

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DISPOSITIF INTERACTIF ET ÉCRITURE SCÉNIQUE :
L'ACTEUR AU CŒUR DE L'ACTIVITÉ INTERMÉDIATIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR
JULIEN BLAIS

FÉVRIER 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.03-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je souhaite exprimer ici mes plus sincères gratitudeux aux personnes qui ont ponctué cette traversée : Angela Konrad pour son indéfectible soutien et la finesse de ses relances intellectuelles et artistiques, Jean Décarie pour les filons numériques, Hynda Benadaballah et Marc André Brunet pour leur jeu, leur ouverture, leur créativité et leur confiance, Paul Pillot pour ses aptitudes à jouer et à se jouer de la programmation, William Couture pour son talent pixelisé, Marie-Audrey Jacques pour les discussions créatives et la singularité de sa démarche artistique, Arianne Lamarre pour la qualité et l'infime précision de son travail, Louis-Charles Lusignan pour ses multiples attentions ponctuées de lumens, Gwenaëlle L'Heureux-Devinat pour sa mise en espace, Julie Coquerel pour son colossal soutien, Azraëlle Fiset Santos-Foisy pour ses lignes, ses tracés et ses conseils avisés, Eric Davaze pour son adresse linguistique, Françoise Tréhet *parce qu'il n'y a rien pour rien*, Martin Pelletier et Catherine Beliveau pour leurs soutiens technologiques et techniques, Corine Vinaja pour les notes et les contre-notes, Marie-Christine Lesage pour avoir encouragé l'indiscipline et l'interdisciplinarité, Francine Alepin pour avoir été du premier moment, Elza, Matéo et Kaéna pour vous et votre présence quotidienne, Nesrine Bessaïh pour l'instant du dernier instant, Anouk Michaudville-Renaud pour le clavier contrôlé, toute l'équipe de l'École Supérieure de théâtre de l'UQAM pour l'ensemble des petites choses qui ponctuent la réussite, le centre de recherche Hexagram-UQAM sans lequel je n'aurais pu mener un tel projet, à tous ceux et celles qui se sont glissés dans les interstices de mes réflexions et qui sauront déceler dans ce mémoire-crédation leurs influences. Enfin un remerciement tout spécial à celle qui a été l'élément déclencheur, celle par qui j'ai pu oser m'aventurer dans cette traversée... cette belle traversée. Merci Hynda.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
LE DISPOSITIF, L'OBJET TECHNOLOGIQUE ET L'ACTEUR : CIRCONSTANCES INTERMÉDIATIQUES	10
1.1 Le dispositif : enjeux scéniques.....	12
1.2 Intermedialité : repères.....	17
1.3 L'acteur : interacteur scénique.....	19
CHAPITRE II	
DRAMATURGIE, TECHNOLOGIE, PLATEAU : L'INTERDÉPENDANCE DES D'ÉCRITURES.....	22
2.1 L'univers <i>ionesquien</i> : source d'inspiration.....	24
2.2 Choix technologiques.....	29
CHAPITRE III	
PROCESSUS DE CRÉATION: DU LABORATOIRE À LA SCÈNE.....	35
3.1 Laboratoires : espace de développements technologiques et créatifs.....	36
3.2 Configuration intermédiaire de <i>Ionesco Pixelisé</i>	42
3.2.1 Le dispositif scénique	43
3.2.2 L'environnement vidéo.....	46
3.2.3 L'éclairage	50
3.2.4 Les costumes.....	52
3.2.5 L'environnement sonore.....	55
3.3 Les figures de l'acteur : des répétitions aux présentations.....	57
3.4 Points de synthèse sur les enjeux de l'utilisation de l'interactivité.....	61
CONCLUSION	65

ANNEXE A : IONESCO PIXELISÉ	71
ANNEXE B : PHOTOS DE LABORATOIRES ET DE LA PRÉSENTATION....	120
BIBLIOGRAPHIE	127

RÉSUMÉ

Ce mémoire en recherche-cr  ation cherche   tudier et    exp  rimer les impacts de l'interactivit   lorsque celle-ci est orchestr  e par les acteurs au moment de la pr  sentation th   trale. La probl  matique s'inscrit dans une soci  t   dans laquelle les interfaces qui permettent d'interagir avec l'environnement num  rique se multiplient et se diversifient afin d'accro  tre les liens entre l'humain et la machine. Ainsi, l'objectif principal de ce projet vise    comprendre en quoi la mise en place d'un dispositif interactif peut-elle affecter le travail de l'acteur au cours des processus et de la cr  ation. Cette recherche permet   galement d'identifier,    la fois les interrelations qui se d  veloppent entre les diff  rentes composantes th   trales (sc  nographie,   clairage, vid  o, son et costumes) lorsque celles-ci se soumettent    l'interactivit   en sc  ne ; mais aussi les jeux d'influences qui se d  ploient entre l'  criture dramatique, technologique et de plateau. La partie th  orique de cette recherche s'articule autour de deux concepts cl  s qui favorisent une analyse approfondie des enjeux de l'utilisation de la technologie interactive. C'est    travers le prisme du dispositif, tel qu'il est pr  sent   par Foucault et Agamben, que j'ai tent   de cerner les jeux de pouvoir op  rants au c  ur de la cr  ation. Le concept d'interm  dialit  , tel qu'il est d  velopp   actuellement dans les   tudes th   trales, m'a encourag  , quant    lui,      tudier en d  tail le statut de l'acteur-interacteur dans un projet qui le place au centre de son environnement visuel. La cr  ation *Ionesco Pixelis  * constitue la partie pratique de ce m  moire et a   t   l'occasion de mener de nombreux laboratoires technologiques dans lesquels les acteurs ont pu   prouver le dispositif num  rique et interactif.

MOTS CL  S : Acteur-interacteur, dispositif interactif, interm  dialit  , interactivit  , laboratoires technologiques et processus de cr  ation.

INTRODUCTION

Cette maîtrise en recherche-cr  ation porte sur le dispositif interactif et les modalit  s de son ex  cution quand il est op  r   par les acteurs au moment de la pr  sentation. En vue d'explorer cette relation, j'ai   labor  ,    travers une cr  ation, un dispositif dans lequel les acteurs activeraient une partie de l'environnement visuel par leurs mouvements corporels et leurs voix. La conceptualisation et l'exp  rimentation de cette recherche visent    saisir comment, dans un contexte technologique et interactif, les acteurs peuvent devenir les modulateurs du langage sc  nique et en quoi ces circonstances sp  cifiques influencent les diff  rentes composantes th   trales.

Mon projet s'articule autour des interd  pendances qui s'  tablissent entre la dramaturgie, les technologies et les acteurs. En plus d'  tre les interacteurs et activateurs de l'univers visuel, les acteurs   tablissent le lien entre le texte et les technologies interactives. De ce fait, il s'agit d'exp  rimer le potentiel cr  atif des outils technologiques et d'en faire un langage sc  nique au m  me titre que le sont d  j   dans un projet th   tral les costumes, la sc  nographie, l'environnement sonore et l'  clairage.

Ma recherche-cr  ation s'inscrit dans un contexte o   l'expansion des m  dias interactifs accapare notre quotidien et s'imisce de plus en plus sur les sc  nes. La polyvalence de ces outils technologiques (ordinateurs et tablettes num  riques) est due au d  veloppement constant de l'interface depuis l'arriv  e du micro-ordinateur au tournant des ann  es 70. Celle-ci est, selon les chercheurs Jean D  carie et Jean Paul Lafrance « un objet tiers, un entre-deux ; elle n'appartient ni    la repr  sentation, ni    la personne qui l'utilise, mais elle est essentielle pour qu'il y ait relation entre deux

personnes, entre une personne et une machine, entre deux logiciels, etc.¹ » L'interface devient donc l'élément actif qui permet à l'humain d'entretenir une relation avec l'ordinateur et dans laquelle l'interactivité, telle que la définit Aaron Smuts dans son article *What is Interactivity?*, peut se déployer :

X and Y interact with each other if and only if (1) they are mutually responsive, and (2) neither X nor Y completely control the other, and (3) neither X nor Y responds in a completely random fashion. Based on this relation we can derive a definition of interactive : Something is interactive if and only if (1) it is responsive, (2) does not completely control, (3) is not completely controlled, and (4) does not respond in a completely random fashion.²

L'indétermination inhérente à cette définition de l'interactivité favorise une relation entre X et Y basée sur l'instabilité et par conséquent encourage des relations humains-machines dynamiques qui, dans le cas de projets artistiques, peuvent donner naissance à de nouvelles propositions scéniques. L'accessibilité et la maniabilité des instruments technologiques permettent aux artistes de créer des œuvres polymorphes dans lesquelles « le théâtre est un art indépendant, qui exige la soumission de tout ce qui fait partie de son domaine à des lois théâtrales uniques. Tout art et toute technique engagés au théâtre doivent être perçus d'un point de vue théâtral.³ » J'ai pu mettre à l'épreuve, en tant que metteur en scène, le sens véritable de cette *proposition* de Vsevolod Meyerhold. En effet, au cours des dernières années, j'ai mis en scène quelques spectacles qui m'ont permis d'éprouver les potentialités scéniques du numérique, entre autres par le biais d'images vidéo contrôlées en direct. Dans chacune de ces créations, les images étaient conçues et envoyées par les concepteurs

¹ Décarie, J. et Lafrance, J.-P. (2018). *L'évolution des interfaces personne-machine depuis 60 ans, transformer les connaissances obtenues par les médias en expériences vécues à travers tout le corps et les sens*. Communication présentée au Séminaire IDEFI CréaTIC, Paris, France.

² Smuts, A. (2009). What is interactivity ? *Journal of Aesthetic Education*, 43(4), p.65

³ Programme des cours de maîtrise de mise en scène. (1918). *Vremennik TEO*, p 19, cité dans Picon-Vallin, B. (dir.). (2001). *La scène et les images*. Paris : CNRS Éditions, p. 14.

à la régie. Chaque artiste intégrait minutieusement la partition technologique sur laquelle nous nous étions entendus préalablement. La relation, quasi symbiotique, qui se tissait entre le jeu des acteurs et leur environnement scénographique et numérique changeant, m'a aidé à saisir la richesse et la pertinence de son apport dramaturgique et à être témoin d'une réceptivité accrue chez les spectateurs. Pour faciliter et entretenir au mieux ce rapport au *hic et nunc* de la présentation, j'ai utilisé des moyens technologiques aussi diversifiés que l'utilisation d'une tablette numérique, d'une console de « vijing⁴ » ou encore d'un logiciel de « mapping⁵ ». Les résultats ont été concluants à bien des égards. J'ai pu comprendre, grâce à ces instruments technologiques, que « le jeu avec les images n'est pas que formel et ludique, il dramatise autrement la scène⁶. » Les forces créatives et poétiques de ces images participaient au soutien dramaturgique de l'œuvre présentée et me confirmaient en quelque sorte la pertinence du propos du metteur en scène suisse Adolphe Appia : « quand la photographie en séries sera introduite sur scène [...] la projection pourra se dire toute puissante et peu de choses lui seront refusées.⁷ » Appia entrevoyait déjà à l'époque les perspectives et surtout l'impact qu'aurait l'image animée (la vidéo) sur les différentes composantes et productions théâtrales. C'est à la lumière de mes récentes productions et des réflexions qui en ont découlé qu'est née mon intention d'accroître les relations possibles entre les acteurs et leur environnement numérique.

L'omniprésence technologique qui cimente mon projet m'a inévitablement amené à m'intéresser à son utilisation sur les scènes contemporaines. Très attrayants, les

⁴ Le « vijing » est une technique qui permet de mixer, en temps réel, plusieurs sources vidéo.

⁵ Le « mapping » est une méthode informatique qui permet de définir dans un espace de projection l'endroit précis où nous souhaitons que les images apparaissent.

⁶ Lesage, M.-C. (2008). Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes. *Communications*, 83, p.146.

⁷ Appia, A. (1983). Notes de mise en scène pour L'anneau de Nibelungen. Dans M.-L. Bablet-Hahn (dir.), *Œuvres complètes* (t. 1 : 1880-1894, p. 113-114). Lausanne : L'Âge d'Homme.

appareils actuels sont généralement utilisés pour leurs atouts scénographiques (la présence croissante de l'utilisation de l'image vidéo sur les scènes), esthétisants (les projections vidéo, dans le contexte des arts vivants, dynamisent le plateau) et spectaculaires (croissance d'éléments holographiques)⁸. Mais au-delà de cette revitalisation de l'espace scénique, ces technologies numériques peuvent aussi, de manière positive, devenir des éléments actifs d'une écriture de plateau dynamique. Nombreux sont les artistes, tels que le Whooster Group, Ivo Van Hove, Guy Cassiers, Robert Lepage, Denis Marleau, Marie Chouinard ou encore Aurélien Bory, qui tentent de (*re*)configurer l'état scénique afin de créer des spectacles protéiformes dans lesquels le dispositif scénique joue un rôle central. Le travail du metteur en scène belge Ivo Van Hove est exemplaire à cet égard. Pour la plupart de ses mises en scène, comme par exemple la pièce *Les Damnés* de Luchino Visconti (2016), il a recours à ces dispositifs imposants qui mettent en place une dramaturgie visuelle singulière. Dans ce cas-ci, le metteur en scène choisit d'utiliser la caméra pour accentuer les tensions révélées par le texte afin de permettre aux spectateurs d'être les témoins des nuances dans l'interprétation, des jeux de pouvoir qui s'opèrent, des regards qui se scrutent et qui passeraient complètement inaperçus sans la présence subtile de la caméra sur le plateau. Ainsi, « à travers la captation en direct et la multiplication de l'image [...] la scène rejoint l'intimité que donne également l'art vidéo. C'est un média de l'intime, du rapprochement, qui encourage un dialogue et une communication intrapersonnelle et interpersonnelle.⁹ » Les spectateurs sont alors exposés à des changements de points de vue (écran, scène) dans lesquels ils sont libres de porter leur regard afin d'alimenter leur imaginaire et de cerner un peu plus les personnages, les mimiques des acteurs, les mouvements infimes qui sont les

⁸ Voir à ce propos : Picon-Vallin, B. (dir.). (2001). *La scène et les images*. Paris : CNRS Éditions.

⁹ Kluszczyński, W. R. (1999). *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Varsovie : Instytut Kultury, p. 88, cité dans Fouquet, L. et Faguy, R. (2016). *Face à l'image : exercices, explorations et expériences vidéoscéniques*. Longueuil : L'instant même, p. 37.

révélateurs de l'intime. En somme, la mise en scène de Ivo Van Hove¹⁰ se nourrit du dispositif tout autant que du texte. Les acteurs ajustent leur jeu en fonction de la caméra, la scénographie est pensée en fonction de l'écran, des déplacements scéniques et des prises de vues, le son et l'éclairage sont également soumis à l'impact de la vidéo en scène. Ces nouvelles configurations qu'instaure le dispositif accentuent une déhiérarchisation des composantes théâtrales, qui n'entrent plus en lien de dominance ou de subordination, mais offrent plutôt une structure ouverte dans laquelle les spectateurs sont amenés à créer leur propre réseau de sens.

Les partitions technologiques auxquelles nous convient ces créateurs impulsent à la scène de nouveaux modes de représentation, de nouvelles stratégies dramaturgiques, de nouvelles manières de mettre en scène les mots, les sons et les images. Ils inscrivent le dispositif scénique comme une composante théâtrale fondamentale qui contrairement « aux signes décodables de la représentation classique [...] tend ainsi à préférer une certaine opacité du visible : le spectateur entre dans un espace sémantiquement ouvert, plutôt que de se voir proposer les clefs qui lui permettront de comprendre ce à quoi il va assister.¹¹ » Cette nouvelle perspective dramaturgique que confère le dispositif au théâtre et dont fait mention Arnaud Rykner est dorénavant considérée comme un paradigme persistant du théâtre postdramatique¹² « qui est sans aucun doute le royaume du dispositif (sans être pour autant la patrie d'origine).¹³ » Le concept de dispositif, que je présente en détail dans la première partie de mon chapitre un, constitue la pierre angulaire de mon projet. C'est à travers le prisme du dispositif que je tente à la fois d'investir les enjeux d'une création qui sollicite la

¹⁰ Voir à ce propos la thèse de Perrot, E. (2013). *Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo van Hove et chez Guy Cassiers* (Thèse de Doctorat). Université du Québec à Montréal. Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/id/eprint/6984>

¹¹ Rykner, A. (2008). Du dispositif et de son usage au théâtre. *Tangence*, 88, p. 93.

¹² Lehmann, H.-T. (2002). *Le théâtre postdramatique*. Paris : Éditions de l'Arche.

¹³ Rykner, A. (2008). *Op. cit.*

vidéo et l'interactivité (environnement scénique réactif) et aussi de mieux saisir le statut de l'acteur quand il devient l'interacteur par lequel les médias, entrent en relation et génèrent du contenu visuel sur scène. Ce nouveau rôle de pivot intermédiatique fait en sorte que l'acteur « cesse d'être uniquement un acteur de théâtre tel que le définit la scène dramatique. Sa compétence s'élargit et il est également un performeur, un danseur, un acrobate, un marionnettiste en multipliant encore une fois ses fonctions théâtrales.¹⁴ »

Afin de mieux circonscrire mes expérimentations, j'ai dû trouver une dramaturgie ouverte aux excès scéniques qui favoriserait un jeu d'acteur basé sur l'activation de la technologie numérique. Par sa prose et sa gamme hétéroclite de sujets, c'est le théâtre de l'absurde qui a retenu mon attention. L'absurdité de la condition humaine, la communication défailante et la multiplicité des symboles sont autant de pistes qui motivent et justifient ce choix dramaturgique pour mon projet. Parmi les nombreuses œuvres qui composent le répertoire du théâtre de l'absurde, mon intérêt pour les pièces de Ionesco a aiguillé mon choix. L'univers de Ionesco est d'autant plus intéressant à travailler que l'on perçoit bien dans ses écrits qu'il s'est souvent intéressé aux arts visuels et aux explorations de toutes sortes. Dans son ouvrage sur le théâtre de l'absurde, Martin Esslin souligne d'ailleurs les intérêts de Ionesco qui : « est fasciné par l'image et surtout par d'autres formes d'expression, au-delà des mots. Il a plusieurs projets de ballets, un seul projet d'opéra et, à cette époque où l'usage de la vidéo n'est pas très répandue il pense au cinéma.¹⁵ »

J'ai trouvé dans la courte pièce *Délire à deux* (1962) les personnages et les lignes dramaturgiques propices à la mise en place d'un dispositif interactif dans lequel la

¹⁴ Pluta, I. (2011). *L'acteur et l'intermédialité : les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*. Lausanne : L'Âge d'Homme, p. 235.

¹⁵ Esslin, M. (1977). *Théâtre de l'absurde*. Paris : Buchet / Chastel, p. 185.

démensure visuelle et sonore m'autoriserait à faire du théâtre « un art spécifique où l'ouïe et la vue subissent d'étranges métamorphoses.¹⁶ » Plusieurs raisons, dont je détaille les origines dans le chapitre deux, m'ont ainsi incité à envisager une facture *bédéesque* pour la mise en scène. Cette forme, proche du film d'animation, s'intégrait bien à la réalité décalée des deux personnages tout en me permettant de définir clairement l'identité visuelle que prendraient les projections vidéo. La pièce de Ionesco regorge d'éléments dramaturgiques dans lesquels l'interactivité scénique pouvait, à mon avis, justifier son utilisation : le couple emmuré dans son appartement, la guerre qui sévit à l'extérieur, l'omniprésence des sons ambiants qui rythment les conversations, les visites de personnages irréels qui apparaissent soudainement, les discussions loufoques qui s'alimentent à la vacuité de l'existence, sont autant de pistes dont je me suis inspiré pour conceptualiser et réaliser le dispositif scénique de la création *Ionesco Pixelisé*. La structure créative, analytique et réflexive qui lie chacune de mes étapes de recherche s'inscrit dans une démarche heuristique, telle que définit par Peter Erik Craig¹⁷, qui se construit autour de *la question, l'exploration, la compréhension et la communication*. Chacune de ces phases m'a aidé à mieux définir et comprendre comment se sont déroulées mes étapes de recherche : laboratoires expérimentaux, répétitions, création et mémoire. J'ai également trouvé dans cette méthode heuristique des mots clés qui sont devenus les balises nécessaires auxquelles je désirais joindre mon cheminement d'artiste et de chercheur : la découverte, l'individualité, la confiance, l'intuition, la liberté, la créativité, l'inconnu et l'imprévisible. Afin de préciser mes expérimentations et d'approfondir ma recherche, j'ai documenté systématiquement chacune de mes étapes de travail¹⁸. Les formes de cette approche ont été variées et vouées à changer en fonction du processus de

¹⁶ Picon-Vallin, B. (dir.). (2001). *La scène et les images*. Paris : CNRS Éditions, p. 30.

¹⁷ Craig, P. E. (1978). *The Heart of The Teacher : A Heuristic Study Of The Inner World Of Teaching*. Boston : Boston University. Trad. A. Haramein (1988)

¹⁸ En plus de présenter l'équipe qui a collaboré à mon projet de création, le chapitre trois de ce mémoire détaille et analyse chacune de ces étapes de travail.

création : enregistrement audio et vidéo, croquis, journal de bord, photos. Ces récits de pratique m'ont encouragé à prendre de la distance et me donner le recul nécessaire pour comprendre, mettre en tension et surtout analyser de façon plus objective les points névralgiques de ma recherche-création. Ces notes et contre-notes ont agi comme des incubateurs créatifs et méthodologiques qui ont donné à ma recherche l'élan nécessaire pour s'élaborer « plutôt dans une forme de circularité, faisant en sorte que les étapes du processus interagissent entre elles, modifiant, tantôt timidement, tantôt abruptement, l'articulation générale de la recherche.¹⁹ »

Les résultats de cette recherche se déploient et s'articulent à l'intérieur des trois chapitres suivants qui font état du cheminement qui m'a animé au cours de ce mémoire-création. Le chapitre un présente les deux concepts qui structurent les fondements de mon projet : le dispositif interactif et l'intermédialité. Ainsi, le dispositif à travers les approches de Foucault, Agamben et Rykner permet de penser, d'analyser et de comprendre les relations de pouvoir qui s'établissent entre les acteurs et leur environnement numérique. Le dispositif trouve également écho dans la création elle-même puisqu'il devient l'espace et la structure technologique dans laquelle les concepteurs et les acteurs vont devoir cheminer, conceptualiser, créer, jouer et présenter. La notion d'intermédiatilité permet de préciser comment les médias (caméras à infra-rouges, ordinateurs, vidéoprojecteurs, microphones) convoqués entrent en relation, interagissent et s'influencent les uns les autres. Le second chapitre de ce mémoire s'attarde d'ailleurs à présenter et à comprendre comment ces interrelations ont influencé la dramaturgie. *Ionesco Pixelisé* est le fruit d'une écriture mixte qui s'est érigée à la fois sur le contenu original de *Délire à deux* et sur les résultats des recherches effectuées en laboratoire au cours desquelles j'ai été témoin de l'influence des relations médiatiques sur l'ensemble de la création. Le

¹⁹ Laurier, D., Gosselin, P. et Bachand, N. (2004). *Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. Montréal : Guérin, p. 81.

troisième chapitre présente quant à lui mes réflexions quant à mes processus de recherche et de création. Je tente de décrire et d'analyser les impacts de l'interactivité sur l'ensemble des composantes théâtrales (scénographie, environnement vidéo et sonore, éclairage, costumes), mais également d'étudier les variations du jeu des acteurs dans un contexte réactif à leurs mouvements et à leurs voix. Pour y parvenir, je subdivise mon analyse entre chacune des étapes qui a constitué le projet : laboratoires, répétitions, présentations. Cette mise en perspective favorise une meilleure compréhension des interrelations au sein du processus de création, mais également de la réflexion qui s'échafaudait en périphérie.

CHAPITRE I

LE DISPOSITIF, L'OBJET TECHNOLOGIQUE ET L'ACTEUR : CIRCONSTANCES INTERMÉDIATIQUES

[...] il y a un domaine ab qui appartient aussi bien à a qu'à b , où a et b deviennent indiscernables. Ce sont ces zones, seuils ou devenirs, cette inséparabilité, qui définissent la consistance intérieure du concept.²⁰

Gilles Deleuze, Félix Guattari

Ce premier chapitre vise à présenter le cadre conceptuel sur lequel repose mon projet. Le dispositif et l'intermédialité constituent les deux notions clés qui permettent de mieux saisir l'ensemble des relations qu'entretiennent les constituants actifs de mon projet soit les acteurs, la vidéoscénique (l'univers visuel de la création *Ionesco Pixelisé*) et l'interactivité (le contrôle de l'environnement numérique par les acteurs et l'animation de leurs personnages virtuels en temps réel). Chacun de ces éléments exerce une emprise particulière sur les autres et participe ainsi à une configuration scénique qui favorise la *médiatisation*²¹ de la scène et la *théâtralisation*²² des médias. La singularité de ce contexte place l'acteur au cœur de l'activité scénique et confirme son rôle de pivot intermédiatique.

²⁰ Deleuze, G. et Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris : Éditions de Minuit, p. 21.

²¹ L'utilisation de deux caméras à détection de mouvements constituait les éléments médiatiques, l'interface essentielle à la réalisation de ma recherche.

²² C'est grâce à ces mêmes caméras que j'ai pu créer et générer, à partir de la captation des corps des acteurs en temps réel, des personnages numériques qui sont devenus à leur tour de véritables personnages scéniques.

Ainsi, mon dispositif technologique cherche à penser la scène sur laquelle les acteurs deviennent, par le biais de l'interactivité, les interacteurs des communications vidéoscéniques (caméras, ordinateur et projections). Cette réalité n'est plus uniquement liée à l'acte de *représenter* une action, mais aussi à celui de créer, j'entends par ici le fait de *faire exister*, en direct sur le plateau, leurs personnages virtuels²³ par leurs mouvements. En somme, le choix de mon dispositif a fait l'objet d'une réflexion plus large que celle de la représentation de l'univers dramatique et m'a obligé à « comprendre que les technologies ne sont pas des moyens, mais des environnements qui véhiculent un processus de la pensée.²⁴ »

Dans le but de mieux saisir la complexité des relations intermédiatiques qui cimentent ma recherche, je me suis intéressé au concept d'intermédialité tel qu'il a été développé, entre autres, par le CRI²⁵ (*Centre de recherche sur l'intermédialité de l'Université de Montréal*). Celui-ci m'a donné des outils réflexifs nécessaires pour analyser plus finement mes processus de création (chapitre trois) et déceler comment les médias numériques, au cœur d'une œuvre théâtrale, ont agi intrinsèquement (chapitre deux) sur l'ensemble du projet et en particulier sur la dramaturgie²⁶.

²³ Le projet *Ionesco Pixelisé* était constitué de quatre types de personnages virtuels (bonhomme allumette, bonhomme polygone, enveloppe et enveloppe corporelle) et dont chacun représentait, en quelque sorte, au cours de la pièce l'évolution des personnages qui passaient de l'état embryonnaire à celui d'humain.

²⁴ Pitozzi, E. (2013). De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence* (p. 209-244). Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 219.

²⁵ Ce centre a été créé en 1997 et il est affilié à l'Université de Montréal (<http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/default.asp>)

²⁶ J'utilise ici la notion de dramaturgie telle qu'elle est suggérée par Joseph Danan dans son essai *Qu'est-ce que la dramaturgie?*, soit de la réfléchir autant sur les actions du texte que sur celles qui s'opèrent du texte à la scène.

1.1 Le dispositif : enjeux scéniques.

Le dispositif est un concept polymorphe qui couvre de nombreux champs d'études et qui permet, entre autres, de saisir les modalités de fonctionnement de différents systèmes qu'ils soient institutionnels, politiques, sociaux, culturels ou technologiques. Le dispositif est un réseau complexe d'interrelations composé de différents éléments structurants qui ont pour fonction d'encadrer, de limiter, d'influencer et d'orienter. Ma recherche-cr  ation s'est concentr  e sur sa dimension technologique et ses possibilit  s cr  atives dans le cadre d'une mise en sc  ne. Ce choix a donn   lieu    une dynamique sc  nique dans laquelle les composantes th  atrales cherchent    « cr  er un nouvel espace de visibilit   et d'  coute.²⁷ »

La mise en place sc  nique et technologique de ma recherche-cr  ation participent    la dimension fonctionnelle de l'univers num  rique de *Ionesco Pixelis  * en faisant en sorte que les machines (ordinateurs) et les appareils (cam  ras, microphones) se jumellent et s'associent aux acteurs pour obtenir, notamment, la cr  ation en temps r  el des personnages virtuels pr  sents dans le spectacle. Selon la chercheuse Ren  e Bourrassa, ce travail avec le personnage virtuel est d'autant plus stimulant qu'il « ouvre une matrice de possibilit  s non actualis  es²⁸ » qui en plus de multiplier les potentialit  s cr  atives, s'inscrit parfaitement au *hic et nunc* du plateau. Les relations qui se tissent alors entre les acteurs et les m  dias interactifs sont issues d'un jeu de pouvoir (qui s'est d  ploy   tout au long du processus cr  atif) et d'influences²⁹ entre l'humain et la machine. Ces conditions d'action qui d  finissent mon dispositif

²⁷ Rykner, A. (2008). Du dispositif et de son usage au th   tre. *Tangence*, 88, p. 100.

²⁸ Bourrassa, R. et Poissant, L. (dir.). (2013). *Personnage virtuel et corps performatif : effets de pr  sence*. Qu  bec : Presses de l'Universit   du Qu  bec, p. 5.

²⁹ Chacun des chapitres de ce m  moire pr  sente en d  tail les diff  rents jeux d'influences (dramaturgiques et sc  niques) qui se sont d  velopp  s au cours des exp  rimentations et des pr  sentations.

technologique et scénique trouvent, selon moi, plusieurs points d'arrimage à la notion de dispositif tel que le philosophe français Michel Foucault la présente, c'est à dire comme celle d'un élément « de nature essentiellement stratégique, ce qui suppose qu'il s'agit là d'une certaine manipulation de rapports de force, d'une intervention rationnelle et concertée dans ces rapports de force, soit pour les développer dans telle direction, soit pour les bloquer, ou pour les stabiliser, les utiliser.³⁰ » Ces rapports de force, dont fait mention Foucault, font office, dans le domaine artistique, d'outils créatifs qui permettent d'accroître la mise en tension entre les différentes composantes qui le constituent (dans le cas du théâtre : le texte, les acteurs, leur environnement scénique et numérique). Plus spécifiquement, dans le cadre de ma recherche ces mêmes rapports de force sont, à mon avis, d'autant plus exacerbés que les relations qui caractérisent l'interactivité scénique de *Ionesco Pixelisé* maintiennent les acteurs (humains) dans un état, à la fois de contrôle, d'abandon et de jeu avec leur univers numérique et scénique (machine). En vue de mieux saisir la complexité de ces interrelations et d'approfondir la dimension technologique qui convient au cœur de mon projet je me suis intéressé aux précisions qu'apporte Giorgio Agamben à la notion de dispositif :

[...] tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. Pas seulement les prisons, donc, les asiles, le panoptikon, les écoles, la confession, les usines, les disciplines, les mesures juridiques, dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente, mais aussi, le stylo, l'écriture, la littérature, la philosophie, l'agriculture, la cigarette, la navigation, les ordinateurs, les téléphones portables et, pourquoi pas, le langage lui-même [...].³¹

³⁰ Foucault, M. (1994). Le jeu de Michel Foucault. Dans D. Defert, F. Ewald et J. Lagrange (dir.), *Dits et écrits, 1954-1988* (t. 3 : 1976-1979). Paris : Gallimard, p. 299-300.

³¹ Agamben, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (M. Rueff, trad.). Paris : Payot & Rivages, p. 30.

Ces précisions sur les composantes qui constituent le dispositif, et auxquelles nous convie Agamben, ouvrent les portes pour comprendre la manière dont s'opèrent les relations des êtres humains à leur environnement social, institutionnel et matériel. C'est ce dernier aspect qui retient mon attention. En effet, ces objets matériels, quel que puisse être leur attribut : techniques, technologiques, numériques, connectés, augmentés, intelligents, sont largement présents dans notre quotidien (téléphone, tablettes, ordinateurs, liseuses) et cimentent nos relations (réseaux sociaux), ou du moins nous en donnent l'illusion. Il n'est donc pas étonnant de les retrouver occuper une place prépondérante au cœur de la scène contemporaine³². En plus d'insuffler de nouvelles matérialités aux processus de création et d'orienter la forme que prennent les récits, ces objets technologiques qui forment les dispositifs actuels peuvent parfois remettre en question la présence physique des acteurs en scène. Le cas du spectacle *Les aveugles* (2002) du metteur en scène québécois Denis Marleau fait d'ailleurs œuvre de référence à ce sujet. Les acteurs ne sont tout simplement plus présents, du moins d'un point de vue physique, dans l'espace scénique, et les spectateurs font face à des projections vidéo des visages sur les masques des acteurs. Le dispositif de ma recherche-crédation s'inscrit pour sa part dans un *entre-deux* où les spectateurs entrevoient (dans la première partie du spectacle) à la fois les acteurs réels et leurs personnages virtuels³³. Cette oscillation du plateau entre la réalité et le numérique invite les spectateurs à devenir les témoins des acteurs en jeu et de leurs personnages virtuels qui représentent le « prolongement du jeu de l'acteur devenu manipulateur ou transposition du mouvement expressif de la figure humaine.³⁴ » Dès lors, les

³² À cet égard, le livre de Steve Dixon *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* dresse un portrait exhaustif de l'utilisation de la technologie sur la scène contemporaine.

³³ Les caméras *Kinect* qui sont disposées sur scène récupèrent en temps réel l'image des acteurs pour ensuite, par l'intermédiaire d'ordinateurs et de logiciels, transformer leurs images en personnages dessinés.

³⁴ Bourassa, R. et Poissant, L. (dir.). (2013). *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence*. Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 5.

modalités technologiques qui circonscrivent mon dispositif scénique ne placent plus simplement la technologie au rang d'outil, mais plutôt comme un élément structurel de la dramaturgie visuelle et scénique. La complexité de ces entrelacements et les frictions (réelles et numériques) possibles entre ces éléments stimulent la création de formes singulières dans lequel le dispositif ne crée pas « une ou des significations définies, mais des polarités de significations, se confirmant ou se contredisant, mais interagissant en permanence³⁵. » Cette dynamique scénique, renforce, comme le souligne Arnaud Rykner dans son article *Du dispositif et de son usage au théâtre*, l'activité spectatorielle afin de « permettre au spectateur de renouveler les conditions de sa propre perception du monde et de l'amener à formuler pour ainsi dire une théorie (theôrein) nouvelle et personnelle du réel.³⁶ »

En somme, mon approche du dispositif se constitue à travers la mise en tension et les jeux de pouvoir entre les acteurs et les technologies numériques (Foucault) qui se développent dans les processus, qui s'émancipent au cœur de la matérialité des constituants du dispositif (Agamben) et qui se déploient pleinement au moment de la présentation (Rykner). Ces conditions font en sorte que le dispositif, au cœur de l'espace théâtral, encourage et accentue l'hybridation des formes, et met en exergue les potentialités créatives de l'interdisciplinarité comme nouveau moteur narratif. L'accélération et l'omniprésence technologiques incitent de plus en plus la mise en place de spectacles hybrides dans lesquels les acteurs deviennent les pivots intermédiatiques qui favorisent la mise en relation des médias en scène et leur *théâtralisation*. Ainsi, le dispositif interactif encourage la création d'espace en mutation dans lequel les médias, en plus de délier les créativité et nourrir les imaginaires, se signalent autrement que pour leurs fonctionnalités usuelles. Par exemple dans le cas du projet *Ionesco Pixelisé*, j'ai utilisé deux caméras Kinect

³⁵ Rykner, A. (2008). Du dispositif et de son usage au théâtre. *Tangence*, 88, p. 97.

³⁶ *Ibid.*

(Microsoft) qui ont été initialement développées pour les jeux vidéo et non pour la scène. Ce choix, qui a eu plusieurs incidences sur l'ensemble de ma recherche³⁷, a contribué à rendre possible la capture en temps réel du corps des acteurs afin que « la qualité du mouvement soit convaincante, et non pas que l'apparence originale de l'interprète soit fidèlement reproduite.³⁸ »

En vue de mieux cerner les enjeux de la relation complexe entre l'acteur et les dispositifs, je me suis intéressé au concept d'intermédialité tel qu'il est actuellement développé dans les études théâtrales.

³⁷ Je détaille les impacts de ce choix notamment sur la dramaturgie (chapitre deux) et sur le travail de création corporel des acteurs (chapitre trois).

³⁸ Boucher, M. (2013). De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence* (p. 171-196). Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 185.

1.2 Intermédialité : repères.

Le réseau médiatique qui cimente le projet *Ionesco Pixelisé* nécessite une lecture particulière de la relation communicationnelle qui permet aux différents médias sollicités au cours de la création de dialoguer et de contribuer à une dramaturgie commune. Selon Jürgen E. Müller, « l'intermédialité ne considère pas les médias comme des phénomènes isolés, mais comme des processus où il y a des interactions constantes entre des concepts médiatiques, des processus qui ne doivent pas être confondus avec une simple addition.³⁹ » Il est d'autant plus stimulant de solliciter la rencontre de plusieurs médias pour mettre en place des espaces propices à de nouveaux modes communicationnels qui font état de la complexité du monde. Ce contexte favorise la pluralité de sens et de signes et enrichit le discours de cette diversité médiatique.

Silvestra Mariniello, chercheuse et membre du Centre de Recherche sur l'*Intermédialité* (CRI) de l'Université de Montréal, propose de scinder ce concept en trois composantes fondamentales. Le préfixe *inter* suggère « un espace temps suspendu, celui de l'entre-deux⁴⁰ ». On cherche à comprendre ici ce qu'il advient d'inédit dans cette zone *en devenir*, cet espace propice aux communications intermédiatiques. Ce préfixe marque donc le refus de s'intéresser à la fonction même des médias, mais plutôt à ce que leur rencontre déclenche. Au centre du mot, on retrouve le *médium* qui fait office, en quelque sorte, d'agent de liaison *intermédiatique*. Silvestra Mariniello le définit d'ailleurs comme « un milieu dans le sens où il va agencer simultanément des espaces, des temps, des matériaux concrets ou imaginaires, des techniques, des usagers, des usages, des citations et des transferts

³⁹ Müller, J. E. (2000). L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision. *Cinémas*, 10(2-3), p. 113.

⁴⁰ Mariniello, S. (2003). Commencements. *Intermédialités*, 1, p. 48.

d'autres médias⁴¹ » et par le fait même de produire une rencontre, un évènement. Enfin, le troisième axe, *la médiation*, siège au cœur même du concept d'intermédialité. Cette médiation représente le média « en action, sa manière de traiter les matériaux, la façon dont il rend possible la rencontre entre un sujet et le monde.⁴² » Cette fragmentation de la notion d'intermédialité en trois parties : *inter*, *médium* et *médiation* constituent les éléments dynamiques de mon processus de création que je détaille au cours du chapitre trois.

L'approche intermédiaire me permet de mettre en perspective les modes communicationnels qui se sont tissés entre le texte, les acteurs et les médias convoqués dans la création *Ionesco Pixelisé* : caméras à détecteur de mouvement (Kinect), ordinateurs (traitement des données et modifications en temps réel), projecteur vidéo (représentation des images numériques) et microphone (amplification de la voix des acteurs pour faciliter l'arrimage aux images vidéo présentées sur scène). L'intermédialité a guidé mon analyse des causes, des effets et des répercussions des choix médiatiques sur le spectacle et a permis de comprendre, non pas ce que chaque média peut accomplir individuellement, mais plutôt à ce qu'ils réalisent quand ils se rencontrent sur la scène. Comment se comportent-ils quand ils sont mis en relation ; quand ils sont dirigés et organisés en direct par l'acteur ; quand ils sont déroutés ; quand ils sont mis en scène ? Autant de questions auxquelles je tente de répondre au cours des deux chapitres suivants.

⁴¹ Jambrina, N. (2015). Synthèse des travaux de Silvestra Mariniello sur l'intermédialité. *Cinémadoc*. Récupéré de <https://cinemadoc.hypotheses.org/3097>

⁴² Mariniello, S. (2010). L'intermédialité, un concept polymorphe. Dans C. Vieira et I. Rio Novo (dir.), *Intermedia. Études en intermédialité* (p. 11-29). Paris : L'Harmattan, p. 26.

1.3 L'acteur : interacteur scénique.

Les logiciels informatiques (interfaces) qui régissent et structurent les différents médias agissent à la manière d'un nouveau *collaborateur* artistique et interactif qui nécessite un temps de familiarisation et d'apprentissage de la part de l'équipe artistique afin que celle-ci n'évolue pas en parallèle, mais en symbiose avec le développement de l'univers numérique. Le réseau de sens et de signes qui sont générés au cours des processus entre la dramaturgie et la technologie impulsent une écriture scénique dynamique dont les acteurs sont les principaux artisans.

Ce nouvel *agencement* créatif offre, selon la chercheuse Izabella Pluta, des avenues dramaturgiques dans lesquelles :

[...] l'acteur contemporain apparaît surtout à travers sa multifonction qui complexifie l'acte de création. Il peut non seulement recevoir une formation complexe sur le plan du jeu, mais qui acquiert également la capacité d'organiser l'univers scénique, de plus en plus composite, et qui le construit même.⁴³

Ce statut de pivot intermédiaire (qui est dû au caractère interactif des médias numériques) confère à l'acteur une identité scénique particulière qui accentue et confirme l'importance centrale qu'il occupe sur scène. Il est le point de convergence autour duquel la théâtralité gravite et la médiatisation s'opère.

L'acteur en tant qu'interacteur de son espace médiatique doit tenter de maîtriser au mieux les interfaces qui gèrent l'interactivité afin de comprendre comment son corps et sa voix deviennent les déclencheurs médiatiques qui font de lui un modulateur créatif. En plus de faire office de personnages, les corps en action doivent également participer à l'organisation de l'univers visuel et numérique dans lequel la dramaturgie

⁴³ Pluta, I. (2011). *L'acteur et l'intermédialité : les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*. Lausanne : L'Âge d'Homme, p. 110-111.

se déploie. De ce fait, l'interactivité devient, quand elle est contrôlée par les acteurs au moment de la présentation, un outil d'écriture scénique puissant. En vue de mieux saisir les limites de cet outillage technologique, il est nécessaire, voire primordial, que cette acclimatation *humain-machine* soit envisagée très tôt dans le processus de création afin que les acteurs puissent devenir les instrumentistes, grâce à la pratique, de l'univers numérique et ainsi avoir le loisir de transformer cette contrainte d'un espace réactif en un outil supplémentaire au service de leur créativité.

Les automatismes développés en répétition servent à libérer l'acteur de cette *conscience* technologique et d'ainsi augmenter sa concentration sur sa composition et sa partition. L'*acteur-interacteur* scénique doit donc faire preuve d'une présence accrue et d'une lucidité augmentée au moment de la présentation. Cet engagement corporel jumelé à l'interactivité est au centre de sa création scénique et lui permet d'activer dans l'immédiateté théâtrale un dialogue entre les médias et la scène, entre la scène et la salle. À cet égard, il est intéressant de remarquer que l'interdisciplinarité (les arts médiatiques, la programmation, la danse, le jeu marionnettique, le jeu cinématographique, la sculpture, les arts visuels) qui caractérise généralement les productions intermédiaires donne les outils nécessaires pour s'investir au mieux dans une création interactive. De par sa gestuelle, son contrôle sur les médias et de la rencontre *théâtralité-médiatisation* dont il est le principal artisan, l'acteur agit à la fois sur le texte et les modalités de sa présence. L'oscillation constante entre les corps, les voix et les technologies interactives participe grandement à la création d'un univers en perpétuelle évolution, un renouvellement créatif continu. De ce fait, l'interactivité scénique, grâce à son identité modulable, renforce la notion de

performance et offre aux acteurs la possibilité de créer en direct des œuvres éphémères qui ne s'éciront qu'au moment de la présentation⁴⁴.

Ce premier chapitre a permis de saisir les mécanismes qui caractérisent les dispositifs technologiques et de mieux cerner leurs impacts, autant dans la conceptualisation que dans la réalisation du projet. Cette nouvelle composante technologique devient un rouage créatif important pour de nombreuses productions et influence grandement le travail des concepteurs et des acteurs. Ceux-ci jouent alors le rôle de créateurs scéniques puissants par lesquels s'opèrent la *médiatisation* de la scène et la *théâtralisation* des médias. Pour mieux comprendre le jeu d'influences qui se tisse entre la dramaturgie et le langage informatique je présente, dans le chapitre suivant, la manière dont le texte original *Délire à deux* d'Eugène Ionesco a agi sur les choix médiatiques et, réciproquement, comment ceux-ci ont largement influencé l'écriture et la mise en scène de la création de *Ionesco Pixelisé*.

⁴⁴ Le colloque *Corps en scène : l'acteur face aux écrans* (<http://acteurecrans.com>) organisé par Josette Féral et Louise Poissant en juin 2015, à La Sorbonne Nouvelle-Paris 3, cherche à comprendre les mutations auxquelles les acteurs sont exposés lorsqu'ils composent dans un contexte scénique numérique.

CHAPITRE II

DRAMATURGIE, TECHNOLOGIE, PLATEAU : L'INTERDÉPENDANCE DES ÉCRITURES

Une vraie pièce de théâtre bouscule le repos des sens,
libère l'inconscient comprimé, pousse à une sorte de révolte
virtuelle et qui d'ailleurs ne peut avoir tout son prix que si elle demeure virtuelle,
impose aux collectivités rassemblées une attitude héroïque et difficile.⁴⁵

Antonin Artaud

Ce second chapitre cherche à éclaircir de quelle manière les écritures (dramatique et technologique) convoquées dans le cadre de mon projet se sont mutuellement influencées et m'ont par conséquent incité ainsi à écrire l'adaptation *Ionesco Pixelisé* de la pièce *Délire à deux* d'Eugène Ionesco. Dans les premiers temps de ma recherche, ma démarche a été des plus traditionnelles, à savoir trouver un texte dramatique qui m'offrirait suffisamment de flexibilité afin que je puisse me livrer à mes expérimentations et ainsi mettre à l'épreuve l'interactivité contrôlée par les acteurs au moment de la présentation. Le texte devait légitimer mes objectifs de recherche à travers une proposition scénique originale. En parallèle de ce choix d'ordre dramaturgique, je devais également définir la seconde partition constituante de mon projet, soit d'identifier les outils technologiques avec lesquels je souhaitais travailler. J'étais alors bien loin de me douter que ceux-ci allaient avoir un impact aussi conséquent sur l'orientation générale de la création et que, sans pour autant

⁴⁵ Artaud, A. (1964). *Le théâtre et son double*. Paris : Gallimard, p. 39.

assujettir la dramaturgie initiale, ils l'orienteraient autrement, en la faisant glisser vers une forme postdramatique⁴⁶ dans laquelle le texte n'est plus l'unique composante du drame.

Bien que l'influence croissante de la technologie se soit confirmée au cours du processus, j'ai tenu à contenir son impact scénique afin qu'elle ne devienne pas qu'un effet esthétisant de la scène, mais plus un constituant actif de la dramaturgie. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé de jumeler les prémisses de l'œuvre de Ionesco ainsi que des éléments de la dramaturgie visuelle dont j'étais témoin en laboratoires pour écrire *Ionesco Pixelisé*. Le texte original de Ionesco est devenu un matériau que j'ai pu mettre à l'épreuve d'un plateau interactif. La technologie m'a, quant à elle, amené à imaginer et découvrir une dramaturgie visuelle qui n'agissait pas uniquement comme un support dramatique à l'œuvre de Ionesco, mais me permettait d'enrichir la proposition scénique afin de révéler certains aspects⁴⁷ du texte. Cet arrimage entre le texte dramatique et la technologie m'a permis de saisir pleinement la force des mouvements scéniques et dramatiques qui s'opèrent dans un projet théâtral où la composante numérique est un élément déterminant. L'un partait du texte alors que l'autre se dévoilait à travers la dimension visuelle. Ce second chapitre retrace le cheminement et précise les raisons de mes choix technologiques au cours de mon adaptation du texte de Ionesco.

⁴⁶ Lehmann, H.-T. (2002). *Le théâtre postdramatique*. Paris : L'Arche.

⁴⁷ Ces éléments sont détaillés dans le chapitre deux.

2.1 L'univers *ionesquien* : source d'inspiration

Les contraintes techniques, et par répercussion esthétiques, auxquelles je m'exposais pour la mise en scène de ma recherche-crédation m'ont rapidement conduit à me tourner vers des dramaturgies ouvertes dans lesquelles la forme dramatique soutiendrait les enjeux de ma recherche.. Le théâtre de l'absurde qui « n'a pas pour intention la narration d'une histoire, mais qui communique un ensemble d'images poétiques⁴⁸ » était, selon moi, un courant théâtral fertile et suffisamment ouvert pour que je puisse y développer un univers visuel singulier qui se déploierait pleinement sur scène. Plusieurs éléments structurants de ce genre théâtral ont d'ailleurs orienté mes choix artistiques, tels que la poésie qui émane de la rencontre entre des images et des symboles qui se construisent sans jamais cristalliser ni figer le sens. Cette liberté créative que je trouve dans l'absurde m'autoriserait donc à réaliser ce que suggérait à l'époque Ionesco :

[...] faire jouer les accessoires, faire vivre les objets, animer les décors, concrétiser les symboles. De même que la parole est continuée par le geste, le jeu, la pantomime, qui, au moment où la parole devient insuffisante, se substituent à elle, les éléments scéniques matériels peuvent l'amplifier à leur tour.⁴⁹

Cette proposition, en plus d'être à l'origine de mon souhait de m'inspirer d'un texte de Ionesco pour initier ma création, a orienté la direction artistique sur laquelle le projet *Ionesco Pixelisé* allait se bâtir.

Mes expériences précédentes de mise en scène de pièces de Ionesco m'ont mis au fait de la critique sociale, l'absurdité de la condition humaine, la communication

⁴⁸ Esslin, M. (1977). *Théâtre de l'absurde*. Paris : Buchet / Chastel, p. 382.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 185.

défaillante ou inexistante, la redondance verbale et la multiplicité des images comme autant de sujets qui motivent et justifient mon approche artistique et que l'on peut trouver dans le théâtre de l'absurde et en particulier dans les textes de Ionesco. Bien que ses œuvres présentent des défis de mise en scène, celles-ci laissent une très grande liberté et c'est pourquoi j'ai décidé de choisir dans son répertoire un texte qui me servirait de matériau dramaturgique. La versatilité des personnages *ionesquiens* et l'univers décalé dans lequel ils évoluent m'ont séduit. En effet, la plupart des pièces de Ionesco donnent, de prime abord, l'impression de s'ancrer dans la banalité de personnages prosaïques. Puis, subrepticement, des changements quasi imperceptibles s'effectuent. Les conversations se déroutent de la logique et les lois de la raison se bousculent sans pour autant sembler s'effriter. Peu à peu, l'univers bascule dans un monde proche du songe. C'est dans la construction de cet interstice qui lie la réalité au rêve et dans ce désir d'étirer et de distordre les univers scéniques que mon travail de mise en scène a puisé ses racines. Les personnages de *Ionesco Pixelisé*, largement inspirés par ceux de la pièce *Délire à deux* de Ionesco, prendraient forme sur scène autant par les acteurs (le réel) que par les personnages virtuels (l'illusion).

J'ai trouvé dans cette œuvre des lignes créatives propices à la mise en place d'un dispositif interactif dans lequel la démesure visuelle et sonore intrinsèquement liée au texte original m'autoriserait à faire du théâtre « un art spécifique où l'ouïe et la vue subissent d'étranges métamorphoses.⁵⁰ » *Délire à deux* est la pièce qui m'a servi de point de départ à la mise en place de mes premiers laboratoires technologiques et qui a par conséquent agi comme déclencheur sur trois aspects fondateurs de mon adaptation *Ionesco Pixelisé* : la situation (confinement) et les personnages (l'univers bédéesque) ; les dialogues (la rythmique et la poésie) et l'environnement scénique (le dispositif scénographique).

⁵⁰ Picon-Vallin, B. (dir.). (2001). *La scène et les images*. Paris : CNRS Éditions, p. 30.

Les personnages et la situation dans laquelle prend place l'histoire de *Délire à deux* m'ont très vite inspiré un univers proche de la bande dessinée. En effet, à la lecture de ce texte j'ai découvert plusieurs raisons qui pouvaient justifier cette direction artistique : la singularité de ce couple (personnages d'inspiration bédésque, notamment par l'accentuation de leurs traits de caractère) qui se terre dans son appartement alors que la guerre sévit à l'extérieur ; l'omniprésence des sons ambiants (onomatopées) qui rythment les conversations et fragmentent les dialogues (rythme séquencé : les planches de la bande dessinée) ; les discussions loufoques constituées par de courtes phrases (phylactère) qui se nourrissent de la vacuité de l'existence sont autant d'éléments qui m'ont influencé dans le choix d'un univers proche de celui de la bande dessinée et qui au moment des présentations s'apparenterait davantage au film d'animation. En plus de m'aider à circonscrire cette exploration esthétique, l'environnement bédésé légitimait le travail de composition physique des acteurs qui, dans le cadre de l'interactivité scénique, devaient composer au cœur d'un environnement sensible et réactif à chacun de leurs mouvements et donc développer une corporéité différente dans laquelle ils ont pu construire leurs personnages virtuels à travers la production d'images aux formes diversifiées.

Le second élément d'inspiration qui a contribué à mon adaptation repose sur les mécanismes d'écriture qui caractérisent généralement le théâtre de l'absurde, soit les répétitions verbales, les illogismes, la pensée rationnelle vidée de son sens, la rhétorique absurde, l'articulation factice d'une pensée galvaudée témoignant d'une société qui s'achève à coup de mirages du *bien-être* et d'individus qui s'asphyxient à être. La combinaison de ces différentes composantes fait en sorte que la narration conventionnelle échoue et que les dialogues se muent en soliloques se transformant, parfois, en monologues. L'extrait ci-dessous donne un aperçu de la manière dont j'ai

tenté dans mon adaptation du texte original de Ionesco d'accentuer, parfois, le fonctionnement de l'écriture ionesquienne⁵¹ :

ELLE

Quand j'étais petite, j'étais une enfant. **Une petite enfant.** Les enfants de mon âge aussi étaient petits. **Des particules élémentaires et d'un microbe à l'autre.** Des petits garçons, des petites filles **et des petits bien petits.** On n'était pas tous de même taille. **La petitesse des grands.** Il y a toujours des plus petits, des plus grands, des enfants blonds, des enfants bruns, ~~des enfants ni bruns, ni blonds.~~ **des enfants enfants, des ni blonds des ni bruns, des ni.** **Des enfants. Des autres.** On apprenait à lire, à écrire, à compter, **surtout à compter.** Des soustractions, des divisions, **des subdivisions,** des multiplications **et parfois** des additions. Parce qu'on allait à l'école, il y en a qui apprenaient à la maison. Il y avait un lac, **aussi,** pas loin. Avec des poissons. **Des grands poissons. Des gigantesques et visqueux petits poissons.** Les poissons vivent dans l'eau. ~~C'est pas comme nous.~~ **L'eau c'est pas comme nous.** Nous on ne peut pas **vivre dans l'eau** même quand si on est petit. ~~Pourtant~~ On devrait pourtant. **Non ?** Pourquoi pas ?

LUI

Un arc-en-ciel, deux arcs-en-ciel, trois arcs-en-ciel. Je les comptais. Même davantage. Je me posais la question. Il fallait répondre à la question. **Se la poser. Y répondre.** De quelle question s'agissait-il au juste ? ~~On ne pouvait pas savoir.~~ **Je ne le savais pas, les autres non plus d'ailleurs. Ailleurs ils pensaient savoir, c'est toujours plus facile quand c'est au loin.** **Mais** pour obtenir la réponse, je devais quand même poser la question... La question. **Comment répondre sans question ?** Comment peut-on avoir la réponse si on ne pose pas la question ? Alors je posais la question, malgré tout ; ~~je ne savais pas quelle était la question, je posais quand même la question~~ **je posais, posais... Je... posais la question.** C'est ce qu'il y avait de moins mauvais à faire. Ceux qui ne connaissent pas la question sont malins... On se demande si la réponse dépend de la question ou si c'est la question qui dépend de la réponse **alors si c'est la question qui dépend de la réponse ou la réponse qui pose la question.** ~~C'est une autre question. Non c'est la même.~~ **Enfin, ailleurs. D'ailleurs,** un arc-en-ciel, deux arcs-en-ciel, trois arcs-en-ciel, quatre...⁵²

Cette stylistique caractérisée par de nombreuses répétitions est devenue la signature rythmique de *Ionesco Pixelisé*. L'accumulation de mots contribue ici à forger

⁵¹ Le texte en caractère gras correspond à celui que j'ai ajouté alors que celui qui est barré correspond à celui que j'ai retiré du texte original, et qui n'apparaît donc pas dans *Ionesco Pixelisé*.

⁵² Extrait (p. 27) du texte *Ionesco Pixelisé* (voir Annexe A).

l'identité des personnages et à teinter leurs caractères. ELLE et LUI semblent aux prises avec des flux et reflux verbaux qui annihilent la parole en la transformant en un vacarme verbeux constitué de borborygmes assourdissants. Pourtant, cette humanité souterraine qui se cache dans mon adaptation s'est réellement révélée au moment des présentations, à travers un jeu scénique qui mettait en scène les acteurs avec leurs propres images numériques. L'influence de l'écriture et de la grammaire *ionesquienne* m'ont permis de tisser des liens très forts entre écriture textuelle et écriture de plateau, l'une nourrissant profondément l'autre. Le choix des outils technologiques et la programmation ont initié et encouragé l'arrimage entre ces différentes écritures.

Le dernier élément d'inspiration issu du texte de Ionesco est l'appartement dans lequel les personnages semblent étrangement et volontairement prisonniers. En effet, dès la première lecture du texte original, j'ai imaginé un grand cube blanc à l'intérieur duquel ELLE et LUI pourraient être emmurés. Bien que je revienne en détail, au début du chapitre trois, sur la manière dont j'ai mis à l'épreuve et utilisé cette amorce scénique, je crois important de souligner ici mes intérêts premiers pour ce dispositif scénographique. Les grandes parois blanches avaient plusieurs fonctions dont la représentation de murs translucides, le rappel à la case de la bande dessinée, la frontière entre le réel et le numérique, le miroir déformant de la réalité où les ombres numériques symbolisaient très clairement une allusion à l'allégorie de la caverne de Platon. Il est d'ailleurs intéressant de noter ici que Ionesco lui-même « enrage d'être enfermé dans notre "caverne" (*dans de nombreux textes et écrits, il évoquera le "mur"*) où toute connaissance vraie est impossible, où nous n'appréhendons que des ombres.⁵³ » Ce jeu entre l'intérieur, où les personnages étouffent, et l'appel constant de l'extérieur constitue la trame dramaturgique sur laquelle j'ai échafaudé mon adaptation et élaboré ma mise en scène. Les deux personnages, d'abord voix

⁵³ Ionesco, M.-F. (2004). *Portrait de l'écrivain dans le siècle : Eugène Ionesco (1909-1994)*. Paris : Gallimard, p. 17.

microbiennes, découvrent peu à peu leur humanité à travers leurs ombres (personnages) numériques qui vont se déployer et se décliner en quatre étapes successives dans lesquelles les corps prennent de plus en plus forme humaine alors que la pensée semble se construire et s'articuler. ELLE et LUI sont attirés par l'appel d'un ailleurs, par l'extérieur de leur grotte d'où semble jaillir une humanité attirante, séduisante et à laquelle ils souhaitent se greffer. Rejoindre le monde pour être, vouloir être. Ce fil conducteur légitime le jeu scénique et technologique entre les personnages virtuels (qui se précisent et s'affinent peu à peu) et les acteurs qui apparaissent réellement au public dans la deuxième partie du spectacle.

2.2 Choix technologiques

Afin de m'aiguiller dans mes choix technologiques, j'ai mené quatre phases distinctes d'expérimentations (dont je décris le déroulement dans le chapitre suivant) qui ont été pensées et influencées par les résultats de chacune d'entre elles. Ces étapes de travail ont été cruciales autant pour atteindre mes objectifs de recherche que pour l'adaptation et l'élaboration de la mise en scène de la création *Ionesco Pixelisé*. J'ai tenté de suivre un protocole méthodique au cours des différentes expériences technologiques et de procéder ensuite par élimination pour ne conserver que les éléments nécessaires à la poursuite de mes expérimentations. Cette approche heuristique a grandement contribué à ma compréhension des différents outils tout en me permettant de stimuler ma créativité et d'utiliser adéquatement cette nouvelle composante numérique au cœur de mon projet.

Le premier choix technologique portait sur le contrôle qu'auraient les acteurs en temps réel sur les éléments audiovisuels qui s'activeraient autour d'eux au moment de la présentation. Deux possibilités s'offraient alors à moi : celle d'équiper les acteurs de combinaisons de capteurs de mouvements que l'on désigne sous l'appellation de

système de "Motion capture" (MOCAP) (à l'image de celles que l'on retrouve dans certains studios de cinéma et qui permettent la modélisation en 3D du corps des acteurs) ou celle de placer des caméras à infrarouge capables de repérer les corps dans l'espace et de faire en sorte que les mouvements corporels deviennent les éléments déclencheurs de l'univers visuel. J'ai choisi la seconde option, car celle-ci ne nécessitait aucune autre composante technologique à placer sur les acteurs. Il n'y avait donc pas d'intermédiaires entre leurs corps et les caméras. Afin de mener à bien mon travail de recherche en captation de mouvement, j'ai décidé d'utiliser la caméra *Kinect*⁵⁴, développée par Microsoft pour les consoles de jeu Xbox. Ce choix du matériel de communication, qui allait définir les relations des acteurs à leur environnement numérique, a eu des impacts majeurs au cours des expérimentations et de la création. En effet, la partition technologique (intimement liée à la dramaturgie) de *Ionesco Pixelisé* s'est véritablement articulée et construite autour des possibles et des limites de cette technologie de capture de mouvement. Bien que je ne détaille pas dans ce chapitre l'évolution de ces influences, il me semble important de signaler que les états de corps, autant ceux de la composition des acteurs que des personnages virtuels, sont entièrement tributaires du choix de l'utilisation de cette caméra et par ricochet responsable d'une partie de la structure dramatique (développement des personnages en quatre étapes dans la première partie) de *Ionesco Pixelisé*.⁵⁵

En vue de contrôler et d'organiser au mieux les relations entre le corps des acteurs (kynestésie) / les caméras (capteur de mouvement) / la modélisation (transformation des données en personnages virtuels) / la projection (résultat de l'agencement des trois éléments précédents), j'ai dû choisir les logiciels adéquats. Dans un premier

⁵⁴ Cette caméra a été initialement développée par l'industrie du jeu vidéo afin de permettre à l'utilisateur de contrôler l'interface sans avoir besoin d'une manette.

⁵⁵ De nombreux moments dans la pièce sont ponctués par les questionnements des personnages sur leur identité, ce qui se matérialise, entre autres, sur scène par le jeu entre les acteurs réels et leurs personnages virtuels.

temps, il fallait que je m'assure d'être capable de trouver le moyen de récupérer le signal des caméras Kinect qui ont pour particularité de *squelettiser* le corps en quinze points : tête, bras, épaules, bustes, thorax, bassin, jambes et dont chacun d'entre eux récupère ses données cartésiennes c'est à dire l'axe horizontal (X), l'axe vertical : (Y), et l'axe de la profondeur : (Z). De nombreux logiciels offrent la possibilité de récupérer ce type de données et de les traiter en temps réel, chacun d'entre eux ayant des caractéristiques bien précises. Je ne dresserai pas ici une liste exhaustive des possibilités de ces outils informatiques bien que j'ai pris le temps de parcourir longuement les sites des différents fournisseurs. Mon choix s'est orienté vers celui qui offrait le plus de soutien et d'informations sur internet. En effet, mes compétences en informatiques, bien qu'assez bonnes, ne m'avaient pas encore amené à travailler avec ce type d'interfaces et il était donc nécessaire que je puisse me former au mieux grâce à la documentation trouvée sur les sites des éditeurs. Le logiciel *Isadora*, très complet, m'a paru le plus efficace et le plus simple pour récupérer et traiter les données de la Kinect. Ce logiciel, développé par Troikatronix⁵⁶, a d'autant plus retenu mon attention que ses outils de programmation s'inspirent directement du champ lexical de la scène : *Scene*, *Stage*, *Actor*, etc. L'interface du logiciel vise à mettre en relation les *acteurs* afin de créer une action spécifique (récupérer des données, effets vidéo, etc.) dans laquelle les informations transmises s'influencent les unes et les autres en vue d'établir un comportement particulier, qui se matérialisera ensuite à travers l'image vidéo projetée dans l'espace scénique.

Ainsi, ces deux éléments technologiques (caméra et logiciel) sont devenus, au cours de mes nombreuses expérimentations, de véritables opérateurs grammaticaux de la dramaturgie de *Ionesco Pixelisé*. En effet, mon adaptation puise autant ses origines dans l'œuvre originale *Délire à deux* de Ionesco que dans le résultat de mes trouvailles en laboratoire. L'exemple suivant présente, à mon avis, assez bien

⁵⁶ Troikatronix. (s.d.). *Accueil - Isadora*. Récupéré de <https://troikatronix.com/>

comment l'interrelation entre la technologie (entre autres les personnages virtuels) et la dramaturgie (questionnement autour de la notion d'être) a pris forme dans mon travail de réécriture. Le fondement de la discussion qui anime les deux personnages dans cet extrait est d'autant plus pertinente que les spectateurs voyaient en même temps sur scène deux personnages virtuels, eux-mêmes différemment dessinés l'un de l'autre.

ELLE

Tu n'es pas.

Un temps.

LUI

Bien.

ELLE

Bon.

Un temps.

ELLE

Tu n'es pas un homme...

LUI

Bien.

ELLE

Tu n'es pas. Pas un homme comme les autres.

LUI

Moi ? Moi ! Moi je ne suis pas un homme comme les autres ?

Moi ? Vraiment ? (*Un temps*) Bien.

ELLE

Non.

LUI

Bien.

ELLE

Non, non, non, et NON à non ! (*Un temps*) Tu n'es malheureusement pas un homme comme tous les autres.

LUI

Non, je ne suis pas un homme comme tous les autres. Heureusement.

Explosion très très lente.

ELLE

Malheureusement.

Explosion très lente.

LUI

Heureusement. (*Explosion lente*) Une explosion. Je ne suis pas banal. Je suis un homme pas banal, d'ailleurs je ne suis pas un idiot. Tu m'essouffles.

Explosion.

ELLE

Tiens une explosion.

LUI

D'ailleurs, d'ailleurs, je ne suis pas n'importe qui. J'étais invité chez des princesses qui avaient des décolletés. Des décolletés jusqu'au nombril et des corsages par-dessus pour les couvrir, sans ça elles auraient été nues. Jusqu'au nombril et par-dessus. Des corsages. Je ne suis pas n'importe qui, j'ai des décolletés d'ailleurs. J'avais des idées géniales, j'aurais pu les écrire, on me l'aurait demandé. J'aurais été un poète. Ni un idiot banal. Un poète.

ELLE

Tu t'imagines...

LUI

Pas un poète banal !

ELLE

Tu t'imagines que tu es plus malin que les autres ; moi aussi je l'ai cru, un jour où j'étais folle. Un jour je t'ai cru dans ma folie. C'est pas vrai. J'ai fait semblant de te croire parce que tu m'as séduite un peu, pas tout à fait, en fait pas du tout. Tu m'as séduite, mais tu n'es qu'un crétin.

Cet extrait témoigne de la manière dont j'ai tenté, à travers le travail d'adaptation, d'entretenir une relation d'interdépendance entre la dramaturgie originale de Ionesco (dans ce passage les reproches que ELLE formule à l'égard de LUI) et de mes découvertes en laboratoire (dans ce passage, la réplique : *Tu n'es pas un homme!* fait directement écho au fait que les personnages virtuels ne sont pas dessinés avec la même précision, celui de ELLE étant plus abouti que celui de LUI). Pour y parvenir, je me suis d'abord inspiré de certaines scènes clés de l'œuvre originale de Ionesco qui me paraissaient les plus judicieuses afin de réaliser mes explorations technologiques. Les fragments de texte que j'ai retenus pour mes laboratoires m'ont aidé à explorer l'interactivité scénique sans être tenu de définir des lignes artistiques précises ou encore de produire des esquisses de mise en scène. Les résultats obtenus au cours de ces séances m'ont servi de guide afin de mieux conceptualiser les relations entre le texte original et les expérimentations. Il s'agissait de révéler les points de jonction auxquels je faisais face et de m'assurer qu'il y avait bel et bien des zones de concomitances entre le texte dramatique et les technologies convoquées. Cet arrimage a pu véritablement se révéler au cours de mon processus d'écriture de *Ionesco Pixelisé*. Cette adaptation s'est échafaudée autour d'expérimentations et d'essais-erreurs. En vue d'approfondir encore davantage et de circonscrire au mieux les modes opératoires de mon projet, je retrace et analyse dans le chapitre suivant les processus créatifs qui ont mené à la création et à la présentation publique du projet.

CHAPITRE III

PROCESSUS DE CRÉATION : DU LABORATOIRE À LA SCÈNE

C'est donc l'acteur qui inscrit l'accent créateur sur scène.⁵⁷

Josef Svoboda

Ce chapitre trois décrit et analyse les processus de création, à travers les laboratoires et les répétitions, qui ont mené à la présentation de *Ionesco Pixelisé* ainsi que le portrait de ses composantes théâtrales : dispositif, environnement vidéo et sonore, costumes et éclairage. La seconde partie de ce chapitre s'attardera quant à elle à la présentation et à l'analyse du jeu des acteurs dans un contexte technologique et interactif.

Pour atteindre mes objectifs, je devais constituer une équipe artistique ouverte aux expérimentations scéniques et disposée à composer dans un environnement scénique singulier où l'interactivité allait occuper une place centrale. Avant toute chose, et étant donné la prédominance de l'aspect technologique que revêtait le projet, j'ai dû faire appel à un programmeur. Paul Pillot est un artiste, enseignant au secondaire et concepteur informatique qui possède les connaissances nécessaires à la programmation de l'interactivité tout en étant sensible à la démarche artistique qui animait ma recherche. L'actrice Hynda Benabdallah et l'acteur Marc-André Brunet se sont prêtés aux diverses expérimentations technologiques et interactives de *Ionesco Pixelisé*. L'équipe de concepteurs, issue du profil scénographie de l'École Supérieure

⁵⁷ Bablet, D. (1970). *Josef Svoboda*. Lausanne : L'Âge d'Homme, p. 50.

de Théâtre de l'UQAM, comptait une scénographe Gwenaëlle L'Heureux-Devinat, une conceptrice de costumes Marie-Audrey Jacques, une conceptrice sonore Ariane Lamarre, un concepteur vidéo William Couture et un concepteur d'éclairage Louis-Charles Tusignat qui ont su adapter et penser leurs pratiques en fonction de l'aspect technologique et singulier de cette recherche.

3.1 Laboratoires : espace de développements technologiques et créatifs

Le premier laboratoire a eu lieu un an (mars 2016) avant la présentation de *Ionesco Pixelisé* (avril 2017). Cette première rencontre d'exploration cherchait à mettre à l'épreuve mes premières intuitions de metteur en scène et à définir plus précisément dans quel cadre technologique la création allait s'inscrire. Il s'agissait, entre autres, de comprendre dans quelle mesure le choix de l'esthétique *bédéesque* s'adaptait à l'univers *ionesquien* et en quoi il participait éventuellement à harmoniser le travail entre la dramaturgie et l'interactivité.

Ce laboratoire (voir *Annexe B - image 1*) d'un jour s'est déroulé en trois temps. La première étape de cette journée d'exploration nous a permis d'analyser le texte et d'en saisir les grandes lignes dramaturgiques. En vue de faciliter le travail, j'avais pris soin d'extraire du texte de Ionesco certains passages⁵⁸ que je considérais pertinents de travailler sur le plateau. Nous avons ensuite installé le dispositif scénique dans lequel je souhaitais réaliser ces premières expérimentations. Quatre grandes toiles blanches sur des structures mobiles faisaient office de murs et d'écrans. À l'intérieur de ce

⁵⁸ Chaque extrait a été choisi en fonction de ses possibilités d'exploration, qu'elles soient d'ordre technologique ou dramaturgique. Ainsi, le premier extrait s'intéressait à la rythmique de l'écriture *ionesquienne*, le second extrait permettait de mieux saisir la relation entre les deux personnages et les encourageait à interagir avec leur environnement physique (parois des murs de toiles) et numérique (tablette), enfin le troisième extrait, quant à lui, marquait l'omniprésence de la trame sonore et de son impact sur les personnages.

cube (voir Annexe B - image 2), les acteurs avaient à leur disposition : un spot fixé sur un trépied, un microphone et une tablette. À l'extérieur de cet espace scénographique, nous avions un vidéoprojecteur relié à une tablette numérique et deux enceintes. À la fin de cette première séance d'essais, j'avais l'assurance que l'univers *bédéisé* envisagé comme esthétique, et permettant une mise en rapport entre la dramaturgie et la technologie, confirmait mes prémisses de mise en scène. En effet, en donnant aux acteurs une tablette numérique équipée d'une application qui transformait l'image vidéo en dessin, nous obtenions un rendu efficace d'une image modifiée en temps réel. Cet effet de dessin animé est devenu d'autant plus pertinent quand les comédiens sont sortis de la boîte blanche, nous donnant ainsi accès à leur jeu en direct (acteur réel) et à leur représentation dessinée. Les résultats que j'ai récoltés au cours de cette première séance d'expérimentations m'ont aidé à valider certains éléments artistiques de mon projet tels que la *bédéisaiton* des personnages, la *coprésence* de l'acteur avec son reflet numérique et le dispositif scénique. Ce premier laboratoire a également contribué à clarifier avec les acteurs ce que j'envisageais d'un point de vue esthétique et ce que j'entendais par sentiment créateur et immédiateté. La captation en direct à l'aide de la tablette numérique leur permettait d'expérimenter, pour une première fois, le sentiment de contrôle qu'ils pouvaient entretenir avec leur environnement visuel. Bien que je n'ai pas réellement conservé d'éléments de cette première étape, je suis conscient de son apport à la création d'un imaginaire commun. De plus, cette première vague d'exploration a validé mon intention de ne pas mettre à vue le dispositif technologique, confirmant ainsi que je ne travaillerais pas avec des tablettes numériques. Pour devenir totalement effective, ce souhait de dissimuler les outils technologiques, nécessitait de nouvelles recherches en vue de déterminer plus précisément les éléments matériels (caméras) et informatiques (interfaces) avec lesquels j'allais développer l'interactivité scénique.

Le second laboratoire (voir *Annexe B - image 3*) s'est déroulé de façon intensive pendant cinq jours consécutifs à Hexagram-UQAM (*Réseau International dédié à la recherche en arts médiatiques, design, technologie et culture numérique*) avec Paul Pillot concepteur informatique. Cette étape a joué un rôle crucial dans mon processus de recherche pour saisir pleinement toutes les possibilités de l'interactivité. Les répercussions de cette phase d'explorations technologiques ont marqué la création à plusieurs égards. En effet, au cours de cette semaine de résidence nous avons été en mesure de réaliser de nombreux effets d'interactivité : contrôler, par de simples mouvements de bras, des images en 2D et 3D, activer la lecture, la pause, le recul d'une vidéo en raison du déplacement du corps dans l'espace, appliquer des effets à une vidéo, faire apparaître des images en fonction du volume de la voix, ou encore de réaliser en temps réel des captations des corps en changeant leurs apparences. En vue de circonscrire au mieux nos expérimentations et nos réalisations numériques, je me suis assuré que celles-ci soient toujours guidées par la *bédéisation* de l'environnement et qu'elles puissent être contrôlées par les acteurs. Ces découvertes m'ont permis de me familiariser et d'utiliser les outils d'écriture informatique avec lesquels l'équipe allait travailler au cours des prochains mois et d'ainsi me donner le temps et les moyens de les ajuster aux besoins artistiques de la création *Ionesco Pixelisé*. De plus, ce second laboratoire m'a permis, comme metteur en scène, d'appréhender au mieux les engagements physiques et les restrictions techniques avec lesquelles les acteurs allaient devoir composer pendant les répétitions. Dans l'intention de mettre à l'épreuve les découvertes de ce laboratoire, j'ai décidé de réaliser une nouvelle phase d'exploration pour tester, cette fois-ci avec les acteurs, les possibilités interactives.

Ce troisième laboratoire (voir *Annexe B - image 4*) d'exploration s'est bâti à la fois autour de la constitution d'une bibliothèque de fichiers interactifs et d'allers-retours constants entre les essais pratiques et les discussions rétroactives avec les acteurs. La

catégorisation des fichiers m'a aidé à réfléchir aux possibilités créatives des différents types d'interactions⁵⁹ qui se trouvaient à ma disposition. Cette classification médiatique tenait également compte du niveau de difficulté et de sensibilité du système interactif en fonction de son utilisation scénique. Lorsque les acteurs sont arrivés dans le dispositif, je leur ai demandé de l'utiliser de la façon la plus instinctive et ludique possible. Ils devaient tenter de cibler la façon dont fonctionnait l'interactivité et tenter de mettre à l'épreuve la capture de mouvements (bouger rapidement, avec faible luminosité, éloignés ou proches des caméras) pour en cerner les limites. Cette période *récréative* a contribué à envisager la technologie comme un outil amusant et créatif. Dans le cadre de ce laboratoire, je tenais à ce que les acteurs se sentent davantage comme des joueurs de jeux vidéo capables d'agir sur un environnement numérique que comme des acteurs aux prises avec une technologie restrictive. Il me semblait essentiel de passer par cette étape afin de démystifier la machine *technologique* avec laquelle ils allaient devoir composer au cours des prochains mois. Après chacun de ces tests, je prenais un temps pour discuter avec eux de leurs intérêts et de leurs interrogations concernant la maniabilité et la réactivité de tels ou tels fichiers. Leurs réponses abondaient dans le même sens et chacun d'entre eux éprouvait une certaine satisfaction à la manipulation de l'univers numérique tout en y puisant des apports pertinents à leurs compositions physiques à travers les restrictions technologiques. C'est au cours de ces séances, somme toute très ludiques, que j'ai accordé beaucoup d'importance à ce que les acteurs se livrent à ces jeux en priorisant avant tout la spontanéité, la simplicité et l'abandon. Cette manière de procéder nous a encouragés à entretenir une relation créative dénuée d'a priori et éviter de contraindre la technologie, mais plutôt de révéler et saisir ses

⁵⁹ Les fichiers informatiques interactifs ont été créés avec une caméra Kinect qui permettait les actions suivantes : les mouvements du corps des acteurs généraient des particules de type fractales ; en fonction de leur déplacement dans l'espace, les acteurs activaient la lecture d'une vidéo et sa vitesse (avance, recul) ; ils pouvaient manipuler un objet 2D ou 3D et le déplacer dans l'écran ; ils dessinaient en traçant des lignes avec le mouvement de leurs mains ; le volume de leur voix activait des effets sur une vidéo.

possibilités scéniques. C'est au cours de cette période que les acteurs ont commencé à cerner davantage leur univers interactif comme un éventuel partenaire scénique qui pouvait être sensible à leurs corps et à leurs voix. Ces expériences ont également mis en évidence l'impact qu'allait avoir l'interactivité sur le travail de composition physique des personnages. En effet, la gestuelle qu'implique l'interactivité quand elle était orchestrée par la caméra *Kinect* exige des mouvements particuliers où la vitesse des gestes⁶⁰ joue un rôle essentiel. Enfin, ce troisième laboratoire a été pour moi l'occasion de constater la difficulté d'occuper à la fois le poste de metteur en scène et celui de technicien. J'ai compris très rapidement lors des premières séances que je devais avant tout m'assurer de la fiabilité technologique pour pouvoir me concentrer adéquatement sur le travail des acteurs.

La quatrième phase (voir *Annexe B - images 5 et 6*) d'expérimentation marquait la dernière étape de ces laboratoires sous forme d'explorations. Il s'agissait dorénavant de travailler sur une hybridation de la dramaturgie, de l'interactivité et du jeu des acteurs afin de préciser leurs points de jonction. En somme, cette étape allait me permettre la consolidation du développement interactif et l'évaluation de son impact sur la dramaturgie, le jeu et la conception artistique du spectacle. Ces laboratoires se sont déroulés, de façon ponctuelle, sur quatre mois au cours desquels l'approfondissement du langage de programmation m'a donné la possibilité, grâce à l'implication totale des acteurs et des concepteurs, de découvrir les faiblesses de certaines de nos découvertes (*dessins par les mouvements du corps*). J'ai pu aussi mesurer les possibilités créatives insoupçonnées de certaines autres (*la création de personnages virtuels*) ou encore de leur inutilité dans le cadre de cette création (*activation de la lecture ou d'effets sur une vidéo par les mouvements du corps*). Tout au long de ce processus, l'une de mes principales préoccupations était de m'assurer

⁶⁰ Les différents tests que nous avons effectués avec la caméra *Kinect* m'ont permis de comprendre qu'il fallait que les gestes soient dans l'ensemble assez lents et précis pour que l'interactivité puisse être la plus opérationnelle possible.

de la maniabilité du système interactif. Je souhaitais absolument que le cadre technologique dans lequel les acteurs allaient évoluer soit facilement contrôlable afin qu'ils puissent l'utiliser comme un élément créatif sur le plateau et un outil de composition pour la création de leurs personnages réels et numériques. Cette période d'écriture informatique nous a progressivement amenés à créer des images numériques de plus en plus complexes et signifiantes. En effet, c'est au cours de cette étape que nous avons réussi à faire varier l'apparence des représentations numériques des acteurs en temps réel. Ces reflets numériques ou personnages virtuels se déclinaient de différentes manières : esquisses, bonhomme allumette, ombres numériques. Les personnages virtuels sont devenus des éléments essentiels de la ligne dramaturgique de *Ionesco Pixelisé* puisque chacun d'entre eux symbolisait les étapes par lesquelles ELLE et LUI devenaient de plus en plus humains. C'est en observant les acteurs interagir avec ces nouveaux partenaires scéniques que je commençais à saisir comment les différentes corporéités prenaient forme. Leurs gestuelles s'affinaient peu à peu en fonction des niveaux de sensibilité de la captation de mouvement et la représentation de leurs personnages virtuels. Ainsi, sans que nous soyons réellement entrés dans un travail de mise en place, les acteurs pouvaient, grâce à la *virtualisation* informatique de leurs corps, tracer les prémisses de leurs personnages réels et virtuels. Cette relation singulière entre l'acteur interacteur et son image numérique m'a amené à entrevoir des formes marionnettiques où l'anthropomorphisme des êtres *pixelisés* devenait l'un des rouages essentiels de la dramaturgie de *Ionesco Pixelisé*. Ces rencontres hebdomadaires qui ont ponctué ma dernière phase de laboratoire ont eu un rôle majeur sur l'arrimage de l'interactivité au cœur du processus de création. En plus d'affecter profondément la dramaturgie, l'interactivité est devenue une composante essentielle du travail des acteurs. Ils ont dû apprivoiser l'univers sensible dans lequel ils évoluaient et trouver un équilibre entre se laisser surprendre par la technologie et la soumettre à leur créativité. Cette longue période de consolidation leur permettait de développer des réflexes physiques afin

d'activer leur mémoire corporelle et de pouvoir ainsi éviter de basculer, au moment des répétitions, dans un jeu performatif qui les aurait contraints à devoir absolument produire un résultat interactif tout en interprétant le texte. Ce travail constant avec leurs personnages virtuels a façonné leur façon de se mouvoir et d'agir sur scène et a eu un impact direct sur leur travail vocal en les amenant à travailler avec des voix plus proches de celles que l'on retrouve dans les dessins animés. La force de ce quatrième laboratoire résidait dans le fait de pouvoir amorcer quelques arrimage au texte et à la composition des personnages sans pour autant assujettir nos démarches créatives. C'était également l'occasion de mettre à l'épreuve les outils matériels et informatiques. Cette dernière phase d'exploration constituait en quelque sorte l'antichambre et la salle d'entraînement avant d'entrer véritablement dans la création de *Ionesco Pixelisé*.

Les quatre phases d'explorations auxquelles je me suis livré m'ont aidé à préciser les modalités créatives du projet, c'est-à-dire définir les outils informatiques et technologiques, préciser les liens scéniques entre l'acteur et son environnement numérique, envisager un dispositif propice au développement de la technologie sur le plateau et finalement établir et réaliser la programmation informatique.

3.2 Configuration intermédiatique de *Ionesco Pixelisé*

Les caractéristiques d'un projet intermédiatique engagent les artistes qui y participent à choisir entre deux approches. Il y a ceux qui optent pour la dissimulation médiatique, c'est-à-dire une dissimulation partielle ou complète des outils médiatiques sur la scène, alors que d'autres souhaitent au contraire mettre à vue les processus de médiatisation (ordinateurs, écrans, caméras, etc.). Généralement, la première approche s'intéresse davantage au contenu généré par le média comme élément dramaturgique, alors que la seconde s'attarde à la signification scénique et

dramaturgique que revêt l'objet médiatique mis en scène. Dans le cadre de ma recherche, je tenais à ce que l'acteur augmente ses possibilités créatives sur scène tout en évitant de le placer en technicien scénique⁶¹ et c'est la raison pour laquelle j'ai décidé d'opter pour la dissimulation du dispositif médiatique⁶².

C'est à travers de la présentation de chacune des composantes scéniques (dispositif, environnements vidéo et sonore, costumes et éclairage) qui constituent la création *Ionesco Pixelisé* que je tente de décrire comment celles-ci ont dû composer avec l'interactivité scénique telle que je l'envisageais. Bien que ma recherche s'intéresse surtout au statut de l'acteur comme agent de liaison entre les médias, il est essentiel de comprendre comment les processus de création m'ont amené à médiatiser la scène, en particulier par le dispositif scénique, mais aussi à théâtraliser les contenus médiatiques, notamment en m'assurant qu'ils soient, pour la plupart, animés dans l'immédiat de la présentation.

3.2.1 Le dispositif scénique de *Ionesco Pixelisé*

Le choix du dispositif (scénographique et technologique) (voir *Annexe B - images 7 et 8*) s'inscrit comme le point névralgique d'une production sollicitant l'interactivité scénique. En effet, cet espace doit relier la scène, les technologies utilisées et la dramaturgie. Afin de réussir ce jumelage, la scénographie est la composante scénique essentielle pour stimuler et enrichir la dimension intermédiatique de mon projet. Pour y parvenir, j'ai décidé d'utiliser le plus rapidement possible, au cours des différentes étapes de création, les prémices scénographiques auxquelles je songeais pour ma mise en scène. Bien qu'à l'état embryonnaire, ces éléments permettaient à l'équipe de tester les différentes configurations afin de déterminer précisément les points

⁶¹ Je détaille l'ensemble des impacts de l'interactivité sur le travail des acteurs dans les sous-chapitres 3.3.

⁶² Je précise au cours des prochains paragraphes comment ce choix a eu des répercussions majeures sur l'ensemble de la production, tant pour l'équipe que pour les spectateurs.

d'ancrage les plus pertinents d'un point de vue dramaturgique et les plus fonctionnels d'un point de vue technologique.

Le dispositif envisagé initialement pour *Ionesco Pixelisé* était un grand cube blanc dans lequel les acteurs devaient être enfermés. Bien que cette disposition scénique m'ait semblé pratique à plusieurs égards, ses contraintes techniques et ses restrictions technologiques (espace trop confiné pour envisager une captation adéquate des acteurs par la Kinect) étaient beaucoup trop importantes pour mon projet de recherche-crédation. J'ai donc décidé de ne conserver qu'un coin de ce cube. Celui-ci était composé de deux grandes parties qui étaient elles-mêmes subdivisées en deux sous-sections dont un panneau pouvait pivoter à 360 degrés sur un axe alors que l'autre s'ouvrait à la manière d'une porte. Ces parois étaient recouvertes par des toiles plastiques de différentes opacités, ce qui nous autorisait à projeter les vidéos tout en laissant la possibilité aux spectateurs d'entrevoir certaines des actions scéniques qui se déroulaient en arrière de ces murs translucides. En plus de me fournir un terrain propice à l'installation de la technologie (caméra *Kinect*, surfaces de projection) la polyvalence de ce dispositif s'harmonisait avec les deux parties qui constituaient les axes dramaturgiques de *Ionesco Pixelisé*. Dans un premier temps, les personnages se terraient dans leur antre tout en prenant peu à peu conscience de leur humanité. Puis, mués par le désir de rejoindre la communauté, ils poussaient les murs de leur grotte et en sortaient. Cette évolution physique du dispositif nous a encouragés à travailler l'interactivité de différentes façons.

Dans la première partie du spectacle, la scénographie faisait davantage office d'écran que de décor. Les spectateurs ne discernaient que partiellement les silhouettes des acteurs en arrière des panneaux alors que les personnages virtuels qu'ils généraient et à qui ils donnaient une voix, s'imposaient au public par leurs tailles sur les parois translucides. Cette composition scénique : êtres numériques, dispositif, acteurs,

plaçait l'image vidéo au premier plan et renforçait la dimension marionnettique. En effet, les acteurs, très actifs derrière ce castelet *numérique*, agissaient à la manière de marionnettistes en donnant vie à leurs personnages virtuels. Les voix amplifiées, les corps issus des pixels en mouvement orientaient l'attention des spectateurs sur ces sources lumineuses et confirmaient la prédominance de l'univers médiatique sur l'espace théâtral. La position des acteurs, en arrière des projections qu'ils manipulaient, les aidait, en quelque sorte, à se libérer d'une éventuelle contrainte performative dans laquelle l'interactivité, si j'avais fait le choix de mettre à vue les caméras et la captation, aurait pu les contraindre. Cet espace de création, à peine discernable par les spectateurs, offrait aux acteurs la latitude nécessaire pour interagir et contrôler leur environnement numérique.

La seconde partie du spectacle (*voir Annexe B - image 9*) bouleversait l'ordre scénique établi précédemment et prenait alors une disposition plus conventionnelle (acteurs, décor, écran) dans laquelle les comédiens occupaient à nouveau l'avant-plan. Les parois de la structure scénique étaient éentrées au moment de la sortie des personnages et fragmentaient par la même occasion l'espace de projection. En revanche, cette nouvelle configuration rendait l'interactivité beaucoup plus complexe. Les acteurs se trouvaient dorénavant au centre des éléments visuels et se mêlaient à l'ensemble des surfaces écraniques, dont leurs propres costumes. Cette situation n'accordait plus la possibilité aux acteurs de voir concrètement la portée de leurs actions sur l'environnement numérique et ils devaient alors compter sur la stabilité du système informatique. Cette nouvelle contrainte de l'espace n'empêchait donc pas l'interactivité scénique puisque les acteurs ont quand même continué à devenir les déclencheurs médiatiques, et ce, autant par les mouvements de leur corps que par le volume de leur voix (dans ce cas-ci quand le volume de la voix des acteurs atteignait un certains niveau, les images prévues initialement pour la scène apparaissaient). Par contre, contrairement à la première partie, cette seconde

configuration ne donnait plus le même potentiel créateur aux comédiens qui en l'occurrence n'avaient plus de recul par rapport à l'espace visuel. Il n'était plus possible pour eux de nourrir leur jeu de leur univers numérique comme ils le faisaient en arrière des toiles plastifiées.

Le dispositif scénique créé pour *Ionesco Pixelisé* m'a permis de comprendre précisément les impacts de celui-ci sur une création sollicitant l'interactivité. Au-delà de ses caractéristiques artistiques, la scénographie agit comme un pilier fondateur sur lequel la technologie, le jeu des acteurs et la dramaturgie convergent, se rencontrent et se déploient. La polyvalence du dispositifs, son influence sur la création et surtout sa vocation écranique lui confèrent en quelque sorte le statut de partenaire scénique avec lequel l'acteur est amené à devoir composer. Cependant, bien que la disposition scénique constitue un rouage essentiel à l'interactivité, il ne prend réellement son sens que lorsqu'il est jumelé au contenu vidéo.

3.2.2 L'environnement vidéo

Dans le cadre du projet *Ionesco Pixelisé*, l'environnement vidéo est devenu la représentation tangible de l'interactivité scénique. En effet, c'est grâce à cet espace pixelisé que les acteurs ont pu explorer et travailler dans un univers sensible avec lequel ils pouvaient interagir. Cette relation particulière entre l'acteur et son environnement vidéo a eu des incidences tant sur ma façon de diriger que sur le jeu des acteurs et leurs statuts scéniques. Mais avant d'approfondir ces impacts et d'en saisir leur sens, je voudrais présenter brièvement les outils utilisés pour assurer les projections.

D'un point de vue matériel, l'environnement vidéo nécessitait l'installation d'un vidéoprojecteur⁶³ frontal qui allait assurer la plupart des projections sur la scénographie ainsi qu'un autre vidéoprojecteur installé à la perpendiculaire au-dessus de la scène qui lui permettait de couvrir la totalité du plancher. Les sources vidéo, générées par la captation des deux caméras *Kinect* installées sur scène, étaient gérées par deux ordinateurs⁶⁴, chacun d'entre eux étant connecté aux deux vidéoprojecteurs. Bien qu'imposante, cette installation restait très malléable et suffisait à nos besoins pour la diffusion du contenu vidéo.

L'environnement vidéo de *Ionesco Pixelisé* se caractérisait par trois façons différentes de mettre en scène les images : la *virtualisation* des acteurs en temps réel, les images préétablies sous forme de dessins ou de texte et les projections vidéo des corps sur les corps et du décor sur le décor. Chacune de ses présentations vidéo venait soutenir la dramaturgie et matérialisait la représentation de l'interactivité. Dans le cadre de ces trois utilisations, il était primordial que les acteurs saisissent parfaitement les conséquences de leurs actes sur l'environnement visuel et c'est pourquoi j'ai respecté le protocole suivant au cours de mon processus de création pour chaque nouvelle utilisation de la vidéo dans le spectacle :

- 1 — Présentation des lignes dramaturgiques qui motivaient mon choix d'interactivité pour telle ou telle scène.
- 2 — Présentation du fonctionnement technique de l'interactivité (déclenchement par les mouvements ou par la voix) et la *sensibilité* du système de captation.

⁶³ Nous utilisons deux vidéoprojecteurs Christie de 14 000 lumens qui permettent de pouvoir facilement travailler l'image vidéo avec un éclairage de plateau.

⁶⁴ Nous utilisons deux MacPro de 12 et 8 coeurs afin de gérer adéquatement et en temps réel le contenu numérique.

3 — Mise à l'épreuve, de manière ludique, du système technologique par les acteurs. À cette étape-ci, il n'était pas question d'obtenir des résultats, mais plutôt de m'assurer que les acteurs *ressentent* le système et qu'ils l'apprivoisent.

4 — Présentation de mes objectifs pour une mise en place adéquate de l'environnement technologique.

5 — Au cours de cette cinquième étape, les acteurs n'étaient pas tenus de d'interpréter en totalité leur texte, je me concentrais avant tout sur les résultats créatifs qu'ils entretenaient avec l'univers sensible (parce que réactif à leurs déplacements scéniques) dans lequel ils évoluaient. Il s'agissait pour moi de m'assurer de certains automatismes dans leur jeu corporel ou vocal afin que nous puissions ensuite nous concentrer sur le texte.

6 — Cette dernière étape constituait le retour à un travail théâtral plus conventionnel, dans lequel nous devons dorénavant composer avec cette nouvelle composante théâtrale : l'interactivité.

Le respect systématique de ce protocole nous a aidés à investir plus en profondeur le phénomène de l'interactivité scénique quand elle est orchestrée par les acteurs. Il nous a également permis d'entrevoir plus clairement les possibilités d'arrimage au texte. Les différentes étapes qui composaient cette démarche favorisaient une approche d'essais-erreurs qui contribuaient à l'apprentissage des acteurs et de leur partition technologique. Cependant, chacune des parties vidéo qui formaient le spectacle était ponctuée par des postures différentes quant à la représentation de l'interactivité.

Dans la première partie du spectacle, les personnages virtuels (*voir Annexe B - image 10*) dominaient totalement l'espace scénique et leur présence en avant-plan m'a placé dans un rôle de *réalisateur* alors que les acteurs agissaient quant à eux comme de véritables marionnettistes de l'ère numérique. Le mur/écran qui nous séparait structurait différemment notre façon de travailler. Je ne voyais plus réellement les acteurs et je devais les diriger en me concentrant sur les projections des personnages pixelisés qu'ils manipulaient. Pour nous aider à affiner notre travail, il m'est arrivé de filmer certains passages et de les montrer ensuite aux comédiens. Ce n'est pas une approche que je préconise habituellement dans mon travail, mais dans ce cas-ci je trouvais ces retours vidéo très pertinents pour nourrir le jeu des acteurs. Les images filmées donnaient l'impression de regarder un dessin animé et non une scène de théâtre. La singularité de cette première partie du spectacle a renforcé le lien de confiance qui unit les acteurs au metteur en scène. En effet, les comédiens n'avaient plus de réel contact avec la salle, ils étaient confinés en arrière de leur toile et se concentraient sur l'animation de ces êtres lumineux.

La seconde partie (*voir Annexe B - image 11*) du spectacle misait sur une interactivité différente qui nécessitait de la part des acteurs des actions corporelles et vocales pour faire apparaître des textes ou des images. Dans ce cas-ci nous retrouvions dans une posture de répétition plus courante. Les acteurs étaient à nouveau en avant-plan et il m'était possible de les diriger tout en regardant l'univers numérique qu'ils créaient. Malgré la forme plus exigeante d'interactivité (précisions des gestes et du volume de la voix) les acteurs reprenaient davantage leurs repères scéniques habituels : possibilité de se regarder et de s'inspirer l'un l'autre, d'avoir une relation avec l'espace scénographique qui n'est plus qu'écranique et enfin de pouvoir rétablir un contact plus direct avec la salle.

La troisième et dernière partie (voir *Annexe B - image 12*) de l'utilisation vidéo n'était plus relative à l'interactivité. En fait, les acteurs faisaient plutôt office d'écran et devaient composer avec un flux lumineux dont ils n'étaient pas responsables en temps réel. Dans ce cas-ci, nous avions filmé au préalable un moment précis de l'une des scènes et nous projetions sur eux ces images vidéo au même moment pendant la présentation. Cet effet esthétique et stylistique enrichissait grandement la dramaturgie (dans ce passage du texte, les personnages parlaient de leurs souvenirs et pour stimuler ce jeu de mémoire, j'avais décidé de projeter sur eux leur propre image et de jouer des effets vidéo (ralenti, décalage temporel) vidéo pour accentuer les réminiscences de la mémoire, mais n'avait aucun effet réel sur le jeu de l'acteur. En effet, ceux-ci n'étaient pas en mesure de déceler l'image sur eux, mais simplement un flux lumineux. Cependant, j'avais pris le temps de filmer la séquence en répétition afin qu'ils puissent se faire une idée des vidéos que verraient les spectateurs.

L'environnement vidéo de *Ionesco Pixelisé* a joué un rôle majeur dans la représentation de l'interactivité scénique. En dépit d'une logistique technique importante, l'interactivité jumelée à l'image vidéo est un outil créatif puissant.

3.2.3 L'éclairage

La conception d'éclairage (voir *Annexe B - image 13*) de *Ionesco Pixelisé* a été tributaire de l'interactivité au même titre que les autres départements de la production. L'éclairage avait plusieurs mandats : faciliter la captation des corps par les caméras *Kinect*, se jumeler aux images vidéo et soutenir la proposition artistique. Parmi ces trois points, seul le premier jouait un rôle majeur quant à l'utilisation de l'interactivité et c'est pourquoi j'ai eu recours à quelques séances de tests.

Les premiers essais devaient nous assurer que les caméras *Kinect* fonctionneraient correctement malgré la force des sources lumineuses employées sur scène. Dans un

premier temps, nous avons donc décidé de tester les fichiers interactifs développés en laboratoire afin de comprendre en quoi l'éclairage pouvait ou non affecter la captation par infrarouge de la caméra. Pour ce faire nous avons dirigé directement vers la *Kinect* une source lumineuse d'une puissance de 1000 watts à son intensité maximale. La captation n'a été aucunement affectée et l'interactivité s'est déroulée comme prévu. Pour maximiser les résultats de ce test, nous avons ensuite réalisé une nouvelle séance d'interactivité qui a eu lieu dans un noir complet. Là encore, la caméra a parfaitement opéré. Ces deux petites expériences nous ont grandement rassurés sur la stabilité de notre système interactif et nous ont encouragés à poursuivre avec de nouveaux essais. Malgré l'utilisation d'images vidéo sur scène, j'envisageais d'avoir recours à de la fumée pour structurer davantage l'éclairage et renforcer ainsi certaines des lignes architecturales de la scénographie. Pour réaliser le test, nous avons disposé une *Kinect* face à la machine à fumée. Les résultats nous ont démontré les difficultés de la caméra à fonctionner correctement dans un environnement aussi saturé. Cela dit, lors d'une seconde série de tests, nous avons compris que la captation marchait parfaitement si la fumée était plus vaporeuse et n'était pas directement envoyée dans le champ des infrarouges de la caméra. Ces expérimentations concluaient positivement cette phase d'exploration entre la source lumineuse et la caméra *Kinect*.

Lors de la présentation de *Ionesco Pixelisé*, la configuration d'éclairage comportait plus d'une centaine de projecteurs disposés au plafond, au sol sur les côtés, en arrière et en hauteur face à la scène. Ce positionnement couvrait les zones clés du dispositif interactif et enrichissait l'espace visuel de faisceaux lumineux qui faisaient directement écho à l'univers *bédéesque*. En effet, les traits de lumière que nous créions grâce à l'éclairage se mêlaient aux lignes blanches que nous avions confectionnées dans les vidéos. L'harmonie entre ces deux composantes lumineuses était essentielle à la signature visuelle du projet. Chacune d'entre elles se relayait pour participer à créer une atmosphère singulière. Ainsi, dans la première partie de la

présentation les vidéos dominaient au registre des sources lumineuses alors que l'éclairage traditionnel n'allait s'imposer qu'à la toute fin du spectacle au moment où nous n'utiliserions plus aucune source vidéo. C'est entre ces deux moments du spectacle que nous avons eu le défi de concilier les deux sources lumineuses et de nous assurer qu'elles travailleraient en harmonie l'une avec l'autre.

La puissance des éclairages scéniques peut facilement nuire aux projections vidéo et aurait donc pu avoir des conséquences sur la *représentation* de l'interactivité scénique. Bien que l'équilibre délicat de ce jumelage lumineux, et ce malgré l'utilisation d'un vidéoprojecteur 14k lumens, ait été difficile à atteindre et nous a demandé plusieurs heures de travail, nous avons tout de même réussi à créer une sorte d'osmose dans laquelle l'éclairage et la vidéo communiquaient parfaitement sans qu'aucun des deux ne supplante l'autre.

Les productions qui sollicitent généralement des images vidéo sur scène mettent très souvent à l'épreuve l'éclairage théâtral. Il doit, en plus de faire des concessions à cette autre source lumineuse, s'assurer d'éclairer adéquatement les acteurs tout en révélant l'espace scénique, et ce, sans trop dévoiler les surfaces écraniques qui peuvent rapidement devenir des réceptacles lumineux. Dans le cadre de *Ionesco Pixelisé* la conception de l'éclairage a réussi à effacer certaines faiblesses de la projection vidéo, dont les noirs vidéo (toujours présents malgré le travail de mapping) qui laissent toujours apparente une empreinte lumineuse.

3.2.4 Les costumes

Les costumes (voir *Annexe B - image 14*) de la création *Ionesco Pixelisé* ont été déterminants à plusieurs égards dans la production. Bien qu'ils ne fassent pas partie des composantes principales de mon sujet de recherche, je leur ai accordé beaucoup d'importance dans le développement créatif du projet. En effet, je tenais à ce que

d'un point de vue scénique ils nourrissent la dramaturgie, qu'ils stimulent le jeu de composition physique des acteurs, qu'ils renforcent la *bédéisation*, qu'ils fassent office d'écran, qu'ils soient transformables et modulables au même titre que le dispositif et l'environnement visuel et qu'ils favorisent le travail interactif. Dans le cadre de ma recherche, je m'intéresserais uniquement aux points qui sont directement attribuables à l'interactivité.

Dans un premier temps, il me semble essentiel de souligner la relation singulière qui s'est établie entre l'univers numérique et les costumes. C'est à la suite de la réalisation de ses premières esquisses que la conceptrice de costumes est venue assister à quelques laboratoires technologiques au cours desquels nous commençons à définir les visuels pour les personnages virtuels. Par la suite, son travail a été influencé et surtout orienté à tisser des liens avec l'approche esthétique que nous développons lors des expérimentations. C'est d'ailleurs pourquoi les costumes dans leur forme définitive renfermaient, de manière sous-jacente, l'influence subtile des personnages virtuels, soit par un rappel aux lignes, aux formes ou encore aux symboles. Cela dit, la conceptrice a réussi à faire en sorte que ces costumes ne soient pas pour autant une surenchère des personnages virtuels, mais plutôt qu'ils enrichissent autrement la proposition scénique et que leurs fondements puisent profondément leur inspiration dans la dramaturgie de *Ionesco Pixelisé*.

Comme je l'ai mentionné précédemment, la trame dramaturgique divisait très clairement la pièce en deux parties. La conception des costumes a subi l'influence de cette division. Dans la première partie, les costumes servaient surtout à soutenir les acteurs dans leur travail corporel en les amenant à manipuler et à contrôler leurs personnages virtuels. Ils étaient vêtus de combinaisons moulantes nuancées de gris et de noir. Celles-ci, en plus de ne pas contraindre leurs mouvements, laissaient entrevoir leurs silhouettes se mouvoir en arrière des panneaux translucides du

dispositif. Ces masses noires et informes se fondaient parfaitement dans l'univers caverneux de la première partie et venaient ponctuer par des apparitions subtiles et parfois soudaines un espace alors essentiellement habité par les images vidéo.

C'est au moment de la transition entre les deux parties de la présentation que les acteurs se sont vêtus, à travers un jeu d'ombres numériques, d'une nouvelle couche et se sont chaussés de sabots grandissant leur silhouette. Cette étape dans l'évolution du costume donnait l'impression que leur corps avait traversé les parois de la grotte et qu'au moment de leur sortie, les croûtes minérales s'étaient collées à eux. L'aplat de ces costumes donnait véritablement l'impression que les personnages, alors bien réels, étaient directement issus d'une vignette de bande dessinée. L'illusion que créait l'absence de volume de ses corps, captifs d'une carapace quasi monolithique, était d'autant plus surprenante que ces costumes avaient la capacité d'être modulés par les mouvements du corps des acteurs. Toutes les coutures étaient constituées d'aimants, ce qui permettait aux costumes de se former, de se déformer, de s'ébrécher en fonction des mouvements des acteurs, pour ne laisser passer, par moment, que quelques parties de corps. C'est également au cours de cette seconde partie que les costumes ont tenu un rôle *écranique*, et en particulier au moment où nous projetions en direct l'image des acteurs sur eux-mêmes. L'effet de mirage numérique qui s'est créé grâce à la superposition du réel et de la vidéo m'a permis d'orchestrer autrement la dramaturgie de ce passage où les personnages tentaient, tant bien que mal, de se raccrocher à des souvenirs évanescents. Dans ce cas-ci, la fonction plus écranique des costumes les plaçait à la périphérie du dispositif et renforçait les dialogues intermédiatiques entre le *mapping* vidéo, l'éclairage et l'acteur.

La fonction des costumes s'est développée subtilement au cours du processus créatif et n'a en aucun cas limité les potentialités dramaturgiques de l'interactivité. Les influences ont, au contraire, été propices à l'enrichissement de la proposition finale.

En plus de stimuler des pistes créatives pour les acteurs, les costumes sont devenus des outils essentiels à l'émancipation de l'interactivité tant d'un point de vue numérique que matériel. Les images vidéo pouvaient quant à elles se déposer sur les costumes et subir des transformations étranges dues aux mouvements des acteurs. En somme, la transformabilité des costumes est devenue un pivot nécessaire à l'amélioration de l'interactivité scénique.

3.2.5 L'environnement sonore

L'environnement sonore de *Ionesco Pixelisé* est au cœur même de la dramaturgie de ce texte, à tel point qu'il donnait l'impression d'être le troisième personnage. Ce rôle majeur au sein du projet rendait le travail de la conceptrice sonore d'autant plus considérable qu'elle devait créer une trame qui occuperait la quasi-totalité de la présentation. Pour réaliser sa conception, et s'ancrer davantage dans le processus créatif du projet qui plaçait l'acteur comme un constituant essentiel autour duquel converge la création, elle a décidé de bâtir la plus grande partie de l'environnement à partir de séances d'enregistrements en studio avec les acteurs. Ainsi, la plupart des sons qui ponctuaient l'univers sonore étaient en fait le fruit d'un mixage subtil qui avait, entre autre, recours à la déformation des voix comme générateur de sons. La trame sonore jouait le rôle de déclencheur dramaturgique qui symbolisait un ailleurs invitant, même si parfois effrayant, vers lequel le couple se laissait subrepticement attirer. Malgré l'omniprésence de l'environnement sonore dans le projet, celui-ci n'a pas été le département le plus soumis aux nécessités de l'interactivité scénique. À dire vrai, le seul véritable impact qu'a eu l'emploi de l'interactivité sur cette composante théâtrale résidait dans l'utilisation des microphones pour encourager un jumelage adéquat aux images vidéo.

C'est au moment où nous avons commencé nos expérimentations sur les personnages virtuels que j'ai rapidement compris que ce travail avec les images vidéo sur scène

nécessiterait l'utilisation de microphones. En effet, lors des premiers essais, alors que les acteurs échangeaient quelques répliques tout en commençant à manipuler leurs personnages virtuels, j'ai pu constater le contraste flagrant entre l'image vidéo qui rappelait grandement le dessin animé et les voix théâtrales. Ces deux médias devenaient totalement antinomiques et restreignaient considérablement les possibilités créatives. Cet échec était attribuable à la disposition scénique de la première partie qui plaçait davantage les spectateurs comme des téléspectateurs. La suprématie de l'image vidéo sur scène nécessitait absolument que nous puissions augmenter les nuances dans le jeu de la voix des acteurs de façon à ce que leur travail s'apparente davantage à celui du doublage cinématographique. Dès les premiers essais avec les microphones, j'ai été convaincu de la pertinence de leur utilisation. Les variations du registre de jeu avec les voix sont devenues beaucoup plus subtiles et offraient un réel apport artistique. En plus de fournir un outil créatif supplémentaire aux comédiens, l'ajout des microphones a vraiment renforcé les liens entre les acteurs et leurs personnages virtuels. La voix amplifiée, en se mariant mieux à l'image vidéo, a servi à créer une réelle chimie qui donnait aux acteurs le sentiment d'être les créateurs complets (corps kinesthésiques et voix) de ces personnages virtuels.

En dépit de son rôle clé à l'intérieur de la dramaturgie de *Ionesco Pixelisé*, l'environnement sonore n'a pas réellement subi l'influence de l'interactivité. Cela s'explique notamment par mon intention de rendre effective l'interactivité scénique à travers l'univers visuel et non sonore. Il est évident que si j'avais opté pour que les acteurs soient les déclencheurs médiatiques du son, les conditions relatives à l'interactivité auraient été complètement autres. En revanche, le fait de devoir utiliser des microphones perruques a, en plus de donner une très grande mobilité aux acteurs, aidé à nuancer grandement le jeu et à y apporter des subtilités qui relèvent généralement d'une interprétation plus cinématographique.

3.3 Les figures de l'acteur : des répétitions aux présentations

La présentation de l'impact de l'interactivité dans les processus de création de *Ionesco Pixelisé* a mis en exergue plusieurs facteurs déterminants de ce type de production que sont la juxtaposition de la technologie à l'ensemble du plateau, l'adaptation des *modus operandi* au cours des répétitions, la stimulation des composantes théâtrales à développer des moyens de s'ajuster au moment de la présentation et la prédominance écranique comme générateur de nouvel *acteur* scénique. La richesse de ces ajustements intermédiaires a contribué à la création d'un univers visuel abondant et diversifié qui, de par sa composition et sa forme, a encouragé les spectateurs à tisser leurs propres réseaux de sens tout en se laissant porter par un univers orchestré en direct par les acteurs.

La première partie du spectacle se jouait uniquement en arrière des grands panneaux qui faisaient office à la fois de murs et d'écrans. La relation *marionnettique* qui s'opérait alors entre les acteurs et leurs personnages virtuels m'a placé davantage comme un réalisateur au sens cinématographique du terme. C'était la première fois que je devais diriger des êtres numériques et les mettre en scène dans l'espace scénique et écranique qu'ils occupaient. Cette nouvelle relation de travail avec les acteurs a été délicate à mettre en place, car la forme que revêtait le projet était à mi-chemin entre dessin animé et théâtre et nécessitait donc un ajustement dans leur interprétation. Ce n'est que progressivement que nous avons pu trouver la mécanique qui correspondait à cette nouvelle configuration scénique. Ainsi, nous avons saisi que pour obtenir de meilleurs résultats les acteurs devaient faire abstraction, du moins en partie, de leurs personnages virtuels. En effet, dès qu'ils tentaient de faire en sorte que leurs personnages virtuels agissent exactement comme eux, ils éprouaient le sentiment d'être contraints à un jeu purement technique. Les acteurs avaient alors la dure tâche de se maintenir dans un équilibre scénique délicat entre la conscience de

leur environnement (en l'occurrence la gestion de leurs personnages virtuels), son abandon et son contrôle. Pour y parvenir, j'essayais de prioriser, selon les répétitions, le travail en fonction de l'un ou l'autre de ces états. Cette approche dans nos processus m'a véritablement aidé à créer une osmose entre l'acteur, l'interactivité et le texte.

La seconde partie du spectacle plaçait les acteurs au même plan que les projections et non en arrière comme au cours de la première partie. Cette nouvelle position dans l'espace scénique plaçait davantage l'acteur comme un exécutant de l'activité numérique. Il devenait plus difficile pour eux d'être les témoins actifs de l'environnement numérique scénique et ils faisaient davantage office de maîtres du « timing » médiatique. Dans le but de mieux comprendre cette réalité scénique, je trouve pertinent de m'appuyer sur une scène en particulier qui m'apparaît révélatrice de ce contexte. La scène sept se situait tout juste après la sortie du couple à l'extérieur de la grotte alors qu'ils venaient d'en *éventrer* les parois. Les personnages étaient alors habités par la peur de l'inconnu et s'imaginaient au cœur d'un environnement hostile. Confrontés à l'inconnu et à une inquiétude grandissante les personnages se rassuraient en énumérant des objets familiers (armoire, assiette, fauteuil, etc.) afin de se créer un espace douillet dans lequel le matériel devenait l'élément rassurant. Ce recensement d'objets est devenu l'élément essentiel sur lequel s'est érigée l'interactivité. Alors qu'ELLE devait nommer assez fort les objets pour les faire apparaître, LUI les déplaçait dans l'espace scénique par un mouvement précis du bras. Cette mécanique a été des plus complexes à programmer et à mettre en place. En effet, la juxtaposition dans une même scène de ces deux effets interactifs (volume et mouvement) a nécessité beaucoup de travail afin d'orchestrer la priorité entre l'apparition et le déplacement. C'est tout d'abord le volume de la voix qui faisait en sorte que l'image de l'objet en question s'affichait en même temps qu'il était nommé. Il fallait ensuite que les mouvements de bras de LUI puissent devenir les contrôleurs

du déplacement de l'image 2D. Pour y parvenir nous nous sommes prêtés à de nombreux allers-retours entre la programmation informatique, les essais purement techniques, l'entraînement gestuel et vocal et les répétitions proprement dites. Ce passage du spectacle maintenait les acteurs dans un rôle de techniciens scéniques capables d'interpréter tout en étant impérativement en contrôle de leur volume sonore et de leurs mouvements. La précision avec laquelle ils agissaient a contribué à définir la rythmique de la scène et a eu un impact réel sur leur travail d'interprétation. Cependant dans cette scène, l'interactivité a été travaillée non pas en fonction de son apport à une écriture scénique active, mais plutôt pour son aspect esthétisant et réactif à l'action scénique. Les contraintes relatives à la technologie ont grandement affecté la construction de cette scène et n'ont pas permis, contrairement à d'autres moments de la présentation (entre autres l'animation des personnages virtuels), de faire en sorte que l'interactivité devienne un réel atout créatif. En somme, ce passage du spectacle a mis en évidence les limites de l'interactivité quand ses procédés technologiques ne sont pas nécessairement adéquats avec les effets scéniques et surtout les articulations dramaturgiques.

Dans le cas de *Ionesco Pixelisé* l'étape d'entrée en salle (une dizaine de jours avant la première présentation) a été primordiale pour nous assurer de la stabilité du dispositif médiatique et scénique. Mon objectif était alors de réaliser un maximum d'enchaînements afin que les acteurs s'imprègnent pleinement de leur espace scénique et que les concepteurs maximisent les relations entre leurs départements qui, comme je l'ai mentionné précédemment, subissaient eux aussi une influence directe de l'interactivité. L'ampleur et la mécanique du dispositif à laquelle je soumettais l'équipe ont stimulé le travail créatif et encouragé une implication complète autant au cours de l'installation en salle qu'au moment des présentations.

Les trois présentations publiques de *Ionesco Pixelisé* ont été précédées de quatre enchaînements ainsi que d'une générale. Ces filages ont été très difficiles à mener à titre de metteur en scène puisque je devais à la fois m'assurer que les concepteurs saisissent bien les moments clé (quand tous les départements étaient sollicités en même temps : son, vidéo et éclairage) de la présentation, que la technique se stabilise, que le bon fonctionnement de la technologie soit assuré et que les acteurs trouvent leurs repères dans ce nouvel espace. Mon attention n'était plus axée uniquement sur le jeu, mais sur la gestion de la complexité qui constituait cet assemblage technique et technologique. L'omniprésence médiatique rendait le processus d'autant plus fragile que nous savions que les ordinateurs de par une sur-utilisation en salle, pouvaient tout simplement s'arrêter inopinément. Inévitablement au cours de ces enchaînements, les acteurs ont eu à subir les conséquences de cette *suprématie* technologique et ont eu le sentiment, parfois justifié, qu'ils étaient relayés au second plan. Ce qui, bien entendu, n'était selon moi pas le cas. Il fallait simplement que toutes les composantes s'accordent et que l'équipe comprenne bien que nous mettions en place un spectacle dans lequel nous devons composer avec l'interactivité, nouveau partenaire sensible, qui renforcerait l'ici et le maintenant de la présentation.

Les présentations de *Ionesco Pixelisé* se sont bien déroulées d'un point de vue technique et malgré la complexité du dispositif l'équipe a su maintenir le spectacle à un bon niveau. Les acteurs, quant à eux, ont pris leurs repères une fois la première passée et l'appréhension qui y est inhérente. Dès la deuxième présentation, les acteurs ont pu débrider leur jeu et explorer plus finement les mécaniques interactives afin d'user pleinement de leurs outils numériques. Cette émancipation artistique s'est notamment révélée dans la première partie du spectacle où ils ont su jouer de plus en plus avec leurs personnages virtuels en s'amusant littéralement à les contrôler davantage, les perturber et les rendre ainsi plus *vivants*. La seconde partie du spectacle, quant à elle, obligeait les acteurs à être encore plus présents dans leur

espace numérique pour s'assurer de jouer avec lui et non de ne le reléguer qu'à une simple composante vidéoscénique.

3.4 Points de synthèse sur les enjeux de l'utilisation de l'interactivité

Bien que la plupart des réflexions qui sillonnent mon projet soient tributaires de mes choix technologiques, j'ai pu, dans le cadre de ce mémoire-crédation, saisir quelques-uns des enjeux de l'utilisation de l'interactivité scénique dans une création théâtrale.

1. L'importance du matériel et des logiciels utilisés pour mettre en place l'interactivité. Le choix des options technologiques influence l'ensemble de l'équipe de la conception à la création. En effet, ma décision d'utiliser la caméra Kinect jumelée aux deux logiciels nécessaires à son bon fonctionnement ont orienté :

- La dramaturgie de *Ionesco Pixelisé*. La création des personnages virtuels, qui sont un des constituants essentiels de la pièce, est en fait le fruit des modifications que nous avons pu opérer grâce à la captation des mouvements des acteurs.
- L'ensemble de l'esthétique visuelle de *Ionesco Pixelisé*. Notre capacité à travailler avec le logiciel Isadora a déterminé et délimité nos possibilités créatives.
- La composition physique des acteurs de *Ionesco Pixelisé*. Les limites de la caméra à capter les mouvements trop brusques et rapides ainsi que le traitement par ordinateur des images en temps réel ont balisé le travail corporel.

– Le dispositif scénique de *Ionesco Pixelisé*. L'ensemble de la scénographie est relative aux choix technologiques.

2. L'importance d'intégrer dès les premières étapes de création la composante technologique. Plus les acteurs ont le temps de se familiariser avec le dispositif technologique, plus ils arrivent à l'intégrer de manière fluide. Certes, leur jeu reste toujours un peu contraint par l'outil, mais les résistances s'amenuisent au cours des mois de préparation et des automatismes se créent. Cet aspect est d'autant plus intéressant que ce n'est plus simplement l'acteur qui s'ajuste à son environnement, mais également la technologie (parce que nous apprenons à mieux la contrôler) qui s'adapte au plateau. Ces conditions de travail sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois, placent peu à peu la technologie interactive au rang de partenaire scénique.

3. Les possibilités d'immédiateté qu'offre la technologie interactive lorsqu'elle est jumelée au présent de la présentation. En effet, son instabilité et sa *sensibilité* (j'entends pas là sa capacité à réagir aux modification sur le plateau) encouragent les acteurs à être encore plus présents au moment des présentations. Ils sont constamment à l'affût des actions et réactions de cet environnement numérique et visuel changeant et fluctuant. Après tout, en tant que *partenaire scénique*, la technologie peut, elle aussi, avoir ses moments où tout fonctionne alors qu'à d'autres elle s'enraye à cause de problèmes techniques.

4. L'importance que les artisans du projet soient au fait du fonctionnement de l'interactivité. Il est, à mon avis, souhaitable que chacun d'entre eux puisse expérimenter le dispositif technologique afin de nourrir un imaginaire commun avec le reste de l'équipe en vue de la création, mais aussi de comprendre, un minimum, les façons de fonctionner de l'outil interactif pour mieux le penser, l'envisager et le conceptualiser au cœur de leurs propositions.

5. La spécificité d'un projet qui utilise des personnages virtuels contrôlés en temps réel et les façons dont ceux-ci affectent les *modus operandi* des répétitions théâtrales. Ainsi, le metteur en scène oscille entre le plateau et l'écran. Sa façon de diriger ne s'articule plus uniquement sur la présence des acteurs, mais également sur les personnages virtuels et leur manière d'apparaître au public. Les acteurs, quant à eux, utilisent leur corps pour donner vie à des êtres numériques. Ces nouveaux modes de fonctionnement influencent inévitablement le travail de création et c'est pourquoi il s'agit d'être tout le temps à l'affût :

- d'un éventuel *écrasement* de la contrainte technologique. On peut perdre un temps précieux à tenter de régler des problèmes informatiques.
- d'une suprématie de la beauté des images sur le reste du projet. Il est fréquent d'être enthousiaste devant la magie qui se dégage de certaines images et d'être tenté, trop rapidement, de les intégrer au spectacle.

6. L'intention des artistes de mettre à vue ou non, sur le plateau, les objets technologiques qui constituent le dispositif. Cette décision est de loin l'une des plus importantes à prendre après celle du choix du matériel. En effet, l'impact de cette présence scénique peut, à mon avis, radicalement influencer le spectateur dans sa réceptivité. Les quatre options suivantes donnent une idée des différents types de configuration possible du dispositif dans l'espace scénique.

- l'objet technologique est volontairement mis à vue dans l'espace scénique afin d'encourager une réflexion sur le rôle qu'il joue dans notre quotidien.⁶⁵

⁶⁵ Le spectacle *Siri* (2016) de Maxime Carbonneau et Laurence Dauphinais est un bon exemple de ce type d'utilisation.

- l’objet technologique est visible dans l’espace scénique et accroît ainsi aux yeux du spectateur, le facteur de risque que revêt la présentation.⁶⁶
- l’objet technologique est dissimulé à l’intérieur de l’espace scénique, mais les résultats de son utilisation sont largement exposés aux spectateurs.⁶⁷
- l’objet technologique est dissimulé à l’intérieur de l’espace scénique et bien qu’il participe à l’ensemble de la proposition scénographique, il ne déroute pas le centre d’attention des spectateurs.⁶⁸

Ces considérations concernant les résultats de ma recherche s’inscrivent au cœur d’une analyse qui s’est déployée dans la rédaction de ce mémoire et de la mise en place du projet *Ionesco Pixelisé*, elles soulignent la complexité de l’utilisation de l’interactivité dans le cadre d’un projet théâtral.

⁶⁶ Le spectacle *Cold Blood* (2015) du collectif Belge Kiss and Cry illustre parfaitement ce type de configuration.

⁶⁷ Les spectacles de la compagnie Adrien M et Claire B font généralement preuve d’une technicité impressionnante qui devient l’élément porteur de leurs propositions scéniques.

⁶⁸ Les spectacles de Robert Lepage sont, de manière générale, un très bon exemple de ce type d’utilisation.

CONCLUSION

Ce mémoire-cr  ation a eu comme objectif d  tudier et d  exp  rimer les impacts de l  interactivit   sc  nique lorsque celle-ci est op  r  e par les acteurs au moment de la pr  sentation. Mes objectifs de recherche s  effor  aient de comprendre en quoi la mise en place d  un dispositif interactif peut-elle affecter le travail de l  acteur au moment des processus et au cours de la cr  ation. Cette recherche m  a   galement donn  e l  opportunit   d  appr  hender davantage les cons  quences de l  utilisation de l  interactivit   sur les autres composantes th   trales ainsi que son influence sur l  ensemble de la dramaturgie. C  est    travers le prisme du concept de dispositif et de ses capacit  s    s  inscrire sur le terrain de la th  orie et de la pratique que j  ai identifi  e les interrelations et les jeux de tensions que suscite l  utilisation d  outils technologiques et interactifs dans une cr  ation sc  nique. La notion d  interm  dialit   m  a quant    elle encourag  e    analyser plus attentivement le statut de l  acteur-interacteur dans un projet qui le place au c  ur de son environnement visuel. Enfin, c  est gr  ce aux nombreuses exp  rimentations men  es tout au long de ma recherche que j  ai pu enrichir, questionner et dynamiser ma r  flexion sur les enjeux de l  interactivit   en sc  ne. Ce m  moire-cr  ation constitue l  aboutissement d  une recherche dans laquelle l  interactivit   sc  nique a contribu  e    renouveler ma fa  on de mettre en sc  ne un spectacle ; il a particip  e    mieux comprendre le travail de composition de l  acteur et de son statut de pivot interm  diatique ; il a aussi permis d  ouvrir des pistes de r  flexion sur la r  ception que ce type de spectacle peut amener chez les spectateurs.

Dès le début de cette recherche, j'ai compris en tant que metteur en scène que l'utilisation de la composante technologique intrinsèquement liée à la partie création allait largement dépasser ce que j'envisageais initialement. En effet, pour véritablement comprendre les possibilités et les perspectives créatives de l'interactivité en scène, j'ai souhaité me former au maniement du matériel et des différents logiciels nécessaires à sa réalisation. À mon avis, cette décision constitue un point capital puisque c'est grâce à cette initiation au langage numérique qu'a pu être définie précisément l'ensemble de la direction technique et artistique d'un projet tel que *Ionesco Pixelisé*. Ces nouvelles étapes (formation technologique et laboratoires) ont, en plus de définir le dispositif scénique, contribué à hybrider le rôle de metteur en scène avec celui de réalisateur et de concepteur visuel. Ce statut tricéphale oblige à subdiviser le travail en fonction des moments et des besoins de la création. Ce nouveau contexte amène à devoir trouver les points de jonction entre chacun des rôles afin de les réunir pour la mise en scène du projet. À travers cet apprentissage et le développement des connaissances informatiques, le metteur en scène devient témoin de l'importance des conséquences de l'intégration de l'interactivité dans un spectacle et surtout de son impact sur le travail des acteurs.

L'utilisation de la technologie interactive dans un projet de théâtre implique une reconfiguration de l'espace scénique dans lequel l'acteur, bien qu'il reste toujours le point central de l'attention du spectateur, doit dorénavant composer dans et avec un environnement *sensible*. Ce nouveau statut d'interacteur amène les acteurs à traverser différentes étapes au cours de leur travail de création. Avant de présenter les conclusions relatives à chacune de ces phases, il me semble primordial de rappeler ici que dans le cas de *Ionesco Pixelisé* les acteurs interagissaient de deux façons avec leur environnement, ce qui les engageait à travailler différemment. Il y avait d'abord celle, plus exigeante, où ils contrôlaient leurs personnages virtuels. Dans ce cas-ci, l'interactivité nécessitait de leur part une attention accrue afin d'être à l'affût du

résultat de leurs gestuelles sur les mouvements de leurs personnages virtuels. La seconde était relative à l'activation de l'espace visuel qui, bien qu'elle requérait là encore de la précision, ne déterminait pas autant leur composition et leur interprétation.

Au cours des laboratoires, les acteurs étaient libres de toute contrainte. Ces moments leur permettaient de jouer, dans le sens ludique du terme, et de s'habituer au système technologique sans être tenus de produire quoi que ce soit. J'ai compris plus tard, au moment des répétitions, que cette période avait joué un rôle essentiel pour que les acteurs développent un imaginaire relatif à leur personnage, un peu à l'image de celui d'une recherche qu'ils auraient pu mener, dans le cadre d'une autre pièce, pour s'inspirer d'un contexte, d'une époque, etc. Ces temps d'explorations étaient d'autant plus stimulants qu'ils ne figeaient rien et laissaient place à la créativité en action, sans aucune nécessité d'envisager un quelconque arrimage au texte.

C'est au cours de la seconde étape de création, durant les répétitions, que la situation a engendré quelques difficultés pour les acteurs. Il leur était beaucoup plus difficile de jumeler à la fois leur travail de composition et d'interprétation. Cette seconde phase les plaçait davantage au rang de techniciens scéniques qui devaient absolument produire de la forme et livrer du contenu. Les acteurs n'arrivaient plus à déployer leur jeu et devenaient esclaves de leur performance interactive. Afin de retrouver un certain plaisir dans le travail et de nous donner une méthode pour fonctionner plus efficacement, j'ai proposé que nos répétitions se déroulent en deux temps. Dans la première partie, les acteurs se concentraient sur le contrôle de leur environnement scénique en passant par l'exercice de l'italienne, alors que dans la seconde partie ils devaient interpréter le texte sans porter attention aux éléments numériques de la scénographie. Cette manière de travailler à laquelle nous nous sommes tenus, a organisé autrement le travail de répétition et a selon moi aidé à faire en sorte que la

relation entre l'acteur et la technologie s'enrichisse graduellement sans contraindre ni l'un ni l'autre.

L'entrée en salle ainsi que les présentations ont constitué la dernière étape de cette recherche-crédation. Je crois important de signaler ici deux éléments dont j'ai pu être témoin au cours de cette phase.

Tout d'abord, et malgré ma volonté de ne pas instrumentaliser le travail des acteurs, j'ai pu remarquer que l'utilisation de la composante interactive dans le spectacle les a toujours maintenus à la périphérie du rôle de techniciens scéniques, du moins durant les deux premières présentations. Ce n'est qu'au cours du troisième soir que j'ai pu faire le constat (partagé par les acteurs) d'une certaine aisance, un jeu plus ancré dans le présent. Il est évident qu'un nombre plus important de présentations leurs auraient permis de débrider leur jeu, ce qui est fait courant dans n'importe quelle production. Cependant, auraient-ils eu pour autant l'impression d'être moins des techniciens scéniques, je ne peux l'affirmer à la lumière de cette recherche, mais cela dit, je crois que plus les acteurs auront l'occasion de participer à des projets de cet ordre, plus ils trouveront leurs repères scéniques et les moyens de créer dans ces contextes. Les acteurs doivent apprendre à penser le travail avec l'interface comme une extension d'eux-mêmes. Dans le cadre spécifique du contrôle des personnages virtuels, il me semble que les acteurs autant que les metteurs en scène auraient intérêt à se familiariser avec des techniques marionnettiques qui je crois sont assez proches des rapports du corps à l'objet, de la manipulation à l'animation, de la présence à l'effet de présence.

Le second élément que j'ai pu noter au cours des présentations ne concerne pas les enjeux fondamentaux de cette recherche, mais me semble symptomatique des productions technologiques et c'est pourquoi je souhaite en faire mention dans cette conclusion. La création *Ionesco Pixelisé* a été pour moi l'occasion de tester les

raisons des choix attenants à la dissimulation ou la visibilité du dispositif technologique dans l'espace scénique. Comme je l'ai mentionné plus tôt, cette question est primordiale pour les artistes, car ce choix met en jeu la technologie de deux façons différentes en la dissimulant ou en la montrant ce qui génère deux de modes de réceptions différents. À la suite des présentations de *Ionesco Pixelisé*, dans lesquelles j'avais opté pour la dissimulation, certains spectateurs m'ont fait part de leur déception de ne pas avoir compris, au moment du spectacle, que c'était les acteurs qui contrôlaient et animaient en temps réel les personnages virtuels. À la lumière de ces remarques et après réflexion, je suppose que c'est avant tout la mise en danger et la prise de risque occasionnée par les problèmes informatiques qui attirent l'attention des spectateurs. Il est évident que de regarder les acteurs diriger en temps réel leurs personnages virtuels aurait très certainement accentué l'attention du spectateur sur la fabrication des personnages virtuels, mais dans ce cas-ci, le projet aurait alors été plus axé sur une forme scénique performative, ce qui en soi ne cadrerait pas avec la proposition artistique. J'ai plutôt opté pour une configuration dans laquelle les spectateurs pouvaient, s'ils portaient une attention particulière au dispositif scénique, comprendre que la fabrication se réalisait en direct, mais, à dire vrai, j'aimais surtout l'idée qu'ils ne soient pas capables de déceler réellement ce qui tenait du direct ou du différé. Rétroactivement, je crois que les commentaires des spectateurs concernant cet aspect spécifique de la création étaient somme toute très orientés puisqu'une grande partie du public était au courant du projet de recherche et s'attendait donc à être aux premières loges du déploiement de l'interactivité scénique.

Ce mémoire-crédation a été pour moi l'occasion d'explorer encore davantage la relation qui peut s'opérer entre les acteurs, la dramaturgie et l'image vidéo. À la suite des présentations de *Ionesco Pixelisé*, j'ai pris l'initiative de poursuivre (à travers la mise en scène d'un autre spectacle, *Temps Universel +1* de Roland Schimmelpfennig) mes recherches concernant l'intégration de l'image vidéo en

scène. Dans ce cas-ci, il n'était aucunement question d'interactivité, si ce n'est que l'actrice, seule en scène se filmait en temps réel. Il s'agissait plutôt d'approfondir le « mapping » et surtout la projection vidéo sur des volumes scénographiques en vue de l'inscrire encore autrement dans l'espace scénique et d'ainsi contribuer à métaphoriser l'univers mental du personnage. Bien que de nombreuses questions surgissent de ce dernier projet, j'en arrive à constater les difficultés (matérielles, scéniques et sémantiques) inhérentes à l'utilisation d'un contenu vidéo original dans une production théâtrale. Cet outil est à mon avis bien plus qu'un signifiant de la trame dramatique il a de réelles potentialités d'écritures scéniques. Les images, jumelées au travail des acteurs, m'ont donné, dans le cadre des laboratoires que j'ai menés, de nombreuses pistes pour bâtir des histoires. L'écriture de plateau impliquant la technologie et le travail des acteurs est peut-être le moyen d'en créer de nouvelles, d'en créer autrement. Les pistes pour entamer de nouvelles explorations sont de plus en plus nombreuses et invitent les créateurs à irriguer encore davantage leurs imaginaires en investissant la mise en place de dispositifs polymorphes à travers des écritures de plateau dynamiques dans lesquelles les acteurs restent les principaux artisans de l'activité scénique et de la rencontre avec le public.

ANNEXE A

IONESCO PIXELISÉ

De Julien Blais

Adaptation libre de *Délire à deux* de Eugène Ionesco

PLANCHE #1

Au loin [...]

Dans le noir. Vaste immensité invisible. Des sons s'égrainent et parsèment peu à peu l'espace sonore. Escapade spéléologique et rencontre auditive parsemée d'étrangeté. L'infiniment petit s'articule, lentement et maladroitement. Au bout, peut-être, un relent d'humanité. Les premières phrases s'articulent dans une diction microbienne. Dans le noir, constamment. LUI s'enlace dans la lenteur, ELLE se délasse d'empressements.

LUI

J'ai la passion de la vérité !

ELLE

Quelle vérité ? Puisque je te dis qu'il n'y a pas de différence. C'est ça la vérité. Il n'y en a pas. (*Un temps*) Le limaçon, la tortue, c'est la même chose.

LUI

Pas du tout. (*un temps*) Ce n'est pas du tout le même animal.

ELLE

Animal toi-même. Idiot !

LUI

C'est toi qui es (*un temps*) idiote.

ELLE

Tu m'insultes, imbécile, dégoûtant, SÉDUCTEUR !

LUI

Mais écoute moins ! (*un temps*) Écoute moins au moi ! (*un temps*), Mais écoute au moins, écoute donc !

ELLE

Le limaçon et la tortue, c'est la même bête.

LUI

Non c'est pas la bête, pas la même bête !

ELLE

Si c'est la même, même.

LUI

Tout le monde te le dira.

ELLE

Quel monde ? (*Un temps*) La tortue n'a-t-elle pas une CA-RA-PACE ? Réponds !

LUI

Et alors ?

ELLE

Le limaçon n'en a-t-il pas une également ?

LUI

Si. Et alors ?

ELLE

Le limaçon et la tortue ne s'enferment-ils pas dans leur CA-RA-PACE ?

LUI

Si. Et alors ?

ELLE

La tortue, ou le limaçon, n'est-il pas un animal lent, baveux, ayant le corps court ? N'est-il pas une sorte de petit reptile ?

LUI

Oui. Et alors ?

ELLE

Alors, tu vois, je prouve moi. Ne dit-on pas lent comme une tortue et lent comme un limaçon ? Et le limaçon, c'est-à-dire la tortue, ne rampe-t-elle pas ?

LUI

Pas exactement !

ELLE

Pas exactement quoi ? Tu veux dire que le limaçon ne rampe pas ?

LUI

Si.

ELLE

Alors, tu vois bien, c'est la même chose que la tortue.

LUI

Mais non.

ELLE

Limace entêtée ! Explique pourquoi !

LUI

Parce que.

ELLE

La tortue, c'est-à-dire le limaçon, se promène avec sa maison sur le dos. Qu'il a construite lui-même, d'où le mot limaçon.

LUI

Escargote ! La limace est apparentée au limaçon. C'est un limaçon sans maison. Tandis que la tortue n'a rien à voir avec la limace. Hein ! Ah ! Hey ! Ah tu vois que tu vois que tu vois, tu vois que tu n'as pas raison.

ELLE

Mais explique-moi, ZOO-LOGUE ! Explique-moi pourquoi j'ai toujours pas raison !

LUI

Mais... parce que...

ELLE

Dis-les-moi les différences, si tu en trouves !

Vrombissement sourd qui s'empare de l'espace sonore jusqu'à la fin de la planche Au lointain [...]

LUI

Parce que... Les différences... Parce...que... Il y a aussi des rapprochements, je ne peux pas le nier.

ELLE

Alors pourquoi est-ce que tu nies quand même ?

LUI

Les différences, c'est que... C'est que... Que c'est... Les différences, c'est inutile. Totalement. C'est inutile parce que je suis trop fatigué que tu ne puisses pas les admettre. J'ai déjà tout expliqué, on ne va pas recommencer. J'en ai assez !

ELLE

Tu ne veux pas expliquer parce que tu n'as pas raison. Tu ne peux pas parce que tu ne peux pas. Tu ne peux pas donner de raisons simplement parce que tu n'en as pas. Si tu étais de bonne foi, tu l'avouerais. Tu es de mauvaise foi, tu as toujours été... Toujours été de mauvaise foi !

LUI

Tu dis des sottises. Tu dis des sottises. Tu dis des sottises. Tu dis. Des sottises. Tu dis... Voyons, la limace fait partie... ou plutôt le limaçon... Et la tortue, elle... limace... Elle...

ELLE

Oh, oh, ooh, oooh OOOHHHH! J'en ai assez. Tais-toi ! Tu ferais mieux. Je ne peux plus. Je ne peux plus t'entendre divaguer. Je ne divague plus avec toi !

LUI

Moi non plus, je ne peux plus t'entendre. Je veux plus entendre. Je ne t'entends plus. Je ne veux plus. Je ne plus RIEN entendre.

Un long silence.

PLANCHE #2
Syncope [...]

Vaste immensité. Noir. Au cours du temps syncopé, quelques espaces lumineux se dessinent, où l'on peut entrevoir des bribes d'humanité, peut-être.

ELLE

On ne s'entendra jamais.

LUI

Comment peut-on s'entendre ! On ne s'entendra jamais.

Un temps.

ELLE

Entendu !

LUI

Je te disais que nous n'étions pas de la même espèce.

ELLE

Tu aurais dû t'en apercevoir depuis longtemps !

LUI

Je te le disais que nous n'étions pas ! Pas de la même...

ELLE

Depuis longtemps, tu aurais dû t'en apercevoir...

LUI

Espèce ! De la même espèce !

ELLE

T'en apercevoir bien avant !

Les répliques suivantes se chevauchent, s'écrasent et se culbutent.

LUI

Je m'en suis aperçu depuis le premier jour. _____ C'était déjà trop tard.

ELLE

Tu aurais dû ne rien comprendre. _____ Comprendre qu'il ne fallait pas.

LUI

J'aurais dû m'en apercevoir depuis longtemps. _____ Faire ta connaissance avant de faire ta connaissance.

ELLE

Ne rien saisir à rien. De rien ! _____ Tu aurais dû me laisser à mon mari, à l'affection des miens.

LUI

La veille. Le premier jour, celui d'avant, _____ avant celui d'avant.

ELLE

À l'affection de moi. Tu aurais dû me le dire, me laisser à _____ mon devoir.

LUI

Le premier. _____ Le jour. Le jour où j'ai compris qu'on ne se comprendrait jamais.

ELLE

Un devoir de plaisir. Le plaisir du devoir. Un devoir qui était un plaisir de tous les instants, de jour et de nuit. Même la sieste.

Ensemble et au même moment.

LUI

Qu'est-ce qui t'a prise ?

ELLE

Qu'est-ce qui t'a pris ?

Un temps. Ensemble et au même moment.

LUI

Qu'est-ce qui t'a pris de me suivre ?

ELLE

C'est toi qui m'as prise.

Les répliques suivantes sont travaillées dans un effet canon, LUI est légèrement après ELLE.

ELLE

Séducteur ! Il y a dix-sept ans ! On ne sait jamais ce qu'on fait à cet âge-là. Dix-sept ans ! J'ai quitté mes enfants. Je n'avais pas d'enfant. Mais j'aurais pu en avoir. Tant que j'aurais voulu. J'aurais pu avoir des fils et des fils qui m'auraient entourée, qui auraient pu me défendre. Dix-sept ans. Dix-sept et tant de « j'aurais voulu ».

LUI

Il y a dix-sept ans. Encore dix-sept ans, la machine va tourner. Le jour d'avant j'aurais pu. Tout de même. Hier, j'avais trente-quatre ans. Aujourd'hui dix-sept ans d'erreurs et d'horreurs. Avant j'aurais pu ne pas vouloir ou vouloir trop. Je ne veux plus t'entendre parler. (*Un temps*) Moi aussi j'ai quitté ma femme. D'ailleurs, c'est vrai, j'étais divorcé. On se console en pensant que cela est déjà arrivé à des milliers de gens. On ne doit pas divorcer. Il faut se séparer.

Ensemble encore et au même moment toujours.

ELLE

On ne sait jamais. Je n'aurais pas divorcé, si je ne m'étais pas marié.

LUI

Si je n'étais pas marié, je n'aurais pas divorcé. On se sait jamais.

ELLE et LUI (*en crescendo*)

Oh oui, avec toi on ne sait jamais. Tu es capable de tout. Tu n'es capable de rien. On se sait jamais. Une vie sans avenir n'est jamais qu'une vie sans avenir. Même pas. MÊME PAS ! Il y a des gens qui ont de la chance. Les chanceux ; les malchanceux EUX n'en ont pas. PAS MÊME ! Eux-mêmes ! Pas de vie sans maintenant... Jamais de tout, et rien sans demain. J'aurais voulu... (*un très long temps*), Mais, qui êtes-vous ?

*Silence. Son d'explosion au ralenti. Très ralenti. Vraiment très ralenti.
De l'oscillogramme au ballet d'allumettes.*

PLANCHE #3
Récognition [...]

Des corps allumettes.

LUI

J'ai trop chaud

ELLE

Moi j'ai froid. Ce n'est pas l'heure d'avoir chaud.

LUI

Tu vois qu'on ne s'entend pas. On ne s'entend jamais. On se tend, c'est tout. (*un temps*) Je vais ouvrir la fenêtre.

ELLE

Tu veux que je gèle. Tu voudrais me tuer. M'étendre !

LUI

Je veux pas de tuer, je veux de l'air. Gonflé d'air ! Détends-toi.

ELLE

Tu disais qu'il fallait se résigner à l'asphyxie. À l'asphyxie !

LUI

Quand est-ce que je t'ai dit cela ? Je n'ai jamais rien dit ! Je n'ai jamais dit de cela.

Un long temps.

ELLE

Si tu l'as dit. L'année dernière. L'année d'avant. Le mois dernier, la minute d'en arrière, les temps imparfaits. Avant hier ou hier, juste avant ! Tu ne sais plus ce que tu dis. Tu es contre ce que tu dis. (*Un long temps*) J'ai froid.

LUI

C'est à force de t'énervé.

ELLE

J'ai froid sans toi et j'en suis capable toute seule. Tu te contredis !

LUI

Je ne me contredis pas. C'est les saisons.

Un temps.

ELLE

Toi quand tu as froid, tu m'empêches bien d'ouvrir la fenêtre.

LUI

Ah ! Hein. Si. Et alors? C'est bien ce que je te reproche. (*un temps*) Je te reproche et c'est bien : d'avoir chaud quand j'ai froid, d'avoir froid quand j'ai chaud. On n'a jamais chaud ou froid en même temps.

ELLE

On n'a jamais chaud ou froid. Jamais en même temps..

LUI

Non. On n'a jamais froid ou chaud en même temps. Jamais

Un temps, puis en même temps.

ELLE

J'ai chaud.

LUI

J'ai froid.

LUI

Ah ! (*un temps*) Ah ?

ELLE

Ah ! (*le même temps*) Ah ?

PLANCHE #4
Pulsion(s) [...]

Dans le silence, longue bascule des personnages (allumette et polygone). Puis toujours au cours de cette très longue bascule, des respirations se bousculent. Lentement d'abord, puis rapidement, frénétiquement. Silence.

ELLE

Tu n'es pas.

Un temps.

LUI

Bien.

ELLE

Bon.

Un temps.

ELLE

Tu n'es pas un homme...

LUI

Bien.

ELLE

Tu n'es pas. Pas un homme comme les autres.

LUI

Moi ? Moi ! Moi je ne suis pas un homme comme les autres ? Moi ? Vraiment ? (*Un temps*) Bien.

ELLE

Non.

LUI

Bien.

ELLE

Non, non, non et NON à non ! (*Un temps*) Tu n'es malheureusement pas un homme comme tous les autres.

LUI

Non, je ne suis pas un homme comme tous les autres. Heureusement.

Explosion très très lente.

ELLE

Malheureusement.

Explosion très lente.

LUI

Heureusement. (*Explosion lente*) Une explosion. Je ne suis pas banal. Je suis un homme pas banal, d'ailleurs je ne suis pas un idiot. Tu m'essouffles.

Explosion.

ELLE

Tiens une explosion.

LUI

D'ailleurs, d'ailleurs, je ne suis pas n'importe qui. J'étais invité chez des princesses qui avaient des décolletés. Des décolletés jusqu'au nombril et des corsages par-dessus pour les couvrir, sans ça elles auraient été nues. Jusqu'au nombril et par-dessus. Des corsages. Je ne suis pas n'importe qui, j'ai des décolletés d'ailleurs. J'avais des idées géniales, j'aurais pu les écrire, on me l'aurait demandé. J'aurais été un poète. Ni un idiot banal. Un poète.

ELLE

Tu t'imagines...

LUI

Pas un poète banal !

ELLE

Tu t'imagines que tu es plus malin que les autres ; moi aussi je l'ai cru, un jour où j'étais folle. Un jour je t'ai cru dans ma folie. C'est pas vrai. J'ai fait semblant de te croire parce que tu m'as séduite un peu, pas tout à fait, en fait pas du tout. Tu m'as séduite, mais tu n'es qu'un crétin.

LUI

Crétine !

ELLE

Crétin de séducteur ! Séducteur ! Séducteur ! Séducteur et crétin ! SÉ-DUC-TEUR !

LUI

Ne m'insulte pas. Ne me dis pas. Dis rien ! Tu m'insultes ! Ne m'appelle plus séducteur.

ELLE

Je te démasque sans t'insulter. Bouh !

LUI

Moi aussi je te démasque. Bouh ! Bah !

Un temps puis envolée d'onomatopées. Délire sonore et physique. Puis, un temps.

ELLE

Salaud ! Séducteur ! Séducteur ! Séducteur ! Séducteur, séduc...teur, teur, sé, duc, eur, té, tu, teur, té, suc, reu...

LUI

Moi aussi je te démasque. Bouh ! Bah ! Moi aussi je te démasque, je te démasque, je te moi aussi...

ELLE

Don Juan ! Don Juan ! Don Juan ! *(de plus en plus fort)* Don Juan, Don Juan, Don Juan, DON JUAN !

LUI

Attention. *(Un temps)* Ou gare.

LUI

Tais-toi !

ELLE

Écoute.

PLANCHE #5
Suspension [...]

Planche chorégraphie qui symbolise l'appel du dehors. Son lointain d'un tic-tac déformé et intemporel. Accélération et décélération. Rythmé. Rupture. Silence pesant. Retour très rythmé d'un tic-tac bruyant. Effet retentissant d'une pression sonore. Éclairage en « respiration ». Noir à lumière. Saccadé. Entrevoir par moment les silhouettes des personnages « réels » derrière les panneaux. Silence, puis après un certain temps : retour des personnages virtuels (enveloppe puis enveloppe avec les particules de couleurs) en mouvement. Fusion et fission. Entrelacement des respirations au tic-tac. Du tic-tac aux respirations, entrelacements fusionnels. Éclairage, noir, projection. Noir. Un temps.

PLANCHE #6
Brèche [...]

ELLE

Qu'est-ce qu'ils font ?

ELLE

Regarde !

LUI

Tout à l'heure tu ne voulais pas l'ouvrir.

ELLE

Je cède. Tu vois. Je suis bonne.

Dans le noir. Son accentué d'une lourde porte grinçante qui s'ouvre, du lointain au très proche. Un temps. En jardin, LUI est là. Les répliques de LUI sont projetées de façon aléatoire sur les parois scénographiques (jardin, cour, lointain). Un simple mouvement de LUI fait apparaître le texte. LUI est là.

LUI

...

ELLE

Je cède. Vraiment?

LUI

...

ELLE

Que se passe-t-il ?

Un temps.

LUI

Pas grand-chose. Il y a trois morts.

ELLE

Lesquels ?

LUI

Un de chaque côté. Et un neutre. Un passant.

ELLE

Ne reste pas là. Ils vont tirer sur toi.

LUI

Trois. C'est pas grand-chose.

ELLE

Ils vont tirer sur toi ! Ne reste pas.

LUI

Dont un neutre !

Un bras émerge de la boîte et agrippe un bras de LUI. Un temps, long.

ELLE

Alors ?

LUI

Trois morts, dont un neutre c'est rien !

ELLE

Ferme, j'ai froid.

LUI recule, lentement, très lentement. Il referme lentement, très lentement le panneau. Le son est encore plus ralenti que le mouvement de fermeture. Décalage accentué et prononcé entre l'image et le son.

ELLE

On va étouffer?

Au cours des prochaines répliques, l'éclairage de salle est de plus en plus fort et intense alors que la scène s'éteint de plus en plus vite.

LUI

On les entend qui s'épient. Il y a leurs têtes là, au coin, aux deux bouts. On peut pas encore se promener. On peut pas encore sortir. (*peu à peu le volume de la voix de LUI augmente, voix cristalline, divine*). On peut pas s'égarer. On peut pas. On peut pas parce qu'il ne faut pas. Nous prendrons des décisions. *Un temps*. Plus tard. Demain.

ELLE (*même effet sur sa voix*)

Une belle occasion de ne pas prendre de décision. Jamais trop de demain.

LUI

C'est comme ça.

ELLE

Et ça va continuer. Ça va continuer.

ELLE et LUI

C'est comme ça. Ça va continuer.

PLANCHE #7
IntersectionS [...]

LUI et ELLE vont parcourir la scène, au complet, au cours de cette planche 7. Ils ouvrent et bousculent l'espace scénographique. Les arrêts se font au moment des répliques. La boîte s'éventre... simplement. Au fur et à mesure de leurs déplacements, les mots de la planche 7 s'impriment aléatoirement dans l'espace scénographique. Il faut arriver à saturation textuelle et visuelle. [MUSIQUE?]

Les mouvements s'accélèrent dans la boîte, on les entrevoit leurs corps en mouvements.

ELLE

Qu'est-ce qu'il y a au bout du temps ? Nous savons bien ce qu'il y a au bout du temps.

LUI

Tu fais les choses à contretemps.

ELLE

Je suis en avance sur mon temps. Je pense aux beaux lendemains.

LUI

Le temps ne bouge pas et pourtant il change tout le temps de place.

ELLE

On change.

Chacun ouvre une porte de la boîte, massive, lourde et bruyante.

LUI

Tu pourrais faire attention.

ELLE

Tu pourrais faire attention.

LUI

Tu l'as fait exprès.

ELLE

Tu l'as fait exprès.

LUI

C'est la faute au temps.

ELLE

Le sablier s'anime et les grains virevoltent!?

LUI

Autant d'hiers.

ELLE

Mes beaux lendemains.

À nouveau en mouvement dans l'espace scénique, ils éventrent une autre partie de la boîte. Même son lourd, bruyant et résonnant.

LUI

Si je ne t'avais pas vue, on ne se serait pas connus. Comment ça aurait été ? Peut-être que j'aurais été peintre. Peut-être. Autre chose. Comment cela aurait-il pu être ? Peut-être, je voyagerais, peut-être je serais plus jeune.

ELLE

Tu serais peut-être mort dans un asile. On se serait peut-être rencontré quand même... un autre jour. Peut-être que l'autrement ça n'existe pas. Qu'est-ce qu'on sait ?

LUI

Je ne me demanderais peut-être pas si j'ai des raisons de vivre. Ou bien j'aurais eu d'autres raisons de ne pas être content.

ELLE et LUI

Peut-être.

À nouveau encore, mouvement dans l'espace scénique. Ils éventrent encore. Le son accompagne et emplit les gestes.

ELLE

J'aurais vu mes enfants grandir. Ou bien j'aurais fait du cinéma. J'habiterais un beau château avec des fleurs, des guirlandes. J'aurais fait ! J'aurais fait quoi ? Je serais quoi ? Peut-être, j'aime. Peut-être.

LUI

C'est incertain.

ELLE

Bancal et autre.

LUI

Je m'en vais. *Il reste sur place.* Tu entends ?

ELLE

Je ne suis pas sourde. Qu'est-ce que c'est ?

LUI

Une grenade. Ça fait mal une grenade. *Un temps.* Surtout quand ça explose.

Ils déambulent sur scène, en silence, parmi les mots et les panneaux.

ELLE

Pourquoi choisir ces endroits entre deux feux ?

LUI

C'est toi qui l'as voulu.

ELLE

Jamais entre deux feux.

LUI

Tu n'as pas de mémoire et tu le fais exprès. Tu voulais cet ici pour la beauté de la perspective. Tu disais que ça me changerait. Ça me changerait des idées. Ça me changerait les idées.

ELLE

Tu inventes. On n'a jamais eu d'idées.

LUI

On ne pouvait pas prévoir... Rien ne laissait prévoir...

ELLE

Sans idées ce n'est pas possible de prévoir.

LUI

J'entends.

ELLE

Tu vois.

LUI

C'est ou bien, ou bien.

ELLE

On a fait ça comme ça.

Ils restent un long moment immobiles. Végétativement, ils regardent autour d'eux, de gauche à droite et de bas en haut. De haut à droite, de droite à bas, de bas à gauche, de gauche à droite, de droite à gauche, à bas, à gauche, à haut... et ainsi de suite. Cette chorégraphie lente et d'abord individuelle s'harmonise et fusionne. Les gestuelles deviennent parfaitement synchronisées et permettent aux mots de graviter, s'envoler et s'effacer. Ils restent là. Plantés. Là.

PLANCHE #8*Transe [...]*

Plantés. Là. Toujours. Cris et chuchotements. Sons vibrants et oppressants. Crescendo. Angoisse vertigineuse.

ELLE

Ferme bien la porte.

Tous les éléments dont ils parlent dans cette planche sont représentés par des dessins. Ils apparaissent quand on les nomme et se déplacent quand ELLE et / ou LUI l'indiquent.

LUI

Elle est fermée.

ELLE

Ferme-la à nouveau.

LUI

Elle est fermée. À nouveau et encore.

ELLE

Plus.

LUI

Elle est plus.

ELLE

Ils sont à notre porte.

LUI

Fermée.

ELLE

Ils sont encore là. L'armoire.

LUI

Est grande.

ELLE

La table.

LUI

Aussi.

ELLE

Ils vont réussir à passer

LUI

Non.

ELLE

Ils vont réussir à passer, chez les autres !

LUI

Certainement. Tu les entends ? Ils crient !

ELLE

Une assiette, un verre, une fourchette.

LUI

C'est déjà mieux.

ELLE

La brosse à dents et le cure-dent.

LUI

Et hop. Ils piaffent comme des bêtes furieuses.

Les deux répliques suivantes se répondent et se rythment. Les cris et les chuchotements ponctuent et contre balancent.

ELLE

La lampe, le portrait, le livre, l'horloge, le banc, le sac, le chien, l'enfant... *un temps, puis en rafale* : La lampe, le plat, le pot, le savon, la vanité, le rideau, le rien, le cadre, le miroir, le soleil, en face, la bouteille, l'autre, le fil, le frigo, l'entonnoir, la ventouse, le livre, les livres, les dictionnaires, les encyclopédies, le vide, la fenêtre, la serrure, la chaussure, la feuille, l'histoire, les dégâts, ordure ! **ORDURES !**

LUI

Oui, oui, oui, oui, encore, oui, oui, plus, oui, ah, oui, oui, oui, oui, bon, bien, oui, oui, très oui, de oui, bien, bien, hein, haha, bah, oui, encore, très, beaucoup, oui, voui, voui, vnon, ordure ? ORDURES !

Silence. Un dernier cri, surprenant. FORT et résonnant. Silence.

ELLE

Ils ne crient plus. Qu'est-ce qu'on leur a fait ?

LUI

On les a égorgés, probablement.

ELLE

Quelle drôle d'idée ! Mais pourquoi les a-t-on égorgés ?

LUI

Je ne peux pas aller leur demander. Ce n'est pas le moment.

ELLE

On les a peut-être pas égorgés ou peut-être pas bien. Des mal égorgés, ça existe peut-être. Après tout, on en a fait, peut-être, autre chose.

Les objets projetés et dessinés se mettent subrepticement à trembler.

LUI

Tu entends.

Le silence est.

ELLE

Tu entends.

LUI

Ils utilisent des mines souterraines.

ELLE

On va se retrouver dans la cave.

LUI

Ou dans la rue, tu vas attraper froid.

ELLE

Dans la cave, on serait mieux.

LUI

On peut se cacher.

ELLE

Ils ne penseraient pas à venir nous chercher.

Les objets projetés et dessinés suivent les mouvements des personnages sur scènes. Ils tremblent, comme eux, aussi. Le débit accélère. Peu à peu, les gestuelles changent. Des élans de bestialité se dessinent. Les objets aussi changent et se transforment.

LUI

Pourquoi ?

ELLE

C'est trop profond. Ils n'imaginent pas que des gens comme nous, ou même pas comme nous, passent leur existence comme des bêtes, dans les abîmes.

LUI

Ils fouillent partout.

ELLE

Tu n'as qu'à t'en aller. C'est pas moi qui t'empêche de sortir. Prends l'air, profite de l'occasion pour t'inventer une autre existence. Va voir si ça existe, une autre existence.

LUI

L'occasion n'est pas propice. Il pleut, gèle, grêle, vente... J'ai froid. J'ai froid. Dans le dos, surtout. J'ai le droit d'avoir froid, dans le dos surtout.

En plus des gestuelles, des sons animaliers se glissent dans les mots. Les phrases seront désarticulées au grè des interprètes. Les voix résonneront en écho. Déchéance physique et verbale. Au cours de ces dernières répliques, ils se terrent en arrière d'un panneau, seuls, isolés, mais ensemble.

ELLE

Tu as tous tes droits, c'est évident. Moi je n'en ai aucun. Pas plus. Regarde la vie que tu m'as offerte. Regarde-moi ça. Regarde-moi. Moi, moi regarde, toi et moi.

LUI

C'est stupide ce que tu dis. Tu ne peux pas prétendre que je suis responsable de la fureur du monde.

ELLE

Tu aurais dû prévoir. Voilà. Tu aurais dû t'arranger autrement. Tu aurais dû faire en sorte que ça ne se passe pas quand nous sommes là. Tu es la personnification du mal et... de la chance.

LUI

Bon alors je vais disparaître, en m'égorgeant, peut-être, avec un grenade, peut-être.

ELLE

Peut-être.

Ils restent là, plantés là.

PLANCHE #9
Promiscuité [...]

Tremblement puissant et sourd. Étourdissant. Vagues d'accalmies. Craquements et déchirements. Effritements constants. Sensations étranges d'un théâtre qui s'écroule. D'une vie qui s'étend. ELLE et LUI sont terrés derrière le même panneau. Silhouettes, petites et recroquevillées.

ELLE

Quand j'étais petite, j'étais une enfant. Une petite enfant. Les enfants de mon âge aussi étaient petits. Des particules élémentaires et d'un microbe à l'autre. Des petits garçons, des petites filles et des petits bien petits. On n'était pas tous de même taille. La petitesse des grandeurs. Il y a toujours des plus petits, des plus grands, des enfants blonds, des enfants bruns, des enfants enfants, des ni blonds des ni bruns, des ni. Des enfants. Des autres. On apprenait à lire, à écrire, à compter, surtout à compter. Des soustractions, des divisions, des subdivisions, des multiplications et parfois des additions. Parce qu'on allait à l'école, il y en a qui apprenaient à la maison. Il y avait un lac, aussi, pas loin. Avec des poissons. Des grands poissons. Des gigantesques et visqueux petits poissons. Les poissons vivent dans l'eau. L'eau c'est pas comme nous. Nous on ne peut pas vivre dans l'eau même si on est petit. On devrait pourtant. Non ? Pourquoi pas ?

De la fumée commence à filter sous les estrades des spectateurs. Lentement, discrètement, indistinctement.

LUI

Un arc-en-ciel, deux arcs-en-ciel, trois arcs-en-ciel. Je les comptais. Même davantage. Je me posais la question. Il fallait répondre à la question. Se la poser. Y répondre. De quelle question s'agissait-il au juste ? Je ne le savais pas, les autres non plus d'ailleurs. Ailleurs ils pensaient savoir, c'est toujours plus facile quand c'est au loin. Mais pour obtenir la réponse, je devais quand même poser la question... La question. Comment répondre sans question ? Comment peut-on avoir la réponse si on ne pose pas la question ? Alors je posais, je posais, posais... Je... posais la question. C'est ce qu'il y avait de moins mauvais à faire. Ceux qui ne connaissent pas la question sont malins... On se demande alors si c'est la question qui dépend de la réponse ou la réponse qui pose la question. Enfin, ailleurs. D'ailleurs, un arc-en-ciel, deux arcs-en-ciel, trois arcs-en-ciel, quatre...

Les spectateurs n'ont droit qu'à de simples lacets lumineux.

PLANCHE #10
Bouleversement(s) [...]

ELLE et LUI sortent de derrière le panneau. Ils s'activent promptement dans l'espace scénographique. Tout au long de cette planche, ils viennent bousculer les différents panneaux. Des sons sont associés à chacun de leurs mouvements. Rire, pleure, souffle, respirations, hoquetements, halètements, etc. Ces sons continuent à jouer, en boucle, à différents volumes. Le rythme des répliques est effréné, contrastant avec la planche précédente. Les déplacements d'ELLE et de LUI dans l'espace sont représentés par des traits blancs au sol. Empreintes lumineuses qui s'estompent au fil du temps. Les spectateurs sont certainement encore aveuglés dans leur fumée et leurs hallucinations « boréaliennes ».

LUI

Au lieu de mourir tout seul, il y a des gens qui se font tuer par les autres. Ils n'ont pas la patience. Ou ça leur fait plaisir.

ELLE

Ou bien c'est pour prouver que ce n'est pas vrai.

LUI

Ou parce que c'est peut-être plus facile. C'est plus gai.

ELLE

Ou pour s'oublier.

LUI

Ou se rompre à l'avenir, s'en dissocier.

ELLE

Se tuer les uns les autres c'est franc.

LUI

Les yeux dans les yeux et d'un tueur à l'autre.

ELLE

C'est ça la communauté.

LUI

Ils se tuent les uns les autres, les autres pour l'un, l'un pour l'autre.

ELLE

Ils se tuent chacun leur tour. En même temps c'est pas possible.

LUI

Derrière les morts, l'humanité s'ensorcelle.

ELLE

Il y a les morts qui sont pas morts pour rien.

LUI

Les morts qui tuent.

ELLE

La mort aux morts.

LUI

Parce qu'on se dit que ce n'est pas si mal.

ELLE

Et que finalement, se tirer avant de mourir ça fait mal, mais moins longtemps.

LUI

On tire ?

ELLE

D'accord !

Un temps. Ils s'arrêtent. La confusion sonore est encore bien présente. Les empreintes lumineuses de leur déplacement jonchent le sol...

LUI

J'étais sur le seuil de la porte. Je regardais.

ELLE

J'étais là. Aussi.

Ils se regardent longuement. Les traits lumineux disparaissent mollement. Les sons faiblissent.

PLANCHE #11

[cette scène a été coupée au moment de l'entrée en salle]

Aphonie [...]

Un long moment jusqu'à ce que la cartographie de leurs déplacements disparaisse totalement. Ils regardent au loin. Introspection. Cette planche est visuelle et surtout excessivement silencieuse. Les idéogrammes suivants devront être adaptés à la signature visuelle de Ionesco Pixelisé. Ils seront projetés à différents endroits de l'espace scénographie et si possible, par moment sur les personnages eux-mêmes. Les acteurs se joueront, en silence, des idéogrammes.

LUI**ELLE****LUI****ELLE****LUI****ELLE****LUI****ELLE****LUI**

ELLE



LUI



Un temps. Ils se regardent. Un sourire, timide.

ELLE



LUI



Un temps.

ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE

*Malaise.*

LUI



ELLE



LUI



ELLE



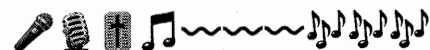
LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



Elle semble touchée.

ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



Ils se regardent longuement. Tendrement. Fortement.

LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



Un long moment.

ELLE et LUI



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



Un long moment. Contemplatifs et pourtant.

LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI



ELLE



LUI et ELLE



ELLE



LUI



LUI



ELLE



Un long moment. Contemplatifs et pourtant.

LUI



ELLE



LUI



LUI et ELLE



D'abord distante, une rafale éolienne envahit et sature l'espace sonore puis, mollement, laisse sa place à une vague de sons interstellaires.

LUI

J'étais sur le seuil de la porte. Je regardais.

ELLE

J'étais là. Aussi.

Les deux dernières répliques sont enregistrées, jouent en boucle et en superposition, à différentes intensités. Les personnages continuent de répéter ou non ces deux dernières répliques. Regards fixes, étirés au loin.

PLANCHE #12
Cacophonie [...]

Sur les répliques préenregistrées de la fin de la planche précédente, des ombres errent dans l'espace scénographique. Ce ballet est constitué d'images captées en répétition avec les acteurs, ce sont leurs ombres numériques. En superposition une musique se fait entendre, lointaine, très lointaine. Les personnages commencent à lentement danser, seuls, au coeur de ce ballet d'ombres. Les voix se déforment, les images ralentissent et s'arrêtent. La planche suivante est constituée d'une multitude de voix, toutes enregistrées. Les voix sont spatialisées, envoûtantes et occupent toute la salle.

VOIX 1

Tu sais, je n'ai jamais voulu...

VOIX 2

Tu peux y aller, rapidement s'il te plaît!

VOIX 3

C'est comme ça et il n'en est pas autrement.

VOIX 4

Prends ton temps de toute façon on a le temps.

VOIX 5

Il est arrivé furieux, ses mots étaient de véritables déflagrations.

VOIX 6

Je m'en fous de ta vigilance. Elle m'emmerde cette vigilance de merde.

VOIX 7

C'était tellement bon, se coller et suer ensemble.

VOIX 8

Pan, t'es mort!

VOIX 9

Aaaahhhhh

VOIX 10

Silence. Taisez-vous où je vais vous hanter.

VOIX 11 (*double voix*)

Pleure, vas-y pleure. Sombre dans tes larmes! Fais-leur mal, souffle-les à la gueule du monde. Pleure, je te dis! Pleure pour ta haine. Creuse des sillons immondes sur tes joues si pures. Pleure, je te dis! Pleure! Pleure!

LUI

Quelle surprise!

ELLE

Les beaux-lendemain.

VOIX 12

Le plus vite possible c'est le mieux.

VOIX 13

Je n'aurais pas le temps de me retourner.

VOIX 14

Il est beau ce soleil.

VOIX 15

C'était hier.

VOIX 16

Maman? Maman? MAMAN!

VOIX 17

J'ai placé la terre et j'ai bien arrosé. Ils sont grands maintenant.

VOIX 18

Oui c'est bon, enfin presque.

VOIX 19

Quand je t'ai vu dans cet état je savais que tu allais gagner, mais te rompre.

VOIX 20

Fétide!

VOIX 21

Il a plu sous le soleil. Le vent s'est levé et je me suis déshabillé. Courir nu sous la pluie au soleil et se vautrer sur la terre. Sécher sous la terre.

LUI

La, tortue se « limace ».

ELLE

La limace se colle aux corps des tortues.

À partir des répliques suivantes, le rythme s'accélère, les voix se chevauchent, quasiment. Quand ELLE et LUI ne disent rien, ils peuvent reprendre certaines des répliques de la planche soit celles du passé, du présent ou du futur.

VOIX 22

C'est facile à faire, tu roules constamment la pâte, tu la malaxes et t'attends.

VOIX 23

J'ai toujours aimé la nuit. Vraiment, je te jure. La nuit je l'aime parce que j'y vois plus clair. Et toi?

VOIX 24

C'est son regard qui m'a le plus touché. Ce regard profond et à vif. Un éclair scintillé. Dans ce regard. Les paupières clignotaient dans un souffle tendre.

VOIX 25

Dis-moi seulement?

VOIX 26

Salut la mer!

VOIX 27

Vas-y ! Vas-y! Ça fait tellement longtemps que t'attends! Fonce c'est le moment, je suis à toi. Complètement!

VOIX 28

Lui.

VOIX 29

Elle.

VOIX 30

Arracher l'horreur aux yeux du monde. L'extraire!

VOIX 31

N'oublie pas l'alcool.

VOIX 32

Je peux aller jouer ailleurs ?

VOIX 33

Boire, bouffer, baiser!

VOIX 34

Vous respirez profondément. Trop profondément. Inspiration, expiration. Laissez-vous tomber! Détendez! Tombez, détendez, détendez. La chute.

VOIX 35

Si aujourd'hui vous recevez...

VOIX 36

Lui.

VOIX 37

Elle.

VOIX 38

Nous sortirons plus tard. Plus tard, plus tard!

VOIX 39

Rien à foutre! Vous avez compris! Rien à foutre! Lalalala Rien à foutre! Lalalala Rien à foutre, rien à foutre, rien à foutre, rien à foutre, rien à foutre RIEN À FOUTRE! LALALA...LAAAAAALAAAAALLAAAAA

VOIX 40 (plusieurs voix)

Toujours à ramasser la merde, toujours à la prendre, toujours à la faire. Rien à foutre!

VOIX 41

Je t'emmerde salaud de fils de pute.

VOIX 42

Demain il fera meilleur.

VOIX 43

Et les autres?

VOIX 44

Est-ce que Jeannette est là?

LUI

Ça sert à passer la vie.

ELLE

À nous passer dessus.

VOIX 45

C'était tellement beau. On a passé un bon temps tous ensemble.

VOIX 46

J'irai si j'ai le temps d'y aller, sinon j'irai plus tard quand j'aurai plus de temps.

VOIX 47

Sa plaie est béante. Le sang fait des bulles. C'est beau les bulles.

VOIX 48 (*en rafale ou en canon*)

On n'est pas difficile, on s'amuse partout.

VOIX 49

C'est bon! C'est quoi ton secret!

VOIX 50

Au loin il y a cette pluie d'étoiles! C'est beau les pluies d'étoiles.

ELLE et LUI

Disparition des tortues et des limaces. Les limaçons sont morts. On les a bouffés avec de l'ail.

Les répliques suivantes se chevauchent, encore, quasiment. Un léger écho les accompagne. Elles traînent dans le temps et l'espace. À peine perceptible.

VOIX 51

Je l'aurais bien pris moi son truc.

VOIX 52

Au début, c'est douloureux, mais on s'y fait.

VOIX 53 (*en rafale ou en canon*)

On s'y fait.

À partir de ce moment, ou un peu avant, ou un peu après, ELLE et LUI semblent perturbés par ces voix. Ils sont plus actifs dans l'espace scénique, bousculé. Le son

de leurs déplacements est accentué, les panneaux bougés, et accentués aussi. Voix et sons se répondent.

VOIX 54

Je chante la vie. Je la danse chaque minute. C'est rose la vie. Tout rose comme le cul d'un flamand!

VOIX 55

Au-delà, je ne garantis rien, c'est à vous de voir, mais sachez que je suis avec vous... Vraiment, je ne peux rien garantir, ça serait trop m'avancer... En même temps, vous garantir cela n'aiderait personne, surtout pas moi ou vous. Enfin garantir c'est dur, pas garantir, je ne peux pas, pas plus que vous, ni autrement.

VOIX 56

Respire! Respire! S'il te plaît. Je t'en prie, RESPIRE! S'il te plaît! Un peu, respire un peu... S'il te plaît!

VOIX 57

Il adore quand on le caresse, d'ailleurs qui n'aime pas ça!

LUI

On les a bouffés! La tortue des limaces!

ELLE

On a couru après toute la journée! Puis on les a bouffés!

LUI et ELLE

À deux!

VOIX 58

Frappée violemment par la vie.

VOIX 59

J'ai toujours préféré ne rien savoir. Muré dans le silence et aveugle. C'est mieux. Je l'ai toujours su, je l'ai toujours dit. Je l'ai vu!

VOIX 60

On ira comme on peut. C'est tout!

Projections anarchiques de la scénographie sur la scénographie, du plancher sur le plancher. Accélération et chevauchement. Vertiges. Déchéance visuelle et sonore se mettent en place. Tremblements, erreurs de lectures dans les voix enregistrées. Peu à

peu le chaos se glisse dans le texte, dans les voix, dans les corps. L'éclairage se dérègle de manière aléatoire. Déconstruction latente... en devenir...

VOIX 61

Les parapluies ont toujours aidé les cuisiniers.

VOIX 62

Je prends le canapé pour faire la course.

VOIX 63

Elle a toujours rêvé de faire l'amour à un arbre. Je la comprends... ou pas.

VOIX 64

Les poissons nous ont appris ce qu'il fallait faire pour apprendre.

VOIX 65

Je suis heureuse de savoir que vous avez pu vous baigner en sautant d'en haut.

VOIX 66 *(en rafale ou en canon)*

Sauter attaché c'est plus prudent.

VOIX 67

Depuis que je suis morte, je me sens mieux.

VOIX 68

C'est bon 1789 quand même, surtout quand même.

VOIX 69

Les parois de la caverne sont superbes dans la cour du jardin à l'autre bout du vide.

VOIX 70

Sauté attaché à une tortue c'est plus prudent.

VOIX 71

Le scintillement du noir c'est aveuglant quand même. Non ?

VOIX 72

Ahouiheuheumeumeu

VOIX 73

Gagrotique farce jurani

VOIX 74

Criquittu puera mirolililili

VOIX 75 *(en rafale ou en canon)*

Ah?

Conjugaison de « bugs », les projections se désarticulent totalement. Une vague d'images entrevues pendant la présentation déferle dans l'espace. Les sons s'étirent, se rembobinent, se déforment, se répètent. La fumée, bruyante, envahit l'espace scénique. L'éclairage s'éteint et s'allume par spot, aléatoirement. Les personnages déambulent et déambulent, les corps se ramollissent. Traînements au sol. Remontées. Musique constante. La même. Le climax s'installe, vraiment!

LUI

La tortue au fond il y a quoi ?

ELLE

Un dinosaure, un tout petit dinosaure, minuscule. Errant

VOIX 76

Cliquetis..

VOIX 77

Flifuatu

VOIX 78

Cliquetis...

VOIX 79

Grrr, Arrrrggg....

VOIX 80

Cliquetis...

VOIX 81

Akadakaji

LUI

La tortue! La tortue! Tortue, belle tortue...

ELLE

Au fond, dans le creux du creux du fond du creux...

VOIX 82

Jajui

VOIX 83

Lolu kiaki

VOIX 84

Cliquetis...

LUI

La tortue, la belle tortue, la tortue magnifique...

ELLE

C'est la même, la même...

VOIX 85

Cuia ino vakon

VOIX 86

Teruis pluam

VOIX 87

Kuam plitofio gasteurlu

VOIX 88

Losotil unum luyt

LUI

Sans tortue c'est sans tortue, la tortue...

VOIX 89

Zutoil!

ELLE

Ortue, a ortue, escar...

VOIX 90

Pytoli guntonis

VOIX 91

Vutori ade capulsortinoumatapolefre!

VOIX 92

Xitou zunti chango

VOIX 93

Crsul heintein kiltu

LUI

Ruto te cargot

ELLE

Or! Or! ut Or!

VOIX 94

Butanol vorimol portol bracol!

VOIX 95

Pulu pulu ulpu ulpu.

VOIX 96

Kwatai lotuin netofroci

VOIX 97

Olnoiturnigrapilakren

VOIX 98

Kitron Citrolune

ELLE

Or ut

LUI

Ut ro

VOIX 99

Grunteg xentuil brutoonil aquel fratus cripontilon futu.

LUI

Plotino volitin.

ELLE

Aotoa flocin.

VOIX 100

Brotli zopfli nastoupitse alec tur nofunc.

Les voix se distorsionnent, s'étirent et s'effritent. On ne reconnaît que certains sons familiers, parfois. La disposition scénographique revient à sa position initiale. Toujours avec des tremblements sonores souterrains. Le plancher est en mouvement. Seules les images vidéo agissent comme source lumineuse. Les images sautent également. Fragilité. ELLE et LUI errent, le regard perdu. Ils ne parlent plus... Mais on entend encore leur voix...

LUI

J'ai la passion de la vérité!

ELLE

Quelle vérité? Puisque je te dis qu'il n'y a pas de différence. C'est ça la vérité.

LUI

On ne pouvait pas prévoir... Rien ne laissait prévoir...

ELLE

Sans idées ce n'est pas possible de prévoir.

ELLE et LUI

C'est comme ça. Ça va continuer.

ELLE

Ils ne crient plus. Qu'est-ce qu'on leur a fait?

LUI

On les a égorgés, probablement.

LUI

J'ai la passion de la vérité!

ELLE

Quelle vérité? Puisque je te dis qu'il n'y a pas de différence. C'est ça la vérité.

LUI

J'étais sur le seuil de la porte. Je regardais.

ELLE

J'étais là. Aussi.

LUI

J'ai la passion de la vérité!

ELLE

Quelle vérité? Puisque je te dis qu'il n'y a pas de différence. C'est ça la vérité.

Les dernières phrases se répètent et se déforment. ELLE et LUI tentent de parler, mais aucun son ne se fait entendre...

ANNEXE B

Photos

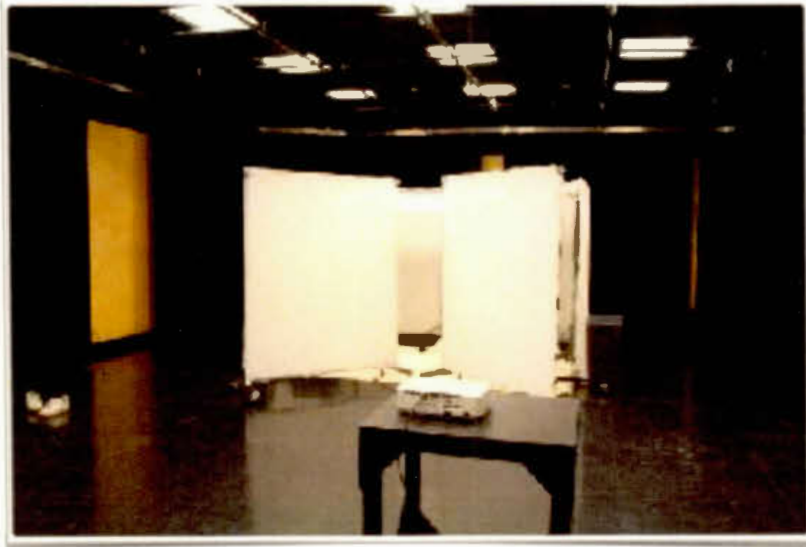


Image 1 - laboratoire #1 - mars 2016 - UQAM - Julien Blais



Image 2 - laboratoire #1 - mars 2016 - UQAM - Julien Blais

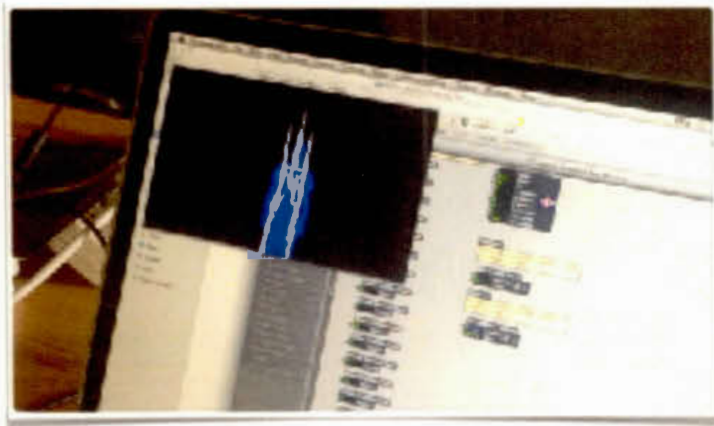


Image 3 - laboratoire #2 - juillet 2016 - Hexagram-UQAM - Julien Blais



Image 4 - laboratoire #3 - août 2016 - Hexagram-UQAM - Julien Blais



Image 5 - laboratoire #4 - automne 2016 - Hexagram-UQAM - Julien Blais



Image 6 - laboratoire #4 - automne 2016 - Hexagram-UQAM - Julien Blais

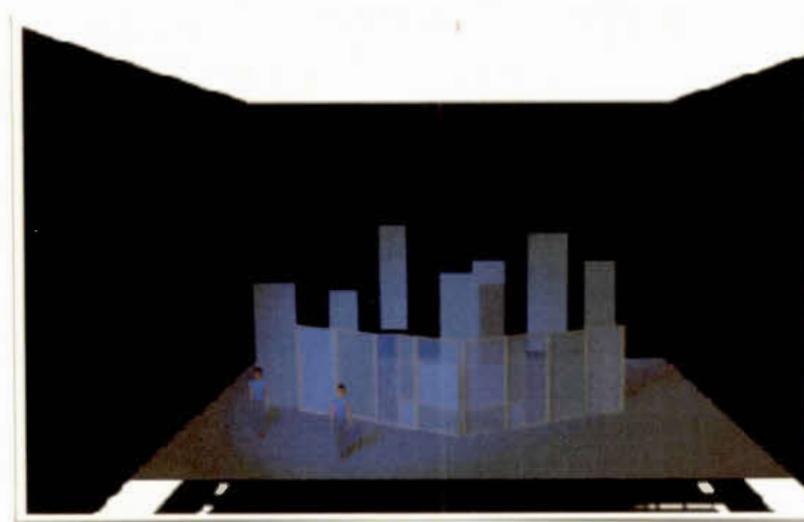


Image 7 - Scénographie - hiver 2017 - Gwenaëlle L'Heureux-Devinat

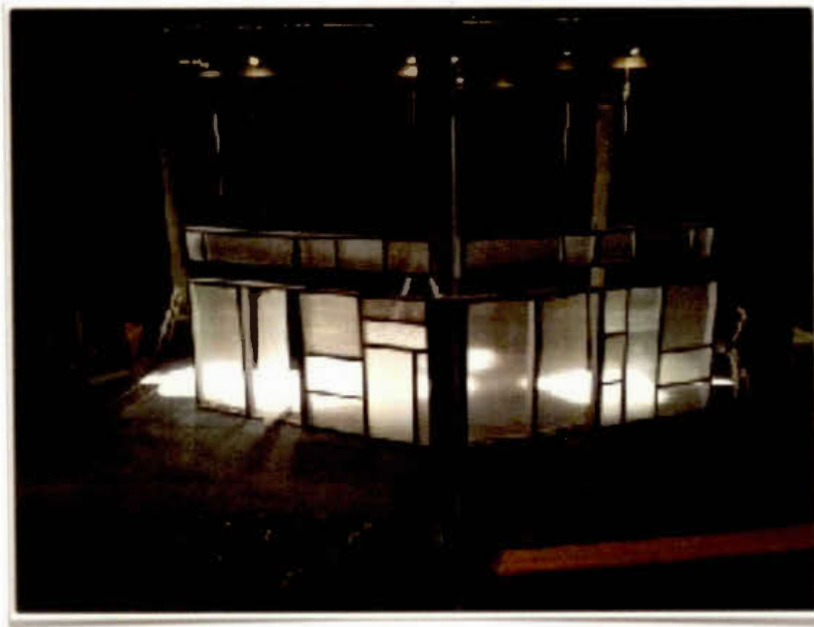


Image 8 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - Studio Alfred Laliberté - Julien Blais



Image 9 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - Studio Alfred Laliberté - Julien Blais

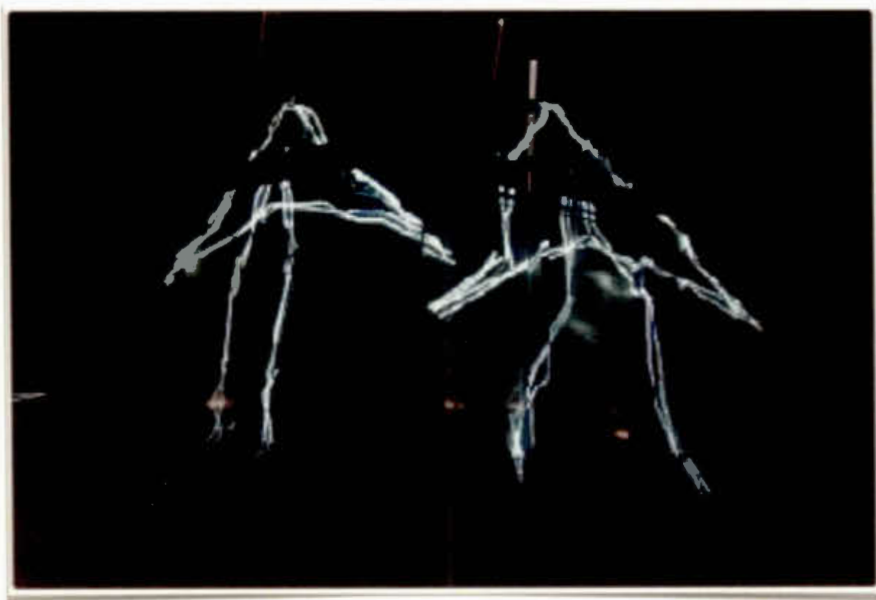


Image 10 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - personnages numériques 1 - Studio Alfred Laliberté - Patrice Tremblay

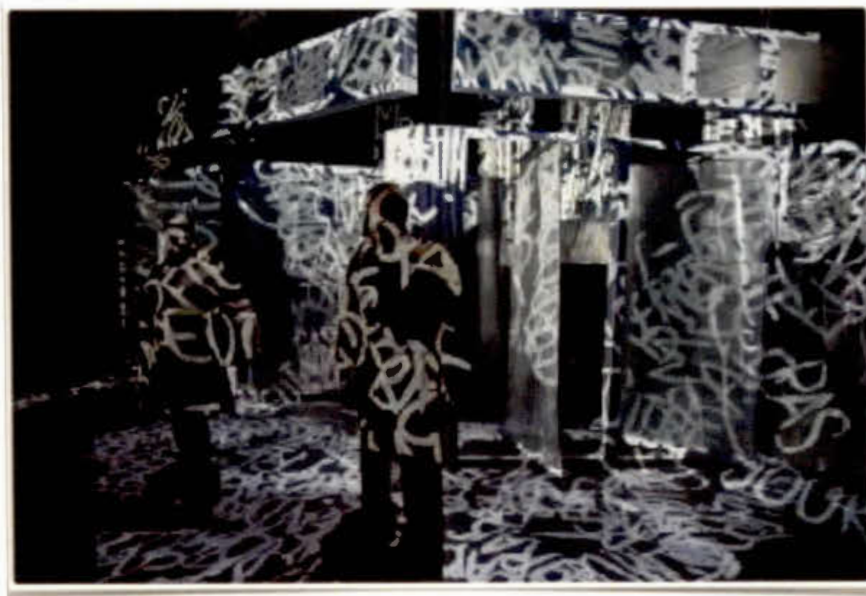


Image 11 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - Studio Alfred Laliberté - Patrice Tremblay



Image 12 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - Studio Alfred Laliberté - Patrice Tremblay



Image 13 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - Studio Alfred Laliberté - Patrice Tremblay



Image 14 - Ionesco Pixelisé - hiver 2017 - Studio Alfred Laliberté - Patrice Tremblay

BIBLIOGRAPHIE

Monographies

- Agamben, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (M. Rueff, trad.). Paris : Payot & Rivages. 2006.
- Appia, A. (1983). Notes de mise en scène pour L'anneau de Nibelungen. Dans M.-L. Bablet-Hahn (dir.), *Œuvres complètes* (t. 1 : 1880-1894, p. 113-114). Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Artaud, A. (1964). *Le théâtre et son double*. Paris : Gallimard.
- Aslant, O. et Bablet, D. (1985). *Le Masque. Du rite au théâtre*. Paris : CNRS Éditions.
- Auslander, P. (1999). *Liveness : Performance in a mediated culture*. Londres : Routledge.
- Bablet, D. (1970). *Josef Svoboda*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Barba, E. (1993). *Le canoë de papier. Traité d'anthropologie théâtrale*. Cazilhac : Bouffonneries.
- Bourassa, R. et Poissant, L. (dir.). (2013). *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Danan, J. (2010). *Qu'est-ce que la dramaturgie ?* Paris : Actes Sud.
- Debray, R. (1992). *Vie et mort de l'image une histoire du regard en Occident*. Paris : Gallimard.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris : Éditions de Minuit.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge : MIT Press.

- Enaudeau, C. (2001). Le corps de l'absence. Dans G.-D. Farcy et R. Prédal (dir.), *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur* (p. 33-45). Saint-Jean-de-Védas : L'Entretemps.
- Esslin, M. (1977). *Théâtre de l'absurde*. Paris : Buchet / Chastel.
- Féral, J. (2011). *Théorie et pratique du théâtre : au-delà des limites*. Montpellier : L'Entretemps.
- Féral, J. (2012). *Pratiques performatives - Body remix*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Féral, J. et Perrot, E. (2013). *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Foucault, M. (1994). Le jeu de Michel Foucault. Dans D. Defert, F. Ewald et J. Lagrange (dir.), *Dits et écrits, 1954-1988* (t. 3 : 1976-1979). Paris : Gallimard.
- Fouquet, L. et Faguy, R. (2016). *Face à l'image : exercices, explorations et expériences vidéoscéniques*. Longueuil : L'instant même.
- Hagemann, S. (2013). *Penser les médias au théâtre : des avants-gardes historiques aux scènes contemporaines*. Paris : L'Harmattan.
- Hamon-Siréjols, C. et Surgers, A. (2003). *Théâtre : espace sonore, espace visuel*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Ionesco, E. (1966). *Délire à deux*. Paris : Gallimard.
- Ionesco, M.-F. (2004). *Portrait de l'écrivain dans le siècle : Eugène Ionesco (1909-1994)*. Paris : Gallimard.
- Larrue, J.-M. (2015). *Théâtre et intermédialité*. Villeneuve-d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.
- Laurier, D., Gosselin, P. et Bachand, N. (2004). *Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. Montréal : Guérin.
- Lehmann, H.-T. (2002). *Le théâtre postdramatique*. Paris : L'Arche.

- Lesage, M.-C. (dir.). (2008). *Théâtre et interdisciplinarité*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.
- Mariniello, S. (2010). L'intermédialité, un concept polymorphe. Dans C. Vieira et I. Rio Novo (dir.), *Intermedia. Études en intermédialité* (p. 11-29). Paris : L'Harmattan.
- Pavis, P. (2007). *Vers une théorie de la pratique théâtrale voix et images de la scène 3* (4^e éd.). Villeneuve-d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.
- Pelletier, J. (2003). *Habiter l'espace théâtral : étude anthropologique de la relation à l'espace dans son application au jeu de l'acteur, tel qu'observé auprès de trois groupes de pratiques différentes* (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal.
- Perrot, E. (2013). *Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo van Hove et chez Guy Cassiers* (Thèse de doctorat). Université du Québec à Montréal.
Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/id/eprint/6984>
- Picon-Valin, B. (dir.). (1998). *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Picon-Vallin, B. (dir.). (2001). *La scène et les images*. Paris : CNRS Éditions.
- Pitozzi, E. (2013). De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence* (p. 209-244). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Plassard, D. (1992). *L'acteur en effigie*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Pluta, I. (2011). *L'acteur et l'intermédialité : les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Samur, S. (2012). *Actor and technology : appropriating digital media into the creative process* (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal.
Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/4904/>
- Tackels, B. (2015). *Les écritures de plateau : état des lieux*. Besançon : Les Solitaires intempestifs.

Articles

- Banu, G. (1999). Théâtre et technologie ou Celui qui dit oui / celui qui dit non. *Jeu : revue de théâtre*, 90(1), 152-160.
- Bardiot, C. (2003). L'acteur interface. De l'omniprésence à la transparence de la technologie sur le plateau numérique. *Études théâtrales*, 26, 82-87.
- Borello, C. (1994). Robert Lepage, mettre en scène, c'est écrire. *Théâtre/public*, 117, 82-85.
- Craig, G. (1908). The actor and the über marionnette. *The Mask*, 1(2).
- Décarie, J. et Lafrance, J.-P. (2018, mai). *L'évolution des interfaces personne-machine depuis 60 ans, transformer les connaissances obtenues par les médias en expériences vécues à travers tout le corps et les sens*. Communication présentée au Séminaire IDEFI CréaTIC, Paris, France.
- De Toro, F. (1987). Vers un théâtre multimédia. *Jeu : revue de théâtre*, 44, 116-123.
- Duguay, S. (2010). Les mille mots de l'image : les partitions scéniques de Michel Lemieux et Victor Pilon. *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, 47, 125-137.
- Grumbach, A. (2005). Théâtre réparti : scénographies pour une représentation répartie sur plusieurs sites. *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, 38, 138-157.
- Jambrina, N. (2015). Synthèse des travaux de Silvestra Mariniello sur l'intermédialité. *Cinémadoc*. Récupéré de <https://cinemadoc.hypotheses.org/3097>
- Larrue, J.-M., Lamoureux, J., Brown, G. et Hauck, G. (2008). Théâtre et intermédialité. *Intermédialités*, 12, 13-29.
- Lesage, M.-C. (2008). Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes. *Communications*, 83, 141-155.
- Mariniello, S. (2003). Commencements. *Intermédialités*, 1, 47-62.

- Müller, J. E. (2000). L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision. *Cinémas*, 10(2-3), 105-134.
- Müller, J. E. (2006). Vers l'intermédialité : histoires, positions et options d'un axe de pertinence. *Médiamorphoses*, 16, 99-110.
- Müller, J. E. (2010). Intermediality Revisited : Some Reflections about Basic Principles of this *Axe de Pertinence*. Dans L. Elleström (dir.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (p. 237-252). Londres : Palgrave MacMillan.
- Perrot, E. (2008). Théâtre et vidéo : le pouvoir du live. *Jeu : revue de théâtre*, 129(4), 188-192.
- Rykner, A. (2008). Du dispositif et de son usage au théâtre. *Tangence*, 88, 91-103.
- Smuts, A. (2009). What is interactivity ? *Journal of Aesthetic Education*, 43(4), 53-73.

Sites web

Troikatronix. (s.d.). *Accueil - Isadora*. Récupéré de <https://troikatronix.com/>