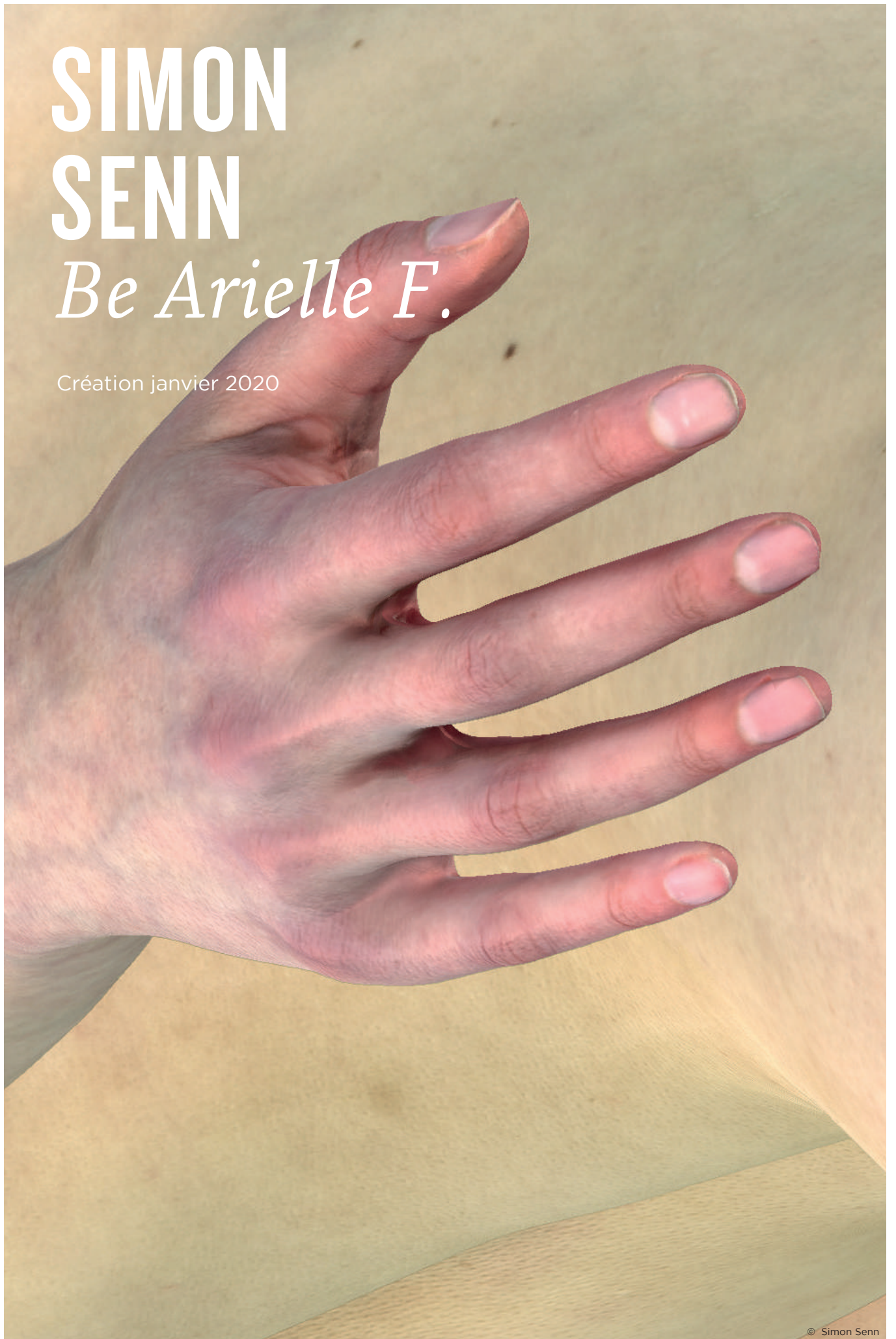


**SIMON  
SENN**

*Be Arielle F.*

Création janvier 2020



# CONTACTS

---

## THÉÂTRE VIDY-LAUSANNE

### DIRECTION

VINCENT BAUDRILLER

### PRODUCTION

#### DIRECTRICE DES PROJETS ARTISTIQUES ET INTERNATIONAUX

CAROLINE BARNEAUD  
C.BARNEAUD@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 44

#### CHARGÉE DE PRODUCTION

ANNE-CHRISTINE LISKE  
A-C.LISKE@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 83

#### DIFFUSION

ELIZABETH GAY  
E.GAY@VIDY.CH  
+41 (0)79 278 05 93

#### PRESSE :

#### DIRECTRICE DES PUBLICS ET DE LA COMMUNICATION

ASTRID LAVANDEROS  
A.LAVANDEROS@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 74  
M +41 (0)79 949 46 93

#### ASSISTANTE À LA COMMUNICATION

PAULINE AMEZ-DROZ  
P.AMEZ-DROZ@VIDY.CH  
T +41 (0)21 619 45 21

## COMPAGNIE SIMON SENN

SENN.SIMON@GMAIL.COM  
T +41 (0)78 832 0469

DÉCOUVREZ #LAVIEVIDY ET  
PARTAGEZ VOS COUPS DE CŒUR :

   @theatrevidy

# DISTRIBUTION

---

**Conception et  
mise en scène:**

Simon Senn

**Avec:**

Simon Senn  
Arielle F.  
et un corps virtuel

**Production:**

Compagnie Simon Senn

**Coproduction:**

Théâtre Vidy-Lausanne  
Le Grütli, Centre de production et de diffusion des Arts vivants  
Théâtre du Loup

**Diffusion et tournée:**

Théâtre Vidy-Lausanne

**Avec le soutien de:**

Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia  
Fondation Ernst Göhner  
Pour-cent culturel Migros

Une version de travail du spectacle est arrivé deuxième au prix PREMIO d'encouragement pour les arts de la scène qui se tenait le samedi 18 mai 2019 au Théâtre Vidy-Lausanne

Création janvier 2020

**VIDY** THÉÂTRE  
LAUSANNE

**PREMIO**

Le Grütli Centre  
Le Grütli de production  
Le Grütli et  
Le Grütli de diffusion  
Le Grütli des Arts vivants

# PRÉSENTATION

---

J'achète pour 12\$ la réplique numérique d'un corps féminin sur le site web *3dscanstore.com*. Ce fichier consiste en une représentation statique photoréaliste en 3 dimensions du corps nu d'une jeune femme. J'utilise un outil en ligne gratuit pour lui ajouter des os numériques : cela me permet de pouvoir le mettre en mouvement. Avec l'aide de plusieurs internautes à travers le monde rencontrés en ligne, je développe un système immersif de captation de mouvements. J'achète un kit d'équipement de réalité virtuelle avec des capteurs dédiés à l'usage des jeux vidéo. Je positionne ces capteurs sur mon corps, mets le casque de réalité virtuelle et je « deviens » cette jeune femme. Je lève les mains, je les regarde et j'ai ses mains. Je baisse les yeux et mon esprit est trompé en croyant que j'ai un corps de femme. Tous les détails de ce corps et sa peau sont visibles. Je me surprends à penser que cela me va bien.

Après cette expérience troublante, je cherche cette femme sur les réseaux sociaux en utilisant le hashtag « 3dscanstore ». Je découvre un *selfie* qu'elle a posté lorsqu'elle s'est faite scanner. Je la contacte et lui propose que l'on se rencontre. Elle accepte, je me rends chez elle en Angleterre et filme notre rencontre. Nous l'appellerons Arielle.

À la suite de cette expérience troublante, je consulte une psychologue sur les enjeux d'identité liés à la perception de son propre corps. La « dysmorphie Snapchat », la volonté de se transformer pour ressembler à son double virtuel, est une pathologie reconnue aujourd'hui. J'interroge aussi les aspects légaux liés à l'usage de ce corps numérique en rencontrant un avocat. La discussion avec Arielle se poursuit. Nous échangeons sur ce que peut faire son corps. Elle m'amène à faire des choses que je n'aurais jamais faites sans ce nouveau corps-image, qui devient un peu le mien.

Seul en scène avec ces outils technologiques ordinaires de réalité virtuelle achetés tout au long du projet – et avec Arielle jointe par Facetime, et aussi cette troisième présence de son corps que j'agis – j'expose cette histoire.



# RENCONTRER ET DEVENIR SON DOUBLE

---

De la réalité virtuelle aujourd'hui, de sa sensualité particulière et de son action sur la réalité

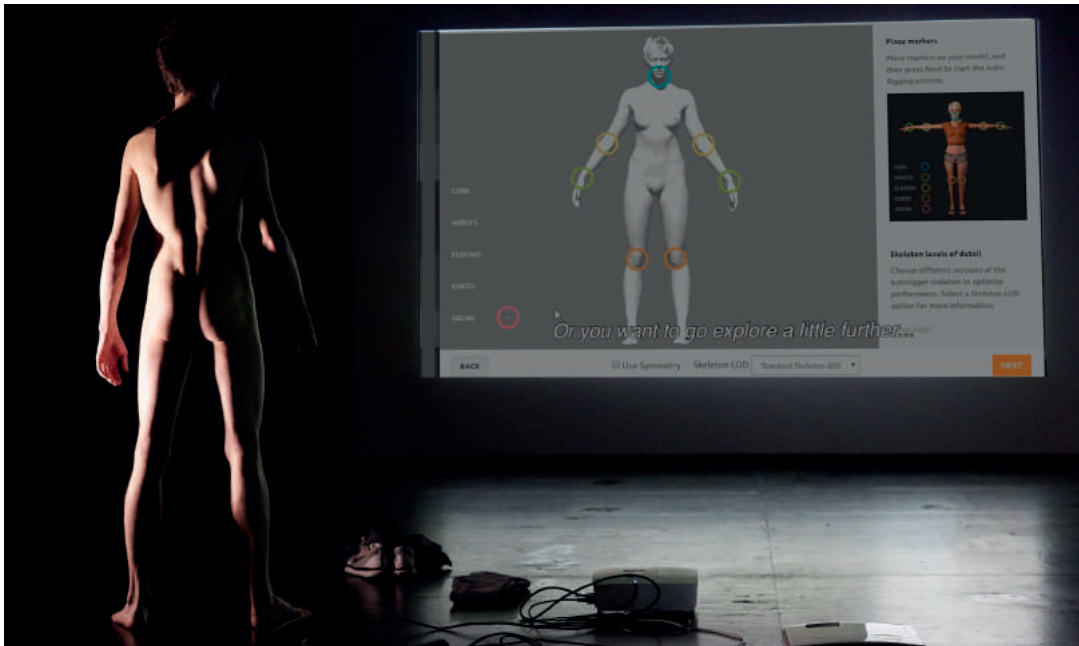
« Chère Arielle F., je suis un artiste basé à Genève et je travaille actuellement sur un projet scénique où je vais utiliser une représentation tridimensionnelle de vous-même. J'ai acheté votre réplique digitale sur le site [ten24.info](http://ten24.info) pour £10 et ma licence m'offre une quasi totale liberté avec celle-ci. Je vous contacte car je trouve que vous devriez avoir votre mot à dire sur ce qu'il advient de votre double virtuel. Et aussi car je souhaiterais que vous ayez une rétribution financière en contrepartie de cette utilisation.

Meilleures salutations, Simon Senn. »

C'est en ces mots que Simon Senn s'est adressé pour la première fois à Arielle F., citoyenne de Grande-Bretagne. « J'avais envie de parler de mon expérience des nouvelles technologies digitales, d'utiliser la scène comme un média, et surtout, pour la première fois d'aller à la rencontre des gens pour partager, en direct, ma fascination de l'image mais aussi mes questionnements. »

« J'ai acheté la réplique numérique d'une personne qui existe sur Internet. J'ai cherché à retrouver cette personne par la suite. Je voulais connaître ses dispositions quant à l'utilisation de son image, le vide juridique entourant le droit de l'image étant très en retard par rapport à l'avancement rapide de la technologie. Pour exemple les *deepfakes* aux États-Unis, ces vidéos truquées où l'on remplace des visages par d'autres, qui n'ont aucun statut juridique à l'heure actuelle. »

PROPOS RECUEILLIS PAR ALEXANDRA BUDDÉ



# UN BIO-OBJET THÉÂTRAL

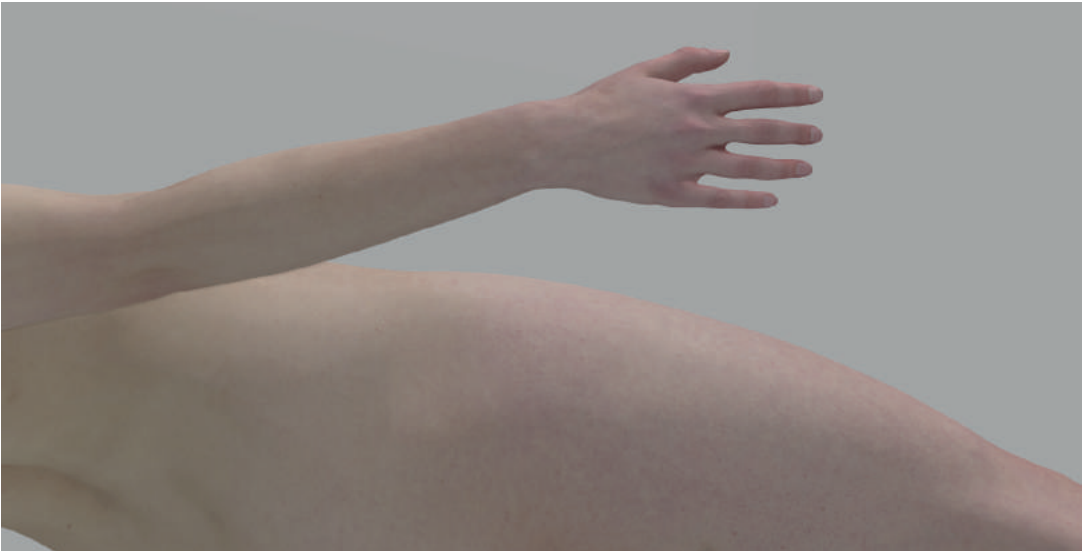
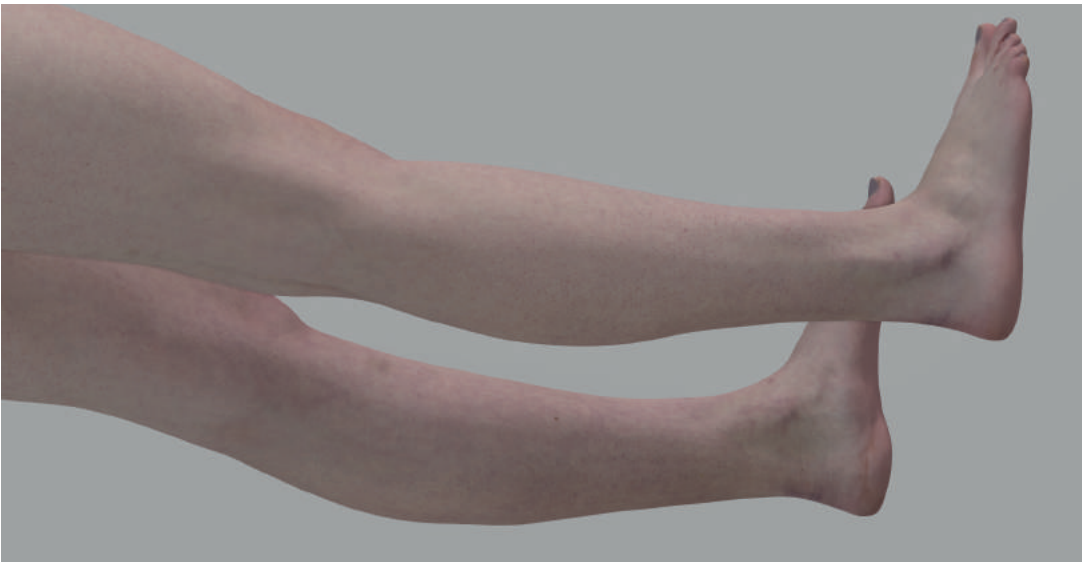
Tout en explorant les métamorphoses de l'identité provoquée par la banalisation de la réalité virtuelle, Simon Senn s'inscrit dans la longue tradition théâtrale de confrontation de l'acteur vivant à des pantins ou des marionnettes, réelles ou métaphoriques, qui va de Kleist à Kantor en passant par Craig ou Polieri. Une création mi-documentaire mi-virtuelle qui avance sur le seuil entre la réalité et ses représentations.

L'expérience racontée par Simon Senn rend possible l'immersion dans un corps étranger au moyen d'une technologie désormais banalisée et accessible à tous. À la différence des premières silhouettes tridimensionnelles animées sur scène dans les années 1990, cette performance ne cherche pas à émerveiller le spectateur : au contraire, l'artiste expose la facilité de son entreprise et explore, à travers un récit personnel, l'informatisation accélérée de nos modes de vie.

En racontant sous la forme d'une conférence performée l'achat à prix cassé sur internet d'une image tridimensionnelle de femme, puis sa manipulation en réalité virtuelle après quelques opérations informatiques, Simon Senn met en lumière les changements profonds qu'engendrent les technologies numériques sur notre rapport au vivant, au corps et à l'identité. Objet unique dans notre univers perceptif, le corps ici s'hybride et devient le lieu d'une expérience de l'altérité, sensuelle, déroutante, à rebours des frontières de genre. « Qu'est-ce que ça fait quand je suis toi ? » demande Simon Senn à l'étudiante Arielle F. à qui appartenait ce corps. Manipulé sur scène grâce à des capteurs de mouvement, le corps virtuel d'Arielle F. est aussi impersonnel et malléable qu'une marionnette, mais il se révèle pourtant sensuel, si ce n'est sensible, et avoir une existence aussi esthétique que légale, objet d'interactions sociales singulières. Le spectacle rapporte cette expérience troublante tout en explorant les implications éthiques, politiques, artistiques mais aussi sensibles, psychologiques ou légales de ces bouleversements technologiques, ainsi qu'aux circulations possibles entre univers virtuel et réalité.

L'un des premiers lieux d'interaction entre virtuel et réel est le corps de l'acteur : celui-ci ne s'inscrit plus dans une image virtuelle, sur un écran ou dans une projection, mais à l'inverse inscrit le virtuel dans la réalité même de son propre corps, engendrant sensations nouvelles et fantasmes. Le virtuel prend soudainement chair. Cette idée de la greffe, de la prothèse, résonne avec une histoire théâtrale de l'acteur augmenté (la marionnette chez Kleist ou Craig, comme ces prothèses adjointes au corps des acteurs que Tadeusz Kantor nommait des *bio-objets*) et avec la question plus contemporaine des implants cybernétiques. C'est aussi les redéfinitions de l'image et de l'identité par les technologies numériques, et leurs conséquences sur l'affect et la perception de soi, que le spectacle rend sensibles, concrets et problématisés.





# SIMON SENN

---

Au premier abord, le travail de Simon Senn semble parfois suggérer qu'il est un artiste socialement engagé s'élevant contre un certain type d'injustice. Pourtant, son travail présente parfois une approche plus ambiguë. Même si les œuvres sont normalement basés sur une certaine réalité, il y a toujours une couche de fiction qui s'y mêle. Simon Senn (né en 1986) vit à Genève. Il a obtenu un Bachelor of Fine Arts à la HEAD (Haute école d'art et de design) à Genève et un Master au Goldsmiths College à Londres.



© Elisa Larvego