

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ARTS  
(OPTION CRÉATION)

Par

CAROLINE LA HAYE

SCÉNOGRAPHIE CINÉTIQUE

*LA VOIX DU VIDE*

24 FÉVRIER 2003



### Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

## REMERCIEMENTS

À travers ce long parcours, plusieurs compagnons de route m'ont accompagnée, m'ont guidée même.

La patience, les encouragements et la confiance de mes enfants, Fabien et Jérémy, ainsi que de mon amoureux, Gaëtan, m'ont propulsée à atteindre ce rivage.

Grâce à la sensibilité de Rodrigue Villeneuve, mon directeur de recherche, j'ai pu enfin découvrir mon île.

Merci à Carol Dallaire, mon co-directeur, pour ses compétences et sa disponibilité, mais surtout pour son amitié.

En voyage, on sait d'où l'on part, mais on ignore d'où l'on va repartir.

Merci à tous pour ces nouveaux paysages.

## RÉSUMÉ

L'objectif de cette recherche est de mesurer l'impact de la réception des spectateurs face aux nouvelles technologies appliquées à la scène. Est-ce que le théâtre d'environnements, qui immerge le spectateur dans un univers virtuel, provoque chez le participant une sensation d'abandon afin qu'il puisse s'investir dans ce qu'il lui est présenté et ainsi entraîner un contact avec son intériorité?

La méthodologie appliquée à cette recherche s'imprégnait d'un souci d'expression personnelle. Une phase d'exploration du sujet puis de production fût nécessaire. J'ai expérimenté à l'aide de maquettes, de prises de photos, de numérisation d'images puis de découvertes de logiciels graphiques et d'animation. Ultiment, j'ai développé mon propre langage artistique, qui a su trouver sa voie dans *La voix du vide*.

Le cheminement qui a mené à la conception et la réalisation de cette performance scénographique multimédia a trouvé sa source dans une définition particulière du concept du vide.

Par leur pouvoir évocateur, tous les éléments scéniques proposés dans cette présentation : installation scénique, éclairages spécifiques, bande sonore originale et images numériques ont su susciter chez le spectateur un profond sentiment de confiance et ainsi déployer son imaginaire.

*Marcher....ce n'est qu'en marchant que les espaces s'ouvrent et que dansent les espaces intermédiaires. Ce n'est qu'en marchant que je tourne avec les pommes dans l'arbre. Une tête ne presse que sur les épaules de celui qui marche. Seul le marcheur saisit le grand arbre dans l'oreille. Le silence ! Seul le marcheur se rattrape et s'atteint lui-même. La marche veut qu'on marche. Marcher c'est le plus libre des jeux. Oh, mon immortel appétit de marcher, de sortir de l'endroit, de continuer de marcher de toute éternité*

*L'Absence de Peter Handke*

# TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	I
Résumé	II
INTRODUCTION	p.1
CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE	p.4
CHAPITRE II : <i>LA VOIX DU VIDE</i>	p.7
1. Dispositif scénographique	p.7
2. Scénario	p.9
CHAPITRE III : LE VIDE	p.13
1. Genèse	p.13
2. Réflexions	p.20
CHAPITRE IV : NOUVELLES TECHNOLOGIES EN CRÉATION	p.22
1. Contexte	p.23
2. Aujourd'hui	p.26
CHAPITRE V : UN NOUVEAU SPECTATEUR ?	p.29

CHAPITRE VI : PROCESSUS CRÉATIF	p.32
1.Exploration	p.32
1.1 Travailler en modèle réduit	p.32
1.2 Tailler dans la lumière	p.33
1.3 Initiation à l'informatique	p.34
1.4 Théâtre de l'image	p.35
1.5 Le spectateur	p.36
1.6 Spectacle synthèse	p.38
2. Production	p.39
2.1 Synopsis	p.39
2.2 L'espace	p.40
2.3 Le scénario	p.41
2.4 Conception des images	p.42
2.5 Film d'animation	p.43
2.6 Travail dans l'immatériel	p.44
2.7 Travail dans la réalité	p.44
2.8 Conception de la bande sonore	p.45
2.9 Montage technique	p.46
CHAPITRE VII : CONVICTIONS	p.48
CONCLUSION	p.51
ANNEXE I : RÉACTIONS DU PUBLIC	p.53
ANNEXE II : PHOTOS	p.58
BIBLIOGRAPHIE	p.59
1. Livres	p.59
2. Périodiques	p.61
3. Vidéos	p.62
4. Sites internet	p.62
5. Bibliothèque spécialisée	p.62
6. Discographie	p.63

## INTRODUCTION

Dans la création de productions scéniques, la scénographie, normalement, est au service à la fois de l'œuvre et de l'idée maîtresse du metteur en scène. En ce sens, elle doit proposer un concept visuel correspondant aux enjeux de la pièce tout en répondant à des exigences techniques et fonctionnelles pour les comédiens. En somme, la proposition scénographique doit unifier l'organisation spatiale et la dimension artistique dans une esthétique singulière.

Pour ce projet de maîtrise en création, j'ai voulu me dégager de l'œuvre littéraire imposée ainsi que de la collaboration avec le metteur en scène. J'ai œuvré seule, prenant en charge autant le contenu du spectacle que le contenant, soit le scénario et le dispositif spatial. De plus aucun comédien ne joue sur scène. Ce spectacle se propose comme une *scénographie cinétique expérimentale*.

Les spectateurs se retrouvent devant un environnement spatial composé d'images virtuelles en mouvement : projetées en vidéo numérique sur une surface morcelée, celles-ci sont mariées à des éclairages et évoluent au rythme d'une bande sonore originale. De plus les dimensions sont importantes : cet environnement est conçu en fonction de proportions énormes, hors normes, qui veulent imposer au



spectateur un espace inhabituel capable de renforcer l'émotion produite par les images et le son.

Dès le départ, je devais trouver un thème qui convenait à ce vaste cadre que je m'étais donné. La notion du vide s'est imposée à moi progressivement. À travers ce mémoire je décris le cheminement qui m'a amenée à réaliser ce projet. Tous les chapitres de ce mémoire traduisent un des aspects de la nécessité qui m'a poussée au long de ce travail.

La passion qui a alimenté cette recherche est particulièrement exprimée dans le chapitre 1, là où est exposée ma problématique : l'utilisation de nouvelles technologies à la scène versus l'implication des spectateurs. Travaillant l'espace avec des *immatériaux* et de façon virtuelle, ce thème, le vide, a donc d'abord trouvé son expression dans l'espace scénique lui-même. Puis j'ai voulu exprimer un itinéraire plus personnel (chap. 3), qui devait déployer son sens lors de la communication finale avec le spectateur.

Lorsque j'ai commencé ma maîtrise, je me définissais comme une scénographe maîtrisant plusieurs techniques de scène. Si aujourd'hui je me vois plutôt comme une créatrice articulant son propre langage, c'est parce que, par le biais des technologies nouvelles (chap. 4), j'ai réussi à développer un processus de travail personnel (chap. 6).

En guise de conclusion, je me permets de rappeler au lecteur qu'il lui faut considérer cet essai comme un texte d'accompagnement à la présentation scénographique qui s'est tenue du 4 au 8 septembre 2002 au Petit Théâtre de l'UQAC. En tant que description de mon itinéraire et du projet auquel il a abouti, ce mémoire est aussi l'occasion d'un bilan esquissant les grandes lignes de ce travail de recherche et de création. Il ne livre pas seulement un portrait précis de l'environnement scénographique mis en place, mais surtout un exposé du rôle des nouvelles technologies et de leurs conséquences sur l'implication du spectateur (chap. 5). Enfin, ce mémoire vient témoigner d'une démarche artistique singulière qui a provoqué une révolution majeure et fondamentale de mon approche de l'art : je me permets de dire que j'ose maintenant être qui je suis.

# CHAPITRE I

## PROBLÉMATIQUE

En faisant de la scène un environnement visuel et sonore qui englobe le spectateur et en la dépouillant de l'acteur et du texte, est-il possible de développer une histoire où le spectateur pourra s'identifier, s'émouvoir et être touché ? Est-il possible, dans un spectacle, de communiquer une réflexion spécifique en empruntant un autre langage que celui de la parole ou de l'interprétation, et si oui, comment le spectateur pourra-t-il saisir les intentions de l'auteur du spectacle ? Est-il possible, en utilisant dans une installation scénographique uniquement ces médiums dits «froids» que sont l'image virtuelle et l'environnement sonore, de développer une sensibilité ou de produire une émotion ? Les personnages étant absents, toute identification à la présence humaine n'existant pas, comment le spectateur réagira-t-il et quelles seront ses références ?

Ces questions se nourrissent sans fin les unes les autres. J'en retiendrai deux : celle du rôle et de l'intégration des nouvelles technologies à la scène et celle de la recherche d'une implication émotionnelle plus forte de la part du spectateur.

Afin de me procurer des éléments de réponse, j'ai tenté de développer un scénario à partir d'images virtuelles suggérant des impressions ou des sensations.

Dans le domaine de la pensée et de l'intelligence, il y aurait des attitudes que les mots sont incapables de traduire mais que les gestes, les sons, les formes et tout ce qui participe au langage dans l'espace atteignent avec plus de précision et d'efficacité. C'est ce qu'a constaté Antonin Artaud, pour qui le domaine du théâtre n'est pas psychologique mais plastique et physique :

« Je dis que ce langage concret, destiné aux sens et indépendant de la parole, doit satisfaire d'abord les sens, qu'il y a une poésie pour les sens comme il y en a une pour le langage, et que ce langage physique et concret auquel je fais allusion n'est vraiment théâtral que dans la mesure où les pensées qu'il exprime échappent au langage articulé (1) ».

Je crois de plus qu'il est possible d'articuler ce *langage concret* par de nouveaux outils, paradoxalement *immatériels*. Les médias informatiques offrent en effet des façons tangibles de montrer un cheminement de pensée plus subtil, d'exprimer des réflexions d'un niveau de profondeur impossible à atteindre auparavant, bref de faire parler l'espace scénique plus poétiquement. Le défi d'émettre des sensations sans passer par des acteurs peut être relevé grâce aux moyens techniques pratiquement illimités que nous offrent les nouvelles technologies appliquées à la scène.

« L'apparition de la poésie, dit Artaud, est la conséquence d'un désordre qui nous rapproche du chaos (2) ». Et c'est justement de la poésie dont j'ai souhaité

---

1 ARTAUD, Antonin (1958), *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, p.56

2 Ibid., p.64

m'approcher dans ce projet.

Pour le cadre scénique, une échelle de grandeur aux dimensions imposantes s'est peu à peu ordonnée, et, en même temps, un thème s'est imposé, celui du vide. Un thème qui, par ailleurs, avait, dans mon expérience personnelle, de fortes résonances.

Mais qu'arrive-t-il du spectateur appelé à s'investir dans ces mondes ? Sautera-t-il le pas ? J'en suis persuadée. Il est vrai que le défi est de taille pour lui aussi car ses points de repères sont rares : non seulement les limites du dispositif spatial sont repoussées le plus loin possible, mais l'humain n'est d'aucune façon représenté. Je suis persuadée que le spectateur relèvera le défi. Confronté à ces nouvelles approches, il ne peut que se sentir davantage impliqué. Après tout, le spectacle demeure le lieu d'un partage d'expériences.

Et il y a un autre phénomène susceptible d'influencer la réceptivité du spectateur : l'effet de la fusion de ces trois éléments, espace, images et sons, qui vient renforcer la poésie de l'espace.

C'est sur ce dernier point que repose le projet, qui consiste finalement à dégager une poésie de l'espace assez forte pour que ceux qui en font l'expérience en ressortent touchés, sinon ébranlés.

## CHAPITRE II

### LA VOIX DU VIDE

#### *1- Le dispositif scénographique*

La performance scénographique multimédia est présentée dans une salle de spectacle, le Petit Théâtre de l'UQAC.

Cette salle, rectangulaire, à géométrie variable, au plafond d'une hauteur de 8 mètres, contiendra à première vue peu de choses : un dispositif scénographique de 9 par 5,5 mètres, une plate-forme de 7,25 par 8,5 mètres, une quinzaine de chaises et des pendrillons noirs. L'équipement technique se veut discret et l'aménagement spatial, efficace.

Simple mais de dimensions imposantes, le dispositif scénographique se présente comme un immense écran fragmenté de 9 mètres de large par 5,5 mètres de haut par 2,5 mètres de profond. Les modules qui le composent, au nombre d'environ cinquante, sont de simples feuilles de papier de riz, avec la particularité d'être étalées en trois rangées de profondeur et disposées selon un angle de 60 degrés par rapport au plancher. Ces petits écrans de papier de 1 mètre de haut par 50 cm de large sont individuellement suspendus par un fil invisible qui leur permet aussi d'être tendus vers le bas. Ils sont séparés les uns des autres, aussi bien en hauteur et en largeur qu'en

profondeur. Par cet effet, ces écrans forment non seulement une surface mais un volume. Le spectateur se retrouve devant un immense plan fragmenté dans ses trois dimensions. Il doit avoir l'impression mitigée que tous ces écrans flottent et qu'ils forment cependant une même entité.

En ce qui concerne l'équipement technique lié au visuel, une vingtaine de projecteurs seront accrochés tout autour du dispositif. Sur cette étendue de papier en suspension, durant vingt-cinq minutes se déroulera une présentation multimédia faite d'images virtuelles provenant de projecteurs vidéo et d'éclairages de scène.

Quant à l'environnement sonore, il viendra renforcer le déroulement du scénario. Les boîtes de son seront fixées de part et d'autre de la scène. Deux projecteurs vidéo seront suspendus derrière les spectateurs, la régie sera placée au fond de la salle. Il est important que le spectateur soit transporté dans l'univers qui lui est proposé par l'ensemble des médiums : les images, l'espace scénique et les paysages sonores.

Bien que sophistiquée, la dimension technique devra demeurer imperceptible. L'intervention humaine pour le déroulement du spectacle sera réduite au minimum : le son sera synchronisé sur la bande film, ces images seront projetées par deux appareils vidéos numériques, l'éclairage sera préprogrammé et le spectacle se déploiera comme par magie.

Les spectateurs seront invités à prendre place. Quinze chaises éloignées les unes des autres créeront un effet d'isolement. Les chaises seront installées sur une scène de

30 cm de haut. Les écrans déborderont sur la scène, de sorte que le spectateur sera intégré à cet environnement aérien.

## *2- Le scénario*

Les voyages me fascinent. Pas seulement pour le contact avec de nouvelles cultures, pour les rencontres, pour les déplacements dans des paysages grandioses ou pour l'état de survie dans lequel on se retrouve constamment, mais surtout pour ce que cela laisse comme empreinte : ces transformations intérieures que provoquent les événements, ou les petits détails. L'esprit se déploie.

Je crois que l'évolution de l'espèce humaine passe nécessairement par une grande intégration. Le voyage est une façon d'y arriver, car l'Homme y est constamment confronté avec lui-même, vit des expériences, développe ses forces, et découvre ses faiblesses. Le voyage provoque des prises de conscience.

Graphiquement, le scénario de la *Voix du vide* comporte trois phases. La première est composée d'une multitude de lignes lumineuses qui forment différents paysages naturels. La deuxième est plus figurative, représentant un dragon en mouvement, tandis que la troisième représente des systèmes célestes, de façon davantage réaliste. Ce scénario a comme toile de fond le voyage. Il a comme trame de récit l'évolution d'un état mental spécifique de l'Homme. Cet état mental spécifique est le vide. Le rythme est lent. Très lent. Il porte des visions de paysages intérieurs.



L'isolement, la solitude, le manque, puis l'obstacle, un moment de suspension, enfin l'ouverture sur l'univers, voilà les différentes étapes du scénario dont j'ai tenté de développer la représentation visuelle et sonore.

1<sup>ère</sup> phase : *L'apprivoisement*

L'histoire commence doucement, sur un rythme lent. C'est une invitation adressée au spectateur pour le rendre à l'aise et confiant. L'image est claire, les sons, identifiables : nous sommes dans la nature. C'est l'introduction.

Puis on se rapproche, on écarte les herbes folles et on découvre un paysage grandiose de montagnes, à couper le souffle. Moment magique, on arrête, on observe, on s'imprègne. Va-t-on pénétrer dans le paysage ? Quitter le terrain connu pour s'engager vers un autre lieu, une nouvelle histoire ?

2<sup>e</sup> phase : *L'isolement*

On descend dans la vallée et on marche. On marche, on marche si longtemps, très longtemps. Marcher seul, marcher sans penser. Marcher dans les collines, les plaines, être fouetté par le vent. Entendre le vent. Marcher pour atteindre quelque chose, atteindre quelque chose d'inaccessible. Quelque chose que l'on croit inaccessible car beaucoup plus puissant que soi. On avance et cette chose grandit. On s'en approche et elle prend forme. Une forme monumentale.

### 3<sup>e</sup> phase : *L'obstacle*

La montagne, l'immense montagne puissante et belle. On s'incline devant sa puissance, sa constance, sa dureté, sa force et sa beauté. Elle est totale, impénétrable. Comment peut-on la déjouer et continuer sa route ? Comment traverser cette matière ? Moment de réflexion. On reste là et on observe. Sans attente ni empressement. À observer tout simplement.

Finalement, on aperçoit une légère fissure par laquelle on pourrait peut-être se glisser. Cette fissure s'agrandit de plus en plus. Enfin on peut pénétrer dans ce qui semblait inaccessible.

### 4<sup>e</sup> phase : *Le vide*

Souffrance. Musique qui en traduit l'intensité. Cette traversée est difficile car elle ouvre sur une nouvelle dimension. Au début c'est le noir, le néant, l'incertitude, le silence, le vide. Le temps est suspendu, c'est un temps de fragilité, de vulnérabilité.

Puis, lentement, du chaos prend forme une énergie. Apparaît un personnage symbolique qui représente des forces cachées, le dragon, miroir qui renvoie à l'Homme l'image de sa nature secrète.

5<sup>e</sup> phase : *La créativité*

Le dragon est en mouvement. Il danse.

D'abord il est méfiant et même menaçant, car peu habitué aux contacts humains. Puis il s'adoucit et exprime sa folie par différents mouvements légers et gracieux. Il termine en avalant sa queue, union des contraires, du ciel et de la terre, dont il est l'intermédiaire. Il se féconde lui-même et renaît. L'énergie qui se dégage de ce mouvement, de cette spirale sans fin qui tournoie, devient trop forte. Le dragon se déforme. Il éclate.

6<sup>e</sup> phase : *Aller vers l'ailleurs*

Le dragon morcelé se fusionne avec l'univers. Après un moment de flottement dans cet espace céleste, il se métamorphose en une simple étoile parmi les millions d'étoiles, se joint à la nébuleuse et disparaît dans l'univers.

Ce voyage est une longue traversée intérieure. Parti de soi, on aboutit à soi, mais capable maintenant d'être au diapason de l'univers. On retrouve ainsi soi-même et le monde, avec la capacité de créer.

## CHAPITRE III

### LE VIDE

#### *1- Genèse*

Quel thème abstrait ! Le vide. Ce concept entraîne une définition différente pour chacun : concept théorique, parfois réalité spirituelle, idée vague et surtout bien personnelle.

Je voulais bien le cerner, ce vide, car il m'habite, et pourtant je n'en saisis pas très bien encore toute la portée. Je voulais clarifier son rôle dans mon cheminement personnel. J'ai donc décidé d'en faire le thème principal de mon scénario. Je devais essayer de donner aux spectateurs des représentations visuelles et sonores pour qu'ils fassent l'expérience du vide à leur tour.

Tout d'abord, je crois que le vide ne s'installe pas soudainement dans notre esprit. Il existe des échelons, un *processus* même, pour atteindre le vide. Je crois que le vide est un état d'être, il fait partie de nous. Cet état d'esprit est souvent provoqué par une crise intérieure, un besoin urgent de s'exprimer.

Pour moi, avant le vide, il y a eu l'isolement. Un isolement géographique, culturel et social.

D'abord un isolement géographique : déracinée de mon milieu naturel et transplantée dans un environnement à conquérir car inconnu. Puis un isolement culturel, plus subtil, plus profond. Un isolement qui provoque une frustration car il n'y a plus de cette communication avec les autres dont se nourrit l'esprit, celle qui nous fait voir clair, celle qui nous fait vibrer tant la complicité est profonde, celle qui, lorsqu'on y goûte, nous fait devenir boulimique. Un isolement où l'on a perdu les siens, ces contacts nourrissants, et par le fait même, son identification.

C'est alors que l'isolement devient une confrontation avec soi-même. Un tête-à-tête non souhaité et permanent avec soi-même. L'isolement est synonyme de frustration car on rejette cette situation imposée.

L'isolement se transforme en attente : sortir de ce carcan, recréer des liens, évoluer grâce à une complicité d'esprit. Et ironiquement, plus on attend et plus on est isolé. L'attente, c'est la monotonie, la répétition, ça nous amène à un ennui profond, étouffant, suffocant, désespérant, un ennui où l'on voudrait exploser pour transformer cette énergie lourde et non productive. Mais on fige, on se déçoit et la motivation s'estompe.

L'isolement a développé un puissant besoin de liberté pour briser cette régularité imposée, monotone et terne. La nécessité de transformer la situation pour provoquer des surprises et des changements est devenue une urgence. Mais il est

difficile de renverser la vapeur seule. C'est alors que j'ai constaté le vide social autour de moi.

Bien sûr, l'isolement, c'est la solitude, mais une solitude où je me sens clôturée dans moi-même. Même si j'ai une envie folle de partir, voyager hors de moi et me rafraîchir l'esprit, je suis piégée. Il n'y a nulle part où aller car on ne peut se sauver de soi-même. Alors on reste là et on attend que quelque chose se passe. Mais il ne se passe rien. Il n'y a que soi.

En effet, à force d'être là, d'attendre, d'observer et d'essayer de percevoir un mouvement, une nouveauté, un changement, on se rend compte qu'il n'y a toujours rien, qu'il n'y a toujours que soi. Finalement il se crée un détachement face à la persistance de cet inconfort. J'ai lâché prise et je l'ai accepté.

Ce détachement face à mes désirs m'a ouvert une grande porte : l'isolement m'a conduite à moi-même. L'isolement et le détachement sont les éléments déclencheurs qui m'ont permis de percer ma carapace.

Après cette découverte, un moment de panique s'est installé : « Si la communication avec les autres est absente, je dois donc communiquer avec moi-même, mais comment ? Et si je n'avais rien à dire ? Et si je rentrais en moi-même comme on entre dans le néant, un trou vide, un désert ? » La panique s'est transformée en angoisse. Je suis devenue mon propre obstacle.

Non pas qu'avant je n'avais jamais pris contact avec moi-même. Je parle ici d'un contact profond. Aller à sa rencontre, toucher à l'esprit, le regarder, l'observer, pas seulement le comprendre mais surtout le pénétrer. Entrer en soi-même pour se répondre. Ce qui est plus profond que de croire en soi. Vouloir éliminer tout doute. Marcher avec assurance sur notre propre chemin qui nous mènera vers l'inconnu.

Nous savons que nous marchons vers l'inconnu, et c'est très bien ainsi. Les voilà nos imprévus, nos surprises et nos nouveautés. Ce ne sont plus les autres qui nous les apportent, c'est nous-mêmes. Ce sont les paysages de cette route intérieure.

Le silence des autres en nous nous fait entrer totalement en contact avec notre essence. L'isolement m'a amenée vers une autonomie qui me définit et me détermine.

« Si je parle, je me coupe de moi ; si je garde le silence, je me coupe des autres pour tenter la fusion avec moi-même. (3) »

Le vide est pour moi le moment de transition entre l'extérieur (le monde) et l'intérieur (soi). J'ai trop avancé pour reculer et pourtant j'hésite à continuer car, après ce stade, ce qui m'attend est terrorisant. Le vide est un moment de suspension entre le connu et l'inconnu. C'est un espace fragile et délicat où je me retrouve entièrement vulnérable.

Jean Bouchart d'Orval, physicien et ingénieur nucléaire de l'Université de Montréal, s'est penché sur la question du vide. « Le vide est un espace-temps où il semble ne rien y avoir, où rien ne se passe mais où pourtant on est pleinement alerte, on vit une grande vigilance intérieure car on est en pleine concentration. La première tendance de l'intellect est d'appeler cet état le vide et pourtant ce vide est tout. C'est la plénitude du vide (4) ».

Cet état d'esprit fait souvent référence à la pensée zen qui est une discipline de concentration et de méditation et qui vise à une transformation psycho-physiologique de l'individu. Le vide est une zone où l'on se regarde sans regarder, on entend sans entendre, on sent sans sentir et l'on pense sans penser. C'est une zone de concentration, de détachement.

« Notre conscience est très présente mais ne pense à rien. C'est une zone pour s'alléger. On doit être vide, faire le vide. De l'extérieur tout semble calme, de l'intérieur quelque chose se passe. Souvent le vide est silencieux et transparent (5) ».

Selon Taisen Deshimaru, grand maître chinois de la recherche intérieure ayant écrit plusieurs ouvrages sur ce thème, le vide c'est un regard en soi-même. C'est la contemplation de son visage originel et, pour ce faire, on doit se concentrer. Une concentration qui fait appel à une grande qualité de présence. Et pour se concentrer, on doit observer. Une observation dans le présent. Une observation intime de soi-même. Entrer dans son intimité.

---

4 BOUCHART D'ORVAL, Jean (1987), *Plénitude du vide*, Paris, Publisud, p.234  
5 DESHIMARU, Taisen (1981), *La pratique du zen*, Paris, Albin Michel, p.27



Shunryu Suzuki, auteur de « Esprit zen esprit neuf » et descendant spirituel du grand Dogen créateur de la pratique du zen déclare quant à lui que, pour observer, on ne doit rien attendre, être calme, prendre son temps et avoir l'esprit libre et présent. Ainsi la concentration permettra d'entrer profondément en soi-même.

Parallèlement, pour Rudolf Arnheim, le psychologue allemand qui a écrit « La pensée visuelle », la première phase du travail de création est d'éprouver un état de saisissement qu'il définit comme suit : « C'est laisser se produire, au moment opportun d'une crise intérieure, une dissociation ou une régression du moi, partielle, brusque et profonde. Ce saisissement est d'une puissance démesurée qui monte du fond de l'être. (6) » Il précise que créer, c'est donner forme à ce qui vit en nous.

En effet, ce vide décrit par D'Orval, Deshimaru, Suzuki et Arnheim a quelque chose à voir avec la création. C'est un moment de suspension hors du temps, où l'on est dans un état de saisissement de son énergie. On ressent un détachement face au passé et aux désirs. C'est surtout un instant présent d'une profonde concentration, un moment de grande vigilance intérieure. Le vide implique l'intériorisation. Le vide est l'état à atteindre avant d'être capable de plonger totalement dans l'activité de création où s'exprimera une partie de soi-même.

François Cheng, auteur d'importants travaux sur l'art et la poésie chinois, décrit la relation entre le vide et la création comme suit : « Le vide pur, voilà l'état suprême auquel tend tout artiste. Comme dans l'illumination du zen, soudain, il (l'artiste) s'abîme dans le vide éclaté. (7) »

« Seul l'homme parfaitement en accord avec lui-même, parfaitement sincère, peut aller au bout de sa Nature... Aller au bout de sa Nature et des choses, c'est se joindre à l'action créatrice et transformante du Ciel et de la Terre, (8) »

Selon Deshimaru, plus on se rapproche de cet état de conscience fragile et intense qu'est le vide, plus l'ambiance que nous pouvons créer autour de nous est rayonnante et bienfaisante car elle est vraie. Je crois que le but ultime de cette approche de soi, c'est la communication avec les autres. Du vide de l'esprit jaillit la lumière. C'est l'occasion et la condition d'une transcendance de soi. Une projection intégrale de soi vers le monde.

C'est ce long cheminement, ce voyage intérieur par et à travers le vide que j'ai voulu traduire en images et en sons dans l'espace.

---

7 CHENG, François (1991), *Vide et Plein*, Paris, Seuil  
8 CHENG, François (1991), *Vide et Plein*, Paris, Seuil, p.145

## *2-Réflexions*

Pour bien cerner la question du vide, il m'apparaissait important de choisir des auteurs venant de disciplines différentes. En effet, que l'on soit scientifique comme d'Orval, psychologue comme Arnheim, poète comme Cheng ou à la recherche d'une spiritualité comme Deshimaru et Suzuki, chacun possède un processus de recherche personnel. L'un est plus rationnel, l'autre plus philosophique, instinctif ou religieux. Et pourtant tous arrivent à peu près à la même définition du vide : un état d'esprit qui permet un contact plus intime avec nous-mêmes. C'est le chemin pour y arriver qui diffère.

Et pourtant, ce que je retiens de ces lectures, c'est que, finalement, je peux trouver un terrain commun à travers chacun de ces processus de recherche, qu'ils soient scientifique, artistique ou philosophique. Chacun passe par à peu près les mêmes étapes d'évolution :

- 1- l'observation : d'une perception ou d'un phénomène ;
- 2- l'incubation : questionnement, investigation du phénomène ;
- 3- la réalisation : intégration et expérimentation ;
- 4- la présentation : explications, témoignages.

Par ce processus commun, je remarque que chaque chercheur est poussé par la même motivation : le développement de la conscience de l'Homme. À travers toutes

ces étapes, le chercheur est amené à gérer l'inconnu, à se réorienter face aux nouvelles découvertes. C'est un cheminement insécurisant, mais dont il ressortira transformé.

Cette expérience, je l'aie personnellement vécue, autant comme processus de création que comme recherche technique pour arriver à transposer ce passage en images et en sons.

Cette voie s'est transformée en voix. J'ai pu entendre ma propre voix. C'est pourquoi j'ai intitulé cette présentation *La voix du vide* .

## CHAPITRE IV

### NOUVELLES TECHNOLOGIES EN CRÉATION

Il n'y a rien de nouveau dans le fait d'intégrer la *technologie* aux arts de la scène. Le théâtre connaît cette réalité depuis les mécaniques du théâtre antique et des mystères du Moyen Âge. Il n'y a qu'à se rappeler l'invention de la perspective et son utilisation scénographique au XVI<sup>e</sup> siècle qui a mené à des mariages entre la science et le théâtre qui furent des plus éclatants.

Les nouvelles technologies d'aujourd'hui, composées de projecteurs d'images et d'éclairages spéciaux, d'équipements informatiques, d'écrans géants et de moniteurs, sont parvenues à envahir la scène. Quelle influence ont-elles sur l'élaboration d'un spectacle ? Qui sont les protagonistes qui ont développé et appliqué certaines de ces techniques à la scène ? Comment se situe ma recherche dans ce développement ?

## 1. Contexte

Dans le documentaire « Design of Modern Theatre, Adolphe Appia's Innovation », on montre que ce scénographe et metteur en scène suisse du début du XXe siècle voulait créer un espace en trois dimensions. Dans ses projets de mises en scène, il refusait les toiles peintes et privilégiait le volume à la surface.

Il voulait davantage utiliser une nouvelle technologie de l'époque, l'électricité. Selon lui, la lumière devait être utilisée à son tour comme un véritable *moyen d'expression dramatique* qui s'animait dans l'espace et le rendait vivant. La lumière se voulait le premier élément dans la production de ces *espaces dynamiques* composés de volumes horizontaux et verticaux, d'escaliers et de plans surélevés sur lesquels jouaient des zones d'ombres et de lumière.

Appia apparaît comme « le père » du scénographe tchèque, Josef Svoboda, dont je voudrais bien à mon tour être un « enfant ».

Trois éléments sont récurrents dans chacune des œuvres de Svoboda :

1 - la création d'une forme, d'un instrument, d'une structure de grande dimension qui s'épanouit et se développe ;

2 – la création du mouvement afin que l'environnement scénique évolue comme le texte dramatique pour assurer l'expression spatiale ;

3 – l'utilisation de la lumière pour structurer l'espace. Cette lumière peut être interprétée en image. Elle est matière scénographique porteuse de couleurs et de visions.

Grâce aux recherches qu'il réalise en laboratoire au Théâtre National de Prague, après la Deuxième Guerre mondiale, Svoboda suit l'évolution des technologies applicables à la scène. Souvent même il se pose en précurseur en recourant aux technologies les plus diverses : dispositif électronique, moteur hydraulique, projecteur cinématographique, diaprojecteur automatique, etc.

Selon un biographe de Josef Svoboda, ce dernier serait à l'origine du développement du multimédia dans les productions scéniques. Svoboda est d'ailleurs l'auteur du *polyécran* présenté à l'exposition universelle de 1967, à Montréal. Cette œuvre, qui excluait la présence humaine, se présentait comme une combinaison de projections multiples avec du son. Enfin, c'est grâce à Svoboda que la projection massive est aujourd'hui utilisée non plus comme supplément à la scène mais comme élément central intégré à la création du spectacle.

Plus tard, les années quatre-vingt apportent une véritable transformation de la théâtralité scénique avec l'apparition abondante des images photographiques et cinématographiques.

Les créateurs côtoient les techniciens et les scientifiques. De ces échanges naissent des méthodes de création de type *work in progress*. C'est l'époque où, par exemple, les images scéniques projetées sur écran sont re-filmées en direct et traitées par ordinateur pendant la représentation elle-même.

Plusieurs artistes ont cherché à se distancer de plus en plus du texte dramatique pour développer une écriture scénique élaborée dans l'espace. Selon Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos (9), toutes deux professeures titulaires au département des littératures de l'Université Laval de Québec et professeures d'études théâtrales, cette écriture scénique consiste en un assemblage, un brassage ou un bricolage d'objets, de paroles, de musiques, de sons, d'éclairages, de textes, de gestes, de mouvements, d'appareils technologiques et d'écrans qui s'offrent comme des ressources potentiellement exploitables tout au long de la création théâtrale. C'est de cette écriture qu'est né le *théâtre de l'image*.

Pour Béatrice Picon-Vallin (10), directrice de recherche au CNRS (Centre Nationale de la Recherche Scientifique) et responsable du *laboratoire de recherche sur les arts du spectacle*, l'intégration des techniques et des images filmiques à l'acte théâtral féconde l'art de la mise en scène en lui injectant les notions de *montage* et de *cadrage*, propres au cinéma.

Le théâtre aujourd'hui utilise des images fixes ou animées qui sont projetées ou fabriquées artisanalement, électroniquement ou numériquement. Selon Picon-Vallin, l'image ouvre l'espace théâtral à l'infiniment intime comme à l'infiniment grand. L'image permet toutes les magies.

---

9 HÉBERT, Chantal, PERELLI-CONTOS, Irène (2001), *La face cachée du théâtre de l'image*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, p54

10 PICON-VALLIN, Béatrice (1998), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'Homme, p.62



## 2. Aujourd'hui

Par leur pesanteur et leur état physique permanent, les matériaux utilisés à la scène, tels le bois, le métal, etc., contraignaient les concepteurs. Désormais, ceux-ci disposent d'outils qui créent des éléments très mobiles, métamorphosables à l'infini.

En effet, les concepteurs peuvent aujourd'hui mettre en scène de la lumière, des images virtuelles projetées, de l'holographie, du laser, etc. Ces médiums possèdent des propriétés puissantes par rapport à la réalité quotidienne dans laquelle nous vivons. Ces propriétés nous permettent de créer des images tridimensionnelles, de projeter des visions grandioses, de jouer avec l'illusion, et tout cela en mouvement.

Ces puissantes propriétés permettent en somme de représenter autrement, avec encore moins de contraintes, l'imaginaire du concepteur. Elles offrent enfin la possibilité de travailler davantage dans l'ordre de la symbolique plutôt que dans celui de la matière.

Les nouvelles technologies entraînent donc l'émergence de nouvelles formes de spectacle.

En 1982, Paul St-Jean, artiste québécois multidisciplinaire et directeur de la compagnie *L'Écran Humain* présenta *Big Machine* à Montréal. Ce spectacle était basé sur la combinaison synchronisée d'une bande sonore sophistiquée, d'un espace

scénique modulable, de projections de diapositives et de présences humaines qui étaient assurées par des danseurs-mimes.

Michel Lemieux, scénographe québécois, artiste du multimédia, a beaucoup développé la projection virtuelle. On n'a qu'à se rappeler l'installation vidéo *Territoire intérieur* en 1994, ou le spectacle de danse *Pôles* en 1996, en collaboration avec Pierre-Paul Savoie (PPS Danse), où l'imagerie virtuelle repoussait les limites de la création.

Ces outils peuvent influencer grandement la façon de structurer un spectacle, d'en concevoir le déroulement et surtout de le présenter. On peut maintenant plonger plus loin dans des pensées et des univers très personnels, on peut représenter non seulement un défilement d'événements mais aussi les sensations qui y sont rattachées. La maîtrise de logiciels d'informatique peut permettre au concepteur de se concentrer sur l'idée plutôt que sur la fabrication et, par-là, d'être plus créateur.

Selon Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, le texte dramatique était considéré auparavant comme l'unique référent de la scène et le seul détenteur du pouvoir de signifier, voire comme la pierre angulaire de l'art théâtral. Par contre, les images créées par les nouvelles technologies appartiendraient à un langage plus global. « L'écriture scénique, grâce aux nouvelles technologies, a le pouvoir de nous faire plonger dans des univers de l'imagerie mentale pour non pas préciser des pensées mais faire penser. (11) »

---

11 HÉBERT, Chantal, PERELLI-CONTOS, Irène (2001), *La face cachée du théâtre de l'image*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, p.169

Les nouvelles technologies traduisent des pensées que la parole ne peut exprimer, car elles s'adressent aux sens au lieu de s'adresser d'abord à l'esprit comme la parole. Il devient donc possible de créer des situations et de solliciter des sensations qui feront vivre au spectateur de nouvelles expériences.

Dans *La voix du vide*, les nouvelles technologies occupent une grande place. Elles m'ont permis à moi aussi de substituer le virtuel à la matière.

Au tout début de la conception du projet, le spectacle que j'avais projeté était davantage fondé sur la matière : il présentait des objets de très grande taille maniés par des manipulateurs discrets. Mais des problèmes de construction, de poids, de mécanismes, de matériaux, et des difficultés de manipulation sont vite survenus concernant ces objets. En utilisant plutôt les nouveaux outils virtuels, toutes ces préoccupations ont disparu. En effet, j'ai réalisé mes éléments en maquette, je les ai photographiés, puis, à l'aide du numérique, j'ai pu moi-même les manipuler virtuellement.

Pour moi, ce changement apporta autant une nouvelle façon de procéder qu'une façon originale et contemporaine de présenter le résultat. De plus, mon atelier et mes espaces de travail se sont réduits. J'ai pu fonctionner de façon plus autonome, contrôlant davantage toutes les étapes de création.

Aussi, avec ces outils, une porte s'est ouverte donnant accès à tout un vocabulaire qui m'était interdit jusque là et j'ai réalisé que l'utilisation de ces nouveaux médiums n'avait de limites que celles de ma propre imagination.

## CHAPITRE V

### UN NOUVEAU SPECTATEUR ?

Traditionnellement, le rôle du spectateur est plutôt passif. Il assiste à une représentation théâtrale en observant sans agir. Il se retrouve devant un espace scénique, souvent configuré à l'italienne, où un texte est mis en scène et joué par des comédiens.

La participation du spectateur est peut-être physiquement inactive, mais son esprit est accaparé par le déroulement des activités sur scène où il est sollicité par plusieurs éléments. Il peut ressentir des émotions de par le jeu exagéré ou naturel des comédiens et s'identifier à eux, il peut être étonné de l'efficacité et de la beauté de la scénographie, il peut être touché par la musique, ou bouleversé par le texte, etc., mais ce dont il suit habituellement l'évolution, ce sont d'abord les comédiens et le texte qui les supportent.

Étant donné que, dans ce projet, j'élimine ces deux éléments centraux, le comédien et le texte, je supprime une identification à des balises naturelles de la réalité. Comment le spectateur réagira-t-il à ce processus d'abstraction ?

Il est important pour moi que le spectateur continue de suivre l'évolution de l'action scénique et même qu'il s'y investisse. Mais alors par quel moyen cet investissement émotif pourra-t-il se faire ?

Maintenant que les références ne sont plus que des formes et des sons non mimétiques et que tout le processus d'identification est évacué, comment impliquer le spectateur ?

Lorsque je marche dans une forêt, je ne m'identifie pas à elle, je suis dans elle. Le fait d'être là, de sentir le vent, des odeurs, d'entendre respirer l'espace, me fait vivre une expérience directement. Je suis envahie par le lieu. Je m'y sens intégrée.

Je veux transposer cette expérience au théâtre. Le spectateur doit sentir qu'il fait partie de l'environnement spatial à un point tel qu'il doit se sentir **dans** le spectacle. Il n'y a plus de comédiens, plus de médiateur. C'est donc à travers lui directement que se vivront les émotions. Il récupère le premier rôle.

Pour cela, il a besoin de se trouver dans une disposition d'ouverture d'esprit et de liberté très grande. Il doit même s'abandonner pour se laisser pénétrer. C'est à ces conditions qu'il pourra finalement procéder à son propre travail de recomposition, en y introduisant son propre imaginaire et en vivant sa propre vision du scénario. Ainsi il en émergera du sens.

Comme le soulignent Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, il n'est plus opportun de se poser l'habituelle question : « Que raconte l'histoire ? » ; il est plus fécond de s'interroger sur sa propre expérience perceptive et ses modes de représentations en se demandant : « Que voit-on ? » et, surtout « Comment voit-on ? » (12)

---

12 HÉBERT, Chantal, PERELLI-CONTOS, Irène (2001), *La face cachée du théâtre de l'image*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, p.136

Afin que le spectateur vive cette expérience de cette façon, je crois qu'il est important d'imposer certaines conditions physiques.

1<sup>ère</sup> condition : *l'isolement*

Chaque spectateur sera, dans la mesure du possible, isolé des autres gens présents dans la salle. Au Petit Théâtre de l'UQAC, une zone d'environ 60 cm sera créée autour de chaque spectateur pour qu'il se retrouve seul aux prises avec lui-même.

2<sup>e</sup> condition : *la relation avec l'environnement*

L'environnement visuel doit être omniprésent. Idéalement, j'aurais voulu que le décor soit autour, en-dessous et au-dessus des spectateurs. De façon plus réaliste, le dispositif scénique offrira de très grandes dimensions et envahira partiellement l'espace des spectateurs.

Ils seront assis de façon à ce que leur tête soit orientée vers le ciel et non vers l'horizon, alors que les écrans seront orientés vers le bas.

Ainsi installés, les spectateurs pourront peut-être vivre une expérience où il sera question pour eux d'éprouver, de ressentir et d'être touchés par la poésie de l'espace.

# CHAPITRE VI

## PROCESSUS CRÉATIF

### *1- Exploration*

En décembre 1998, au moment où je déposais mon intention de recherche pour une maîtrise en Arts (spécialisation scénographie), j'étais surtout préoccupée par le processus de création. En tant que scénographe, j'étais soucieuse d'intégrer à ma pratique certains aspects propres aux nouvelles technologies informatiques.

J'écrivais alors : « Est-ce que les nouveaux outils tel les logiciels d'informatiques de montage d'images, les vidéos, les images virtuelles et autres effets lumineux spectaculaires modifient la façon dont on élabore le contenu d'un spectacle ? Est-ce que ces équipements influencent la façon de présenter des idées ? Parle-t-on, en l'an 2000, par l'intermédiaire de ces nouveaux instruments, des même sujets qu'avant ? »

Ces préoccupations m'ont suivie tout au long de mon cheminement de maîtrise et elles sont encore aujourd'hui très présentes.

### ***1.1 Travailler en modèle réduit***

Pour répondre à ces questions, j'ai tout d'abord travaillé avec les moyens que je maîtrisais : construction de maquette, élaboration d'éclairages et prises de photos.

Je créais des environnements allégoriques miniatures en trois dimensions où l'éclairage accentuait la profondeur de l'image. Lors des prises de diapositives, je contrôlais l'illusion visuelle en favorisant un angle de vue précis. Lors de la projection, on ne discernait plus l'échelle de ces environnements. On pouvait facilement croire à un espace de grande dimension.

Ce processus m'a conquise. Pourquoi ne pas toujours adopter cette méthode ? Créer et construire en petit et agrandir par la projection grand format. Il m'était essentiel de transposer ces environnements dans une dimension monumentale, de les traduire en un espace envahissant et démesuré par rapport au regardeur.

### ***1.2 Tailler la lumière***

Par la suite j'ai voulu me dégager complètement de la matière et ne travailler les espaces scéniques qu'avec de la lumière. À l'époque, la participation de l'acteur dans ces lieux était toujours nécessaire afin que soit imposée une échelle. Je cherchais à ne métamorphoser l'espace scénique qu'avec des effets lumineux afin que ceux-ci



occupent totalement l'environnement au lieu d'éclairer des surfaces. Je voulais sentir la lumière, qu'elle habite l'espace.

Partant de là, toujours par l'intermédiaire de la maquette, j'ai expérimenté avec différents équipements d'éclairage. Ceux-ci se reflétaient sur des miroirs ou des tôles capables de faire rebondir la lumière dans l'espace. Je sculptais la lumière à l'aide de gobos, de pochoirs et de silhouettes diverses. Le titre de ce travail, « Métamorphose d'un espace immatériel », rendait bien compte de mon objectif.

Par cette expérience, j'ai appris à mieux contrôler la lumière pour la rendre plus expressive. La lumière est devenue mon pinceau de couleur et l'espace scénique, mon canevas.

Ce fut le début de ma préoccupation pour le vide, à savoir : comment occuper un espace sans matière, ou comment créer du plein avec du vide.

### ***1.3 Initiation à l'informatique***

Je me sentais limitée par mes moyens techniques. Pour projeter des images, la diapositive me semblait un moyen dépassé, surtout parce que le mouvement en est absent. J'ai alors décidé de développer mes connaissances informatiques et plongé dans le monde virtuel des logiciels graphiques tels que *Photoshop*, *Illustrator* et *Soft Image*, où l'on modélise des objets et des environnements que l'on peut texturer, éclairer et animer.

Après avoir commencé à apprivoiser ces nouvelles techniques de travail, je n'étais pas encore convaincue de leurs applications dans le domaine de la scénographie. La maîtrise de logiciels tels que *Soft Image* m'apparaissait ardue et longue et je n'en voyais pas l'utilité pour la scène. Je ne voyais pas comment impliquer ces outils dans mon processus de travail comme scénographe.

#### *1.4 Théâtre de l'image*

Lors d'un cours sur le théâtre de l'objet, j'ai entrepris d'élaborer un spectacle. Mon objectif était de remplacer la présence humaine (l'acteur) par une scénographie dynamique. Je voulais découvrir si, avec des objets anthropomorphes et une bande sonore sans parole, il serait possible de créer une poésie à laquelle le spectateur pourrait s'identifier et s'abandonner.

J'ai alors construit deux objets similaires d'environ 30 cm de haut que je manipulais avec mes mains gantées en noir jusqu'aux coudes. Ces objets interprétaient une chorégraphie scénographique en évoluant dans un corridor de lumière. Il s'agit d'une technique d'éclairage à grande intensité lumineuse où les objets sont visibles s'ils restent dans un certain corridor tandis que le reste est plongé dans le noir.

Cette expérience m'a démontré qu'il était possible de développer une poésie de l'espace par le théâtre de l'image avec des éléments abstraits à condition de respecter certaines règles. J'ai bien vu que la règle la plus importante était de composer un

environnement sonore significatif et persuasif, vu que le son acquerrait de l'importance pour le spectateur de par la disparition de ses autres points de référence.

Par la suite, j'ai décidé d'entreprendre un stage chez l'infographiste Carol Dallaire afin d'acquérir d'autres connaissances informatiques. Pendant deux semaines, j'ai étudié le logiciel de transformation d'image *Photoshop*, celui de montage d'images *Première* et celui de montage de son *Deck*. Enfin j'assimilais cette science nouvelle que je pouvais intégrer à mes projets. En effet, c'est à cette étape que mon projet final de maîtrise a commencé à germer.

### *1.5 Le spectateur*

Après ces expérimentations avec la maquette, l'éclairage, l'informatique et le théâtre de l'image, après avoir abordé ces différentes techniques de présentation d'un spectacle, j'ai voulu me pencher sur le spectateur. Comment le spectateur reçoit-il une œuvre, comment écoute-t-il? Peut-on contrôler ce qu'il va ressentir? Peut-on imposer un dispositif précis afin qu'il éprouve un sentiment particulier?

Pour obtenir des éléments de réponse, j'ai imaginé un atelier de travail *in situ*, dans lequel j'ai voulu expérimenter les deux phénomènes : l'isolement du spectateur et sa réaction émotive face à une présentation mettant en cause le monumental.

Pour fournir un décor à caractère monumental, la représentation s'est déroulée un soir au pied d'un cap rocheux d'environ trente mètres. J'avais installé des projecteurs et, grâce à des jeux de couleur, la lumière dansait sur la roche et la rendait expressive, vivante. Les spectateurs recevaient ces impressions durant 5 à 7 minutes. Isolés dans cette nature, ils devaient être éloignés les uns des autres. Les bouchons dans les oreilles augmentaient leur recueillement, leur isolement. Le titre de cet atelier était : « Tu t'écoutes voir ».

J'ai bien vite compris qu'il était difficile d'imposer une façon de vivre une expérience à des individus. Trop d'interférences entrent en ligne de compte. D'autant plus que le thème, *l'isolement*, demande beaucoup plus que cinq minutes pour s'installer chez un spectateur, même s'il est dans un état d'esprit de réceptivité et d'isolement.

Par ailleurs, le sentiment de vulnérabilité face à la puissance de la nature demeure, je crois, bien personnel. Si l'on désire prescrire une émotion aux spectateurs, il vaut mieux prendre le temps d'installer confortablement l'ambiance recherchée.

### *1.6 Spectacle synthèse*

De chacune de ces étapes, j'ai gardé un ingrédient et c'est leur combinaison qui a alimenté mon « show céleste » de décembre 2001 : un dispositif spatial d'une grande surface où la lumière jouerait le premier rôle dans un environnement sonore évocateur. Je voulais créer un spectacle *grandeur réelle* pour rendre hommage aux beautés du ciel.

Si, à cause de la complexité de l'installation, je ne pouvais pas amener les spectateurs aux pieds des montagnes pour les mettre face au monumental, je pouvais procéder à l'inverse. J'ai amené cette nature dans le théâtre et ce spectacle s'est avéré être le prototype de mon projet final de maîtrise.

J'ai développé plusieurs systèmes d'éclairage mécaniques et manuels afin de créer des animations lumineuses. Ces mouvements de lumière se reflétaient sur une grande toile blanche, tel un dôme qui flottait dans le ciel. Les spectateurs, couchés dessous, pouvaient s'abandonner. À partir d'un collage de musiques « atmosphériques » du Théâtre du Soleil (*Tambours sur la digue*), j'ai élaboré une bande sonore d'une douzaine de minutes pour accompagner ces effets d'éclairage.

Durant la présentation, l'éclairage et le son étant informatisés, je restais libre de manipuler, d'un côté, des projections de diapositives intégrées aux éclairages et, de l'autre côté, des animations lumineuses réalisées à partir de ventilateurs, de lampes de poche et de papiers réflecteurs. Il s'agissait en quelque sorte d'une *performance lumineuse*.

J'ai senti pour la première fois que je venais de trouver les éléments qui articuleraient mon langage artistique; une union entre effets de lumières et projections d'images qui progressent au rythme d'une bande sonore significative. Le tout présenté dans un dispositif scénique aérien et de grande dimension où le spectateur se trouve dans une position d'abandon.

## *2- Production*

Était venu le temps de synthétiser tous ces éléments pour concevoir mon projet final. Cependant, il demeurait un aspect que je n'avais pas encore abordé : le développement d'un scénario capable de fournir une structure narrative à la production scénographique multimédia que je voulais réaliser.

### *2.1 Synopsis*

Je me suis tout d'abord attaquée au contenu. Pour ce faire, j'ai utilisé la méthode du collage d'images. J'entretenais depuis longtemps une banque d'images composée de coupures de revues lesquelles étaient classées en catégories (architecture, couleur, texture, éléments de la nature, etc.). C'est de cette banque que j'ai extrait toutes les images qui signifiaient quelque chose pour moi : une spirale, des montagnes, des aurores boréales, une peinture chinoise, etc.

Après les avoir regroupées par leur thème, forme ou couleur, je les ai disposées sur un grand rouleau de papier sans essayer de créer une suite logique. J'ai épinglé le tout au mur et j'ai laissé ce montage m'imprégner pendant quelques jours. Je savais que ces images constituaient le contenu de mon scénario mais je ne saisisais pas encore sa portée ou, du moins, je n'y voyais pas de déroulement logique possible. Il m'était cependant essentiel de raconter une histoire, de décrire une métamorphose.

## *2.2 L'espace*

Parallèlement, il m'apparaissait important de développer l'espace dans lequel ces images allaient évoluer. Mon intention était d'utiliser des lumières et des appareils vidéo ou diapo afin de projeter mes représentations graphiques. Je savais que je voulais morceler la surface sur laquelle elles se déploieraient pour créer de la profondeur mais j'ignorais comment et avec quel matériau.

En visitant des endroits où l'on présente des spectacles multimédia (musée Pointe à Callières, Cosmodôme, Planétarium, etc.), j'ai essayé de voir sur quel type de surface ces images virtuelles étaient projetées. J'ai entrepris aussi une recherche intensive de matériaux : plastique, miroir, tissu, papier. Mes essais étaient toujours accompagnés d'éclairages et de projections de diapositives pour voir comment ces matériaux recevaient la lumière.

Après plusieurs expériences en atelier, j'ai opté pour du papier de riz. Semi-transparent et texturé à la fois, il laisse la lumière le traverser.

Je devais décider de la dimension de chacun de ces écrans et surtout de leur disposition dans l'espace. J'en ai alors suspendu une dizaine dans mon atelier. De par leur matière, ils se sont révélés extrêmement délicats.

L'espace de mon atelier ne me permettait pas d'installer tous les écrans pour obtenir la dimension du dispositif désiré. J'ai alors recréé la disposition souhaitée à l'aide d'une maquette pour établir la quantité d'écrans dont j'aurais besoin.

### *2.3 Élaboration du scénario*

Le contexte spatial étant élaboré, je pouvais travailler plus facilement à l'élaboration du contenu qui allait s'y manifester. Au bout d'une longue observation de ce collage d'images épinglées au mur, une lecture s'est imposée. J'ai commencé à écrire, en récoltant toutes les notes de mes cahiers personnels. J'ai finalement pu décrire, encore une fois par collage de mots clés, de citations et de libres associations, les grandes lignes de l'histoire. L'élaboration se poursuivait dans l'espace.

Je ne pouvais cependant m'imaginer en quoi consisterait la prochaine étape. Un nuage d'insécurité et d'incertitudes planait constamment au-dessus de ma tête. Je ne pouvais m'appuyer sur des méthodes déjà éprouvées.



## *2.4 Conception des images*

J'ai décidé de mener une recherche visuelle à travers des livres d'images de type documentaire pour composer chacune des séquences du scénario, que je photographierais par la suite. Par exemple, pour la montagne, j'ai choisi diverses versions la représentant parfois par des textures de roches dissemblables, ou parfois sous un angle de vue particulier. Mais je me suis vite rendu compte que je ne pouvais concevoir un spectacle avec des images qui n'étaient pas miennes. Je ne pouvais que m'en inspirer.

Lors de projections de diapositives sur ma dizaine d'écrans suspendus, j'ai observé que celles dont j'obtenais la meilleure définition étaient d'anciennes maquettes représentant des lignes lumineuses sur fond noir. J'ai alors compris que je devais fabriquer mes propres images par l'intermédiaire de la maquette.

Je pourrais les numériser et les animer grâce à différents logiciels, pour ensuite les projeter dans mon espace théâtral.

Afin d'obtenir une image plus claire et plus précise lors de la présentation, chacun des deux projecteurs projetterait la moitié d'une image. De cette façon je diminuerais la distance entre les projecteurs et la surface animée. J'augmenterais, par contre, la complexité du projet en ce qui concerne la conception de chacune des images car cela devait passer inaperçu. J'étais déterminée à ce que, lors de la

projection, on ait l'impression de se retrouver devant une seule image et non devant deux moitiés.

### ***2.5 Film d'animation***

Après une recherche de matériaux, je décidai de fabriquer la montagne et les plaines de ma maquette à l'aide de tuyaux de cuivre, car ce matériel réfléchissait bien la lumière.

Cette étape du processus de création ressemblait étrangement à la technique de réalisation que l'on applique aux films d'animation en trois dimensions. Je pouvais enfin définir ce que je créais : un film d'animation.

J'ai alors construit un studio d'animation dans mon atelier. Une grande boîte de bois entourée de tissus noirs, plusieurs projecteurs, une console d'éclairage pour varier les intensités, un appareil-photo, un trépied et deux appareils diapos en constituaient les principaux éléments. Chaque scène demandait plusieurs prises de photos après modification soit des éclairages, soit de la position des éléments ou des angles de prises de vue. Cette étape allait s'échelonner sur trois semaines.

Par la suite, j'ai procédé, sur une table lumineuse, à un choix de diapositives. Ce fut la dernière étape dans mon atelier.

## ***2.6 Travail dans l'immatériel***

Ensuite j'ai dû *numériser* toutes les diapositives pour les enregistrer dans un ordinateur.

L'étape que j'appréhendais le plus était celle de l'utilisation des logiciels : allaient-ils répondre à mes exigences esthétiques ? Tous les jours, pendant un mois, j'ai travaillé chacune de mes diapositives avec le logiciel *Photoshop*. J'ai dû fabriquer une centaine d'images pour réaliser le scénario.

Par la suite, pendant cinq semaines, j'ai animé ces images grâce au logiciel *Première* afin de les mettre en mouvement pour finalement produire un film.

## ***2.7 Travail dans la réalité***

Tout ce long processus s'est déroulé à partir de maquettes. Une seule fois j'ai pu travailler en dimensions réelles.

Comme je n'ai eu que deux jours de disponibilité de salle, je n'ai reproduit que les grandes lignes du projet et une immense toile blanche suspendue devant une douzaine de projecteurs remplaçait les écrans. N'étant qu'au début de mon travail

avec l'ordinateur, j'ai projeté quelques images de chacune des séquences du film pour constater le résultat.

J'ai pu ainsi mesurer la grandeur de l'image, la disposition des sièges, de même que la distance entre les écrans et les projecteurs.

Plusieurs données techniques ont alors été établies sans pour autant permettre de visualiser le résultat final du projet. Les quarante écrans suspendus, le mariage avec les éclairages, la fusion des deux projections pour ne former qu'une seule image, la lecture de ces images dans ce dispositif complexe, tout cela, ne pouvait être vérifié qu'une fois installé dans la salle.

## ***2.8 Conception de la bande sonore***

Mes deux films étant terminés, je devais m'attarder maintenant à la bande sonore. Tout au long du montage, j'imaginai la musique qui conviendrait à chacune des scènes - des timbres tantôt asiatiques, tantôt atmosphériques – et je cherchais à composer, à partir de ces percussions et de ces rythmes, une partie de mes paysages sonores.

Je devais créer un rapport organique entre le donné à voir et le donné à entendre. La bande sonore se devait aussi d'être narrative ou du moins suggestive.

Après plusieurs minutieuses sélections de diverses musiques enregistrées, je suis entrée en studio chez *Le Art Ensemble Of Le Milieu de Nulle Part* afin de réaliser la bande sonore. J'y ai trouvé un technicien maîtrisant plusieurs logiciels capables de modifier les sons dans le sens de mes besoins.

En effet, à partir de sons enregistrés en direct, d'échantillonnages et de traitements sonores, (filtre numérique, synthèse granulaire), nous avons pu réaliser une bande sonore de vingt-cinq minutes.

Nous avons dû, par la suite, travailler la spatialisation des sons : modulations de volume, échos et réverbérations, localisation dans l'espace. Nous avons utilisé le logiciel *Deck3* pour le montage numérique et *Digital Performer* et *Metasynth* pour les synthèses granulaires. Après vingt-six heures de studio, la réalisation sonore était terminée.

## ***2.9 Montage technique***

Il restait maintenant des étapes techniques à franchir :

- montage sonore dans *Première*;
- compilation des deux films pour créer une image d'un format 640 x 480;
- transfert des films sur deux cassettes DAT;
- montage du dispositif scénique en salle : éclairage, écrans, projecteur;

- disposition des sièges;
- établissement des intensités d'éclairage;
- informatisation de l'éclairage;
- projection des films.

La présentation en salle était la dernière étape de toute cette expérimentation et évidemment la plus importante. Ce serait à ce moment seulement, quand tous les éléments scénographiques seraient réunis, que je pourrais tirer des conclusions quant à la problématique exposée au Chapitre I.

## CONVICTIONS

J'aime la lumière. Sur la scène elle peut être douce, agressive, expressive, suggestive. Elle n'a d'autres dimension ou forme que celles qu'on lui impose. La lumière peut ainsi suggérer des environnements précis, souvent dynamiques. Elle est une matière aux possibilités infinies, tout comme le son d'ailleurs. À l'instar de cet autre médium, elle permet à l'utilisateur de s'exprimer artistiquement.

J'aime transformer un espace au moyen de ces deux *immatériaux* et établir grâce à eux des ambiances réalistes autant qu'imaginaires. Je m'identifie à cette forme d'expression.

Je me range du côté de l'illusion. J'en ai besoin. Les illusions m'amènent à quitter mon quotidien prévisible. L'illusion, pour moi, est une sorte de poésie de l'espace, une double lecture, une poésie de la magie. Elle se traduit ici en *effet de perspective*, une expérience de la profondeur de l'espace. J'ai tenté, dans cette installation, de renouveler l'espace pour en faire éclater la surface.

L'espace, la lumière, le son sont tous des éléments que je qualifie de monumentaux quant à leur pouvoir évocateur. Ce qui m'intéresse en eux, c'est leur capacité de se métamorphoser. Ils voyagent librement à travers différents univers et c'est par leur liberté que je peux m'exprimer.

« Nous peignons et sculptons dorénavant avec de l'énergie, plus qu'avec de la matière (13) », constatait un penseur moderne.

Ces éléments ne sont pas des accessoires passifs, ce sont des outils, à la fois virtuels et organiques, permettant de créer des espaces vivants. Ils font maintenant partie de l'alphabet dont je me servirai pour composer une poésie de l'espace. D'après moi, la poésie est synonyme d'intensité, de sensibilité, de beauté, de sérénité, elle recèle le pouvoir d'éveiller de fortes résonances dans nos vies.

J'aime aussi la simplicité. Elle représente pour moi l'accessibilité à la communication. J'essaie ainsi d'atteindre l'essentiel. Dans ce projet, cette simplicité se manifeste par la ligne lumineuse. La multiplication de ces lignes représente l'ossature des paysages. Par ces dénivellations du panorama de la croûte terrestre, un mouvement est suggéré et nous invite à y pénétrer. La ligne lumineuse est l'unité graphique, la représentation de la simplicité, de l'essentiel.

La narration m'est également apparue essentielle. Pour moi, proposer une histoire, l'évolution d'une situation, la transformation d'un état est primordiale lors d'une présentation devant un public. Ici il s'agit d'un voyage initiatique vers le vide. Les *immatériaux*, le monumental, l'illusion et la simplicité entretiennent une relation



avec le vide. Qu'ils soient d'ordre physique, émotif, philosophique, optique ou viscéral, tous ces éléments participent au développement du récit. Ce sont des moyens pour s'introduire dans l'univers du récit.

Il est vrai sans doute que « Le but (d'un spectacle) est de créer des émotions, de combiner des sensations visuelles et auditives dans leurs manifestations les plus monumentales, les plus riches, les plus délicates pour obtenir des compositions de grandiose ordonnance (14) », mais ultimement, je voudrais que les spectateurs retirent de cette expérience une certaine paix intérieure.

## CONCLUSION

La conception du spectacle de *La voix du vide* représente finalement une expérience à la fois technique et intérieure.

Développer concrètement cette expérience pour la communiquer m'a demandé du recul et du travail mais m'a munie de techniques nouvelles, parmi lesquelles se trouvent des méthodes que j'ai découvertes en allant au bout de ma propre créativité.

Me voici avec de nouveaux outils : collage d'images pour créer un scénario, prise de photos de maquette, numérisation et animation. J'ai découvert une méthodologie, ou peut-être un langage, que je pourrai maintenant explorer et perfectionner davantage. J'aimerais aller plus loin dans la mise en espace de ces projections. En utilisant des multi-écrans, je pourrais développer des images où varient les rythmes, les couleurs et les densités.

La force évocatrice du son a été par ailleurs la grande révélation qui m'est venue de cette expérience artistique multidisciplinaire. Je ne m'attendais pas à ce que les paysages sonores exercent un tel pouvoir sur l'imagination visuelle et les perceptions sensorielles. La portée métaphorique de l'énoncé sonore est infiniment riche et peut créer de fortes résonances émotives chez les auditeurs. L'espace sonore complète nécessairement l'image, il lui donne vie.

Quant au spectateur, il a été au centre du récit de *La voix du vide*. C'est lui que j'ai mis en scène en le conduisant d'univers en univers. Protagoniste virtuel, il s'est trouvé placé au cœur des émotions suscitées par les éléments scéniques. Chaque spectateur était l'unique point de convergence de tous les courants portés par la lumière et le son. Au terme de ce travail, je constate que progressivement, à cause de cette dimension du spectateur-acteur dont j'ai imprégné mon travail, j'ai changé de rôle moi aussi et je suis devenue metteuse en scène. Dorénavant, le spectateur, en tant qu'être sensible, en tant que personnage dramatique, restera toujours au centre de mes préoccupations.

Conceptrice et réalisatrice principale du spectacle, impliquée totalement dans ma créativité, je me retrouve avec l'obligation de penser, de sentir et d'agir autrement. Mon questionnement s'est précisé et approfondi. Je cherche à cerner quel est le cheminement de mon processus de création et où puise-t-il sa créativité. Je me remémore cette expérience singulière et je me sens touchée. Je sais que j'y ai croisé le vide en parcourant le connu et l'inconnu. Il y a eu intériorisation. Il y a eu une volonté d'observer ce cheminement. Ce qu'il en reste est un moment d'arrêt.

Du connu et de l'inconnu, il y en a eu à chacune des étapes de ce parcours : l'étape initiale qui a consisté à observer ma vie (ou la vie), l'étape intermédiaire où il m'a fallu en tirer une matière, et l'étape finale, quand il s'agissait d'en faire une œuvre d'art.

Ce long voyage m'a donc amenée ailleurs, autant à titre de *praticienne* du spectacle que de chercheuse d'une réalité plus profonde à atteindre.

## ANNEXE 1

### RÉACTIONS DU PUBLIC

J'ai présenté quatorze fois « *La Voix du Vide* », à raison de deux à trois fois par jour pendant cinq jours, à un public varié : étudiants et professeurs de cégep et d'université, amis, parents, public anonyme, des spectateurs de 10 à 70 ans.

Avant de commencer le spectacle, je me présentais au public afin d'introduire le contexte de recherche et d'expérimentation. Je proposais ce théâtre d'environnements spatial, sonore et visuel comme une façon d'intégrer des nouvelles technologies à la scène et d'en mesurer l'impact sur les spectateurs. Je soulignais la libre interprétation qu'ils pouvaient en faire.

Durant le spectacle, Alexandre Nadeau, le technicien de la salle, manipulait la console d'éclairage pendant que je calibrais le son et que je maniais les projecteurs numériques afin d'obtenir des effets précis.

À chacune des présentations, la qualité d'écoute m'impressionnait, me touchait.

Après la séance de vingt-huit minutes, lorsque je rallumais les lumières, un phénomène étrange se produisait : aucuns applaudissements. Les gens restaient là,

figés, absorbés, encore concentrés, comme s'ils ne pouvaient pas s'applaudir étant chacun leur propre protagoniste. La réintégration à la réalité se faisait lentement.

Après quelques minutes de réveil, je leur demandais leurs réactions, leurs commentaires. De façon générale, les gens se sont abandonnés aux environnements et se sont sentis transportés dans des univers distincts. Chacun a vécu un voyage intérieur bien personnel. Je voyais l'éclat dans leurs yeux.

Tout d'abord, quelques-uns ont souligné l'impact de l'installation scénographique dès qu'ils pénétraient dans la salle. Cet écran fragmenté les enveloppait et ils se disaient déjà réceptifs. La texture du papier, la disposition, la couleur et la fragilité qui s'en dégageait les séduisaient. Plusieurs m'ont encouragée à développer ce dispositif scénique à d'autres fins : expositions, spectacles de danse, etc.

Les observations étaient davantage du domaine du ressenti que de l'intellect.

Plusieurs m'ont signalé que le fait d'être physiquement isolé provoquait plus facilement l'abandon qui leur avait été nécessaire afin de prendre contact avec leur intimité. L'intérêt était soutenu par le passage à différentes intensités dans l'image et la bande sonore. L'esprit était sollicité et la concentration restait active d'autant plus qu'aucune interférence technique ne venait la rompre.

La projection de ces images plutôt abstraites et organiques évoquait des univers reliés à la nature. Tantôt les spectateurs voyageaient dans l'eau, dans le désert

ou encore dans la forêt et tantôt ils étaient transportés dans le cosmos. Chacun s'est senti transporté ailleurs.

Je crois que la bande sonore a provoqué un impact beaucoup plus évocateur que ce à quoi je m'attendais. L'environnement sonore, qui imposait le rythme et provoquait une introspection, les a introduits dans des mondes particuliers.

Un commentaire plus technique revenait souvent concernant le confort des chaises. Plusieurs se seraient davantage laissé aller s'il avaient pu apprécier le confort et l'angle de vue offerts par une chaise de plage par exemple. Effectivement, l'angle prononcé des écrans obligeait le public à compenser en se penchant la tête par en arrière.

Certains sont venus me remercier de leur avoir fait vivre un moment d'arrêt, de relâchement, ou une expérience nouvelle, innovatrice.

Maintenant que l'événement est passé, je réalise que j'aurai pu diminuer le nombre de présentations à huit ou dix car le nombre de participants par spectacle se limitait parfois à deux. D'un autre côté, dans ces cas-là, j'en profitais pour leur proposer, s'ils le désiraient, d'écouter le spectacle couchés, comme lorsqu'on regarde le ciel un soir de perséides. La plupart du temps, ils acceptaient. Leurs commentaires étaient alors bien différents de ceux qui restaient assis ; ils se sentaient davantage en communion avec l'environnement.

Je crois que cette expérience est concluante. Je sens que j'ai atteint mon objectif.

Peu de gens ont saisi toutes les étapes et les intentions personnelles de mon scénario décrites au chapitre deux, c'est-à-dire un an auparavant. Chacun a développé sa propre interprétation et tel en était l'objectif au moment de livrer le spectacle.

Par contre, le thème du vide, celui exposé au chapitre trois, presque tous l'ont expérimenté à leur insu. C'est du moins que j'ai perçu à travers le non-verbal émis par les spectateurs.

Ils ont vécu physiquement l'isolement, afin de rentrer plus profondément en contact avec eux-mêmes. Quand ils ont gagné une certaine concentration, ils ont pu passer du monde extérieur à leur monde intérieur, du connu à l'inconnu, et ce, *avec confiance* m'a-t-on rapporté. Ils avaient atteint un certain état d'esprit plus fragile et certains ont plongé dans des souvenirs oubliés, des blessures mal cicatrisées ou ont vécu des rêves jamais réalisés.

Il est donc possible de provoquer des sensations fortes, une identification et même un abandon de la part des spectateurs en les plongeant dans un théâtre d'environnements tel que celui exploité dans *La voix du vide* .

Cette expérience me stimule à continuer dans cette voie, celle du théâtre d'environnements afin de développer des dispositifs spatiaux animés par des images virtuelles et un univers sonore où le spectateur sera immergé. J'aime l'idée d'immerger le spectateur pour provoquer chez lui des expériences personnelles. C'est pourquoi j'ai accepté avec plaisir l'invitation d'intégrer cette scénographie à un spectacle de danse qui se déroulera à *l'Usine C*, à Montréal, en mai 2003.



## ANNEXE II

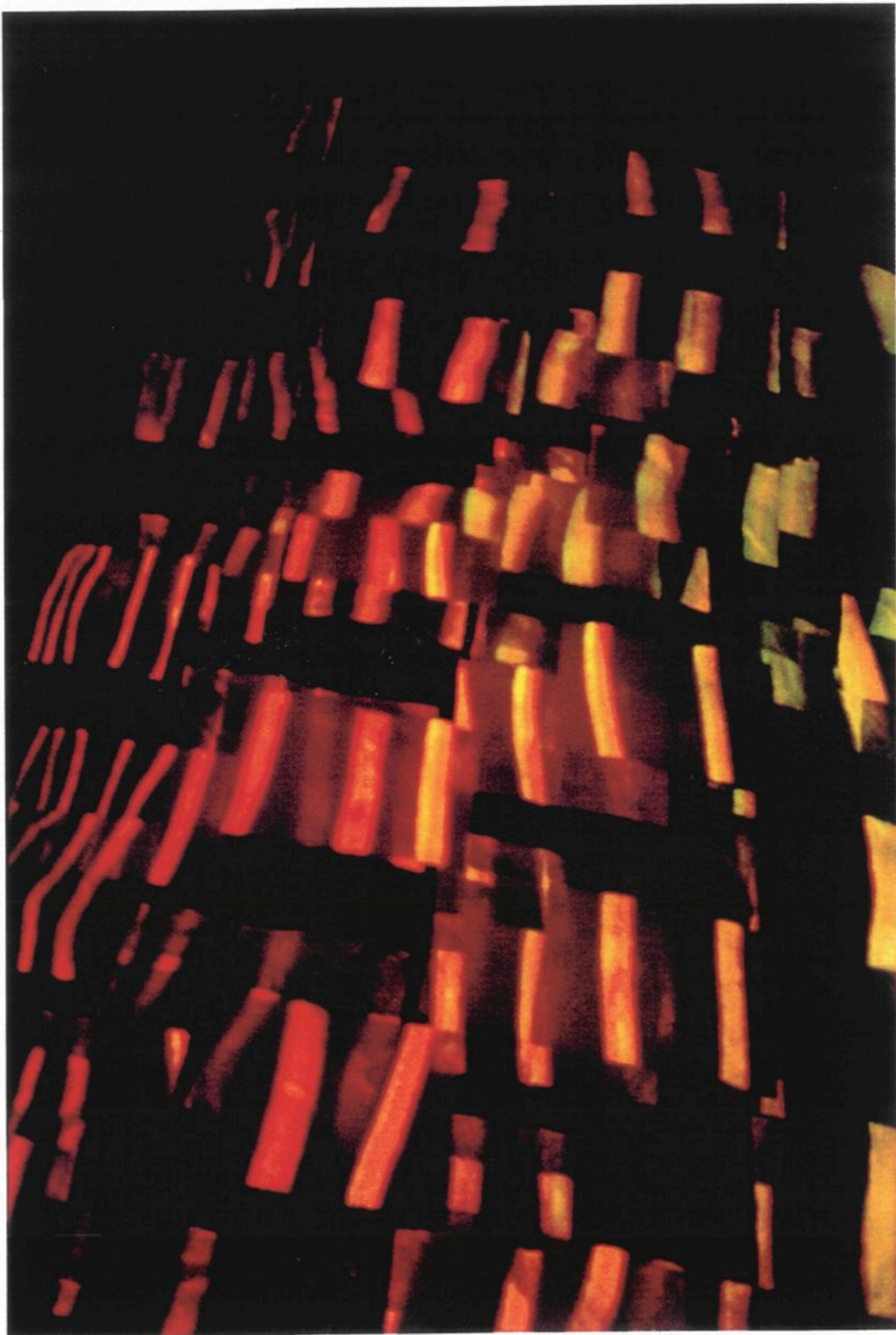
### PHOTOS

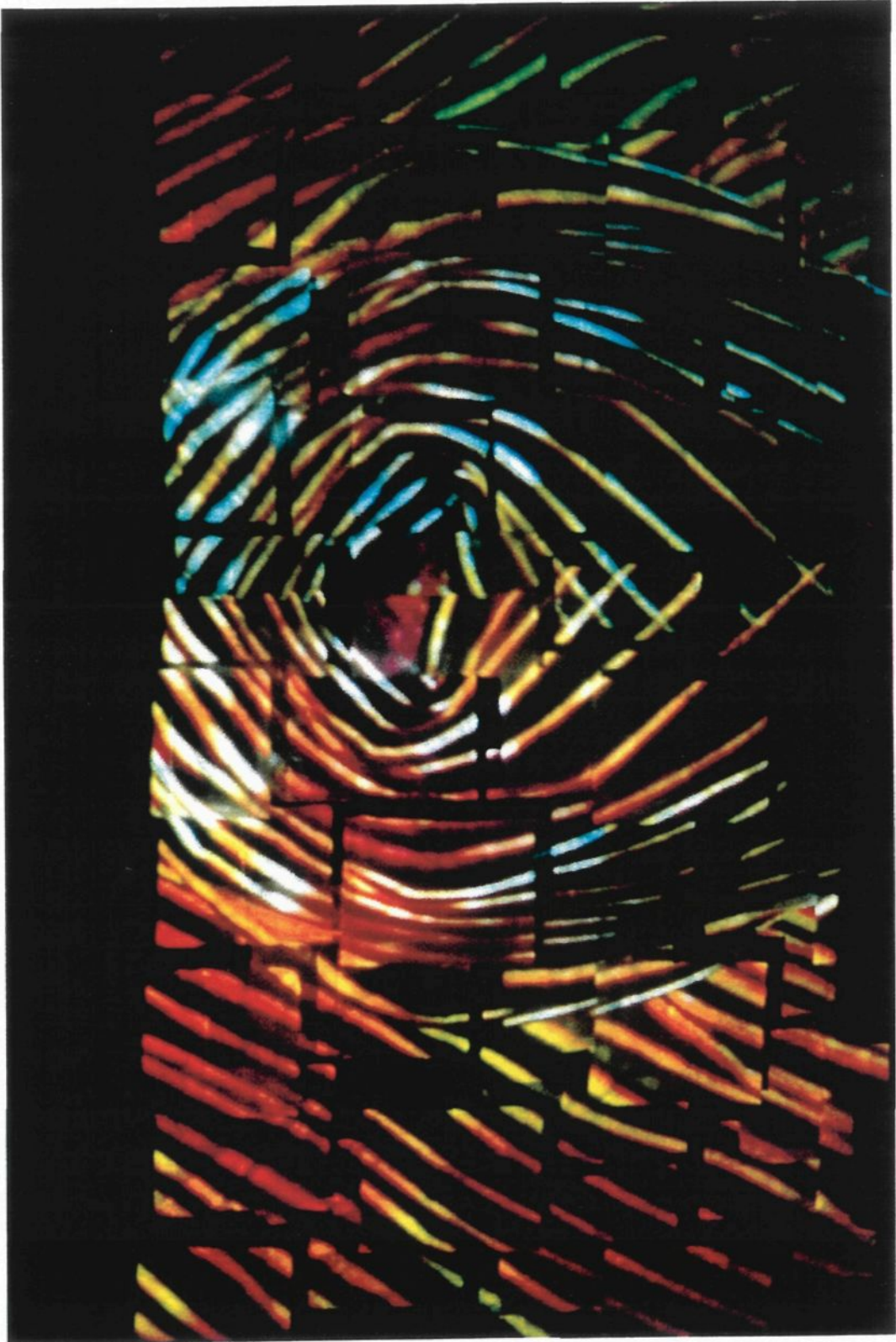
1. 2<sup>e</sup> phase : L'isolement  
*Marcher dans les collines,  
marcher pour atteindre quelque chose.*
  
2. 3<sup>e</sup> phase : L'obstacle  
*La montagne est totale, impénétrable.  
Comment traverser cette matière.  
Finalement, on aperçoit une légère fissure.*
  
3. 5<sup>e</sup> phase : La créativité  
*Le dragon est en mouvement, il danse.*
  
4. 6<sup>e</sup> phase : Aller vers l'ailleurs  
*Flottement dans l'espace céleste.*

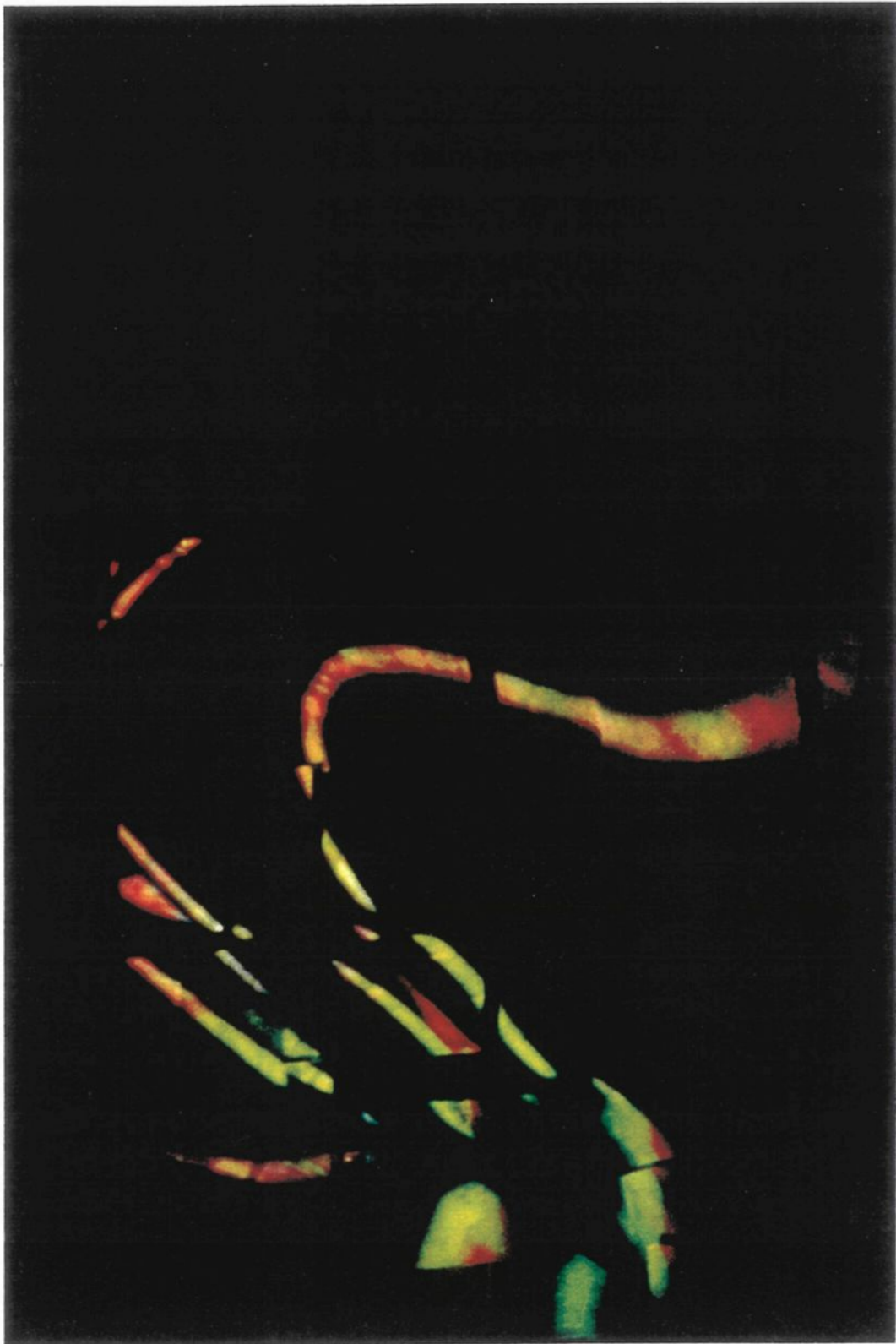
# BIBLIOGRAPHIE

## *1. Livres*

- ARNHEIM, Rudolf (1976), *Pensée visuelle*, Paris, Flammarion
- ARTAUD, Antonin (1958), *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard
- BABLET, Denis (1970), *Josef Svoboda*, Lausanne, La Cité
- BEAUCHAMPS, Hélène (1992), *La scénographie au Québec*, Montréal, Société d'histoire du Québec
- BERESNIAK, Daniel et RANDOM, Michel (1988), *Le dragon*, Paris, Éditions du Félin
- BOUCHART D'ORVAL, Jean (1987), *La plénitude du vide*, Paris, PubliSud
- BOSSEUR, Jean-Yves (1990), *Le sonore et le visuel*, Paris, Dis Voir
- BRANDT, Henry (1970), *L'aventure des hommes*, Lausanne, Mondo
- CAGE, John (1976), *Pour les oiseaux : entretien avec Daniel Charles*, Paris, Pierre Belfont
- CHENG, François (1991), *Vide et plein, le langage pictural chinois*, Paris, Seuil
- CORVIN, Michel (1991), *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Larousse-Bordas
- DANZIZER, Claudie (1999), *Le silence, la force du vide*, Paris, Autrement
- DESHIMARU, Taisen (1981), *La pratique du zen*, Paris, Albin Michel
- ESCHER, Maurits Cornelis (1993), *Escher on Escher, Exploring the infinite*, New York, H.N. Abrams
- FILLAUD, Bertrand (1993), *Les magiciens de la nuit*, Paris, Sides









FRIEDRICH, Gaspar David (2000), *Gaspar David Friedrich*, Paris, La Martinière

HEATON, Lorna (1988), *Origine, description et utilisation d'une nouvelle technologie à la scène : l'holographie*, Montréal, UQAM

HÉBERT, Chantal, PERELLI-CONTOS, Irène (2001), *La face cachée du théâtre de l'image*, Québec, Les Presses de l'Université Laval

LEPDOR, Catherine (1992), *Adolphe Appia ou le renouveau de l'esthétique théâtrale*, Lausanne, Payot

PICON-VALIN, Béatrice (1998), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'Homme

PIENE, Otto (1988), *Centerbeam*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, Center of Advanced Visual Studies

POISSANT, Louise (1995), *L'esthétique des arts médiatiques*, tomes I et II, Montréal, Presse de l'Université du Québec

REEVES, Hubert (1994), *Dernières nouvelles du cosmos*, Paris, Seuil

SCHAFFER, R. Murray (1979), *Le paysage sonore*, New York, L.C. Lattès

SUZUKI, Shunryu (1977), *Esprit zen esprit neuf*, Paris, Seuil

SVOBODA, Josef (1993), *The secrets of theatrical space*, Tonbridge, J.M.Burian

THAKAR, Vimala (1991), *L'énergie du silence*, Paris, L'Originel

VIGEANT, Louise (1989), *La lecture du spectacle théâtral*, Laval, Mondia

## 2. Périodiques

AMANOÛ, Dominique « Ces machines à dessiner la lumière... ? », *Actualité de la Scénographie*, no 50, p.34-38

BANU, Georges « Théâtre et technologie », *Cahiers de théâtre JEU*, no 90, mars 1999, p. 152-160

BONNE, Marie-Paule « Cathédrales d'images », *Actualité de la scénographie*, no 55, p.75-77

CABAN, Simon « Une architecture lumineuse », *Actualité de la Scénographie*, no 50, p. 45-48

DANDREL, Louis « À propos d'espaces sonores », *Actualité de la Scénographie*, no 49, p.57-60

FRANCASTEL, Pierre « Technique et esthétique », *Cahiers internationaux de sociologie*, no 101, 1996, p. 95-109

HEATON, Lorna « L'holographie au théâtre », *Cahiers de théâtre JEU*, no 44, 1987, p.145-151

MARQUIS, Jean-Pierre « Quelques remarques sur les sciences et les arts », *Espace*, no 36 été 1996, p. 12-14

PAVENTI, Eza « Gros plan sur ORFÉO », *Cahiers du théâtre JEU*, no 90, mars 1999, p.171-173

PERELLI-CONTOS, Irène et HÉBERT, Chantal « La tempête Robert Lepage », *Nuit Blanche*, no 55, 1994, p.63-66

PERELLI-CONTOS, Irène et HÉBERT, Chantal « Les voix multiples de la scène », *Nuit Blanche*, no 55, 1994, p.67-70

« Les images virtuelles », *Puck, La marionnettes et les autres arts*, no 9 Charleville-Mézières, 1996

DE TORO, Fernando « Vers un théâtre multimédia », *Cahiers de théâtre JEU*, no 44, 1987, p.116-123

VAILLANCOURT, Denis « L'art de la science », *Espace*, no 36, été 1996, p. 5-8



### 3. Vidéos

AUBIN, Maurice-André et POISSANT, Louise (1994), *Matière et lumière et Tailler dans la lumière*, Montréal, Université du Québec à Montréal, 27min. chacun

BOWEN, Peter (1991), *The design of modern theatre : Adolphe Appia's innovations*, Coventry, University of Warwick, 50 min.

BABLET, Denis (1978) *Josef Svoboda : scénographe*, Paris, CNRS, 60 min.

### 4. Sites internet

GUINEBAULT, Chantal, *Scénographie, frontalité et nouvelles technologies*, Université Toulouse

MONTERO, Maria Dolores, (1999) *L'animal créateur, essai sur la créativité*, Ferney, Voltaire

[www.fondation-langlois.org/f/ca](http://www.fondation-langlois.org/f/ca). Fondation Daniel Langlois

[www.4Dart.com](http://www.4Dart.com) Michel Lemieux et Victor Pilon

### 5. Bibliothèque spécialisée

Centre de recherche et de documentation *Fondation Daniel Langlois* spécialisée dans le multimédia, Montréal

## 6. *Discographie*

- AMIGO, Vicente, (1997), *Poeta*, Madrid, Sony music
- BEIJING INSTRUMENTAL ENSEMBLE *Ancient music from the chinese dynasties*, Beverly Hills, Legacy International
- CAGE, John (1991), *Music for Merce Cunningham Cage vol.4* , U.S.A. Mode Record #4
- COSMA, Vladimir (1981), *Diva*, Paris, Galaxie musique
- DUPÉRÉ, René (1994), *Alegria , cirque du soleil*, Montréal, disques SNB
- DALLAIRE, Carol et ZHANG, Jun (1998-99), *Quatre musiques*, Chicoutimi, Éd. Chauves sourient
- DI KINARA, Lilison (1999), *Bambatulu*, Verdun, Le Musicomptoir
- GABRIEL, Peter (1989), *Passion*, Santa Monica, Geffen Record
- GARBAREK, Jan et BUEN GARNAD, Agnes (1989), *Rosensfole, Medieval Songs from Norway*, Munchen, ECM Records
- GIBSON, Dan (1995), *Raindance, impressions of a native land*, Toronto, Solitudes
- TAN DUN, Ghost Opera (1997), *Kronos Quartet*, New York, Nonesuch record
- LEMÊTRE, Jean-Jacques (1999), *Théâtre du Soleil, Tambours sur la digue*, Paris, La Cartoucherie
- HILDEGARD VON BINGEN (1995), *Heavenly Revelations*, Tennessee , Naxos
- TORU TAKEMITSU (1995), *Gémaux*, Japon, Denon disques
- WHAC ÇU DAN TOC , *Traditional folk music from Vietnam*, Hanoï, Hacova
- ZORN, John (1997) *Film Works VIII*, New-York, Tzadik