



Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de Le monde n'arrête pas, scénario dramaturgique

Thèse

Paula Rojas Amador

Doctorat en littérature et arts de la scène et de l'écran
Philosophiæ doctor (Ph. D.)

Québec, Canada

**Les médias numériques dès une écriture intermédiaire
suivi de *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique**

Thèse (recherche-crédation)

Paula Rojas Amador

Sous la direction de :

Luis Thenon, directeur de recherche

Résumé

Notre recherche-crédation porte sur la problématique que représente l'adaptation d'un texte narratif au théâtre lorsqu'il s'agit d'y incorporer les possibilités offertes par les médias numériques, et d'adopter la forme d'écriture élargie qui en découle. Pour ce processus d'adaptation qui s'éloigne de la façon de procéder traditionnelle, nous optons pour une approche *intermédiaire*. Nous nous penchons plus particulièrement sur le *théâtre hypermédia*, ce qui nous permet de nous interroger sur les connexions qui surviennent entre les écritures visuelles, sonores, spatiales et textuelles, ainsi que sur leurs dynamiques de coprésence dans la scène théâtrale. Une partie essentielle de la méthodologie de cette recherche-crédation repose sur l'élaboration d'une série de *laboratoires de recherche scénique* dans lesquels ont été créés des dispositifs vidéographiques, sonores et spatiaux. Ces dispositifs ont été intégrés dans la création dramaturgique, présentée sous la forme d'une *écriture intermédiaire*.

Les chapitres 1 et 2 touchent le cadre conceptuel. Dans le premier chapitre, nous présentons les concepts d'*intermédialité*, de *théâtre comme hypermédia*, d'*écriture intermédiaire* ainsi que d'autres notions qui nous permettent de discuter l'adaptation et sa relation avec les médias. Dans le deuxième chapitre, nous étudions la vidéo, le son, l'espace et le texte en relation avec les médias numériques. De plus, nous réfléchissons à la composition dramaturgique de chacun de ces éléments expressifs et aux points de repère qui peuvent contribuer à concevoir la dramaturgie.

Les chapitres 3 et 4 discutent le volet pratique et la création. Dans le troisième chapitre, nous décrivons les dispositifs scéniques créés dans les quatre laboratoires de recherche scénique et les processus de création. Nous en faisons une analyse intermédiaire. Nous présentons également un modèle de protocole de recherche en création qui a émergé de ces expériences pratiques réalisées au Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène (LANTISS). Enfin, dans le quatrième chapitre, nous présentons l'œuvre dramaturgique intitulée *Le monde n'arrête pas* et son processus de création.

Abstract

Our research-creation addresses the problematic of adapting a narrative text to the theater when it comes to incorporating the possibilities offered by the digital media, and adopting the expanded text that follows. For this adaptation process, which is moving away from the traditional process, we opt for an *intermedial* approach. We focus more particularly on the *hypermedia theater*, which allows us to question the connections that occur between the visual, sonic, spatial and textual writings, as well as on their dynamics of co-presence in the theater scene. An essential part of the methodology of this research-creation rests on the development of a series of *scenic research laboratories* in which videographic, sound and spatial devices have been created. These devices have been integrated into the dramaturgical creation presented in the form of an intermedial script.

Chapters 1 and 2 touch on the conceptual framework. In the first chapter, we present the concepts of *intermediality*, *theater as hypermedia*, *intermedial writing* and other concepts that allow us to discuss adaptation and its relationship with the media. In the second chapter, we study video, sound, space and text in relation to digital media. In addition, we reflect on the dramaturgical composition of each of these expressive elements and the points of reference that can contribute to the conception of dramaturgy.

Chapters 3 and 4 discuss the practical and creative aspects. In the third chapter, we describe scenic devices in the four scenic research laboratories and creative processes. We make an intermedial analysis. We also discuss the working protocol that emerged from these practical experiences in the Laboratory of New Technologies of Image, Sound and Scene (LANTISS). Finally, in the fourth chapter, we present the dramaturgical work entitled “*The World Does Not Stop*” and its process of creation.

Table des matières

<i>Résumé</i>	<i>ii</i>
<i>Abstract</i>	<i>iii</i>
<i>Table des matières</i>	<i>iv</i>
<i>Liste des figures</i>	<i>ix</i>
<i>Liste des tableaux</i>	<i>x</i>
<i>Liste des images</i>	<i>xi</i>
<i>Remerciements</i>	<i>xiv</i>
Introduction	1
Objet d'étude	2
Adaptation et médias	4
Intermédialité	6
Intermédialité et théâtre	8
Dramaturgies : l'image, le son, l'espace et le texte au théâtre	9
Théâtre et médias	14
Méthodologie	17
À propos de la recherche-crédation	17
Méthodologie de notre recherche-crédation	22
Les laboratoires de recherche scénique	22
Protocole de travail pour les laboratoires de recherche scénique	24
Structure du protocole	25
Notre intérêt pour ce sujet en tant que « chercheuse-crédatrice »	27
Plan de présentation	29
Chapitre 1 Théâtre et médias numériques	31
1.1 L'intermédialité comme axe de pertinence	37
1.1.1 Brève contextualisation historique de l'intermédialité	41
1.1.1.1 La période médiatique de l'intermédialité	41
1.1.1.2 Période postmédiatique de l'intermédialité	44
1.1.2 Champs de recherche intermédiaire	47
1.1.2.1 Coprésence	47
1.1.2.2 Transfert	48
1.1.2.3 Émergence	48
1.1.2.4 Le milieu	48
1.1.3 L'étude intermédiaire et les quatre niveaux d'analyse selon Méchoulan	49

1.1.3.1	Supports matériels ou immatériels d'inscription	50
1.1.3.2	Supports techniques	50
1.1.3.3	Supports des dispositifs de pouvoir et de savoir	51
1.1.3.4	Supports institutionnels	51
1.2	Le théâtre comme hypermédia	53
1.2.1.	La logique de l'ordinateur et l' <i>hypermedium</i>	56
1.3	L'écriture intermédiaire comme modèle	60
1.4	L'adaptation du conte au théâtre et les médias numériques	62
1.4.1	L'adaptation en tant que connexion	66
1.4.2	La médiatique narrative	68
1.4.3	Encombrement adaptatif et orientation médiatique	69
1.4.4	Répertoire des techniques d'adaptation	71
1.5	Conclusion	72
Chapitre 2 Dramaturgies : l'image, le son, l'espace et le texte au théâtre		74
2.1	L'image	75
2.1.1	Bref historique	76
2.1.2	La dramaturgie visuelle	79
2.1.3	La <i>vidéoscénique</i> et le concepteur de médias numériques	81
2.1.4	Concepts et notions autour du visuel	83
2.1.4.1	La fonction de la vidéo au théâtre	83
2.1.4.2	Les métaphores dans la scène	85
2.1.4.3	Autres notions à considérer	86
2.1.4.3.1	Éléments visuels et éléments relationnels	86
2.1.4.3.2	Techniques de manipulation de l'image à considérer dans la composition	87
2.1.4.3.3	Montage narratif et montage expressif au cinéma	88
2.2	Le son	90
2.2.1	Bref historique	91
2.2.2	L'écriture sonore	94
2.2.3	Dramaturgie du son	95
2.2.4	Concepts et notions pour discuter le sonore	96
2.2.4.1	Figure-fond	96
2.2.4.2	Image-poids et échelle selon Michel Chion	98
2.2.4.3	<i>In et off</i>	99
2.2.4.4	Autres notions à considérer	99
2.2.4.4.1	La cessation, prise de conscience d'un déjà-là, et ressaisissement au vol d'un déjà-passé	99
2.2.4.4.2	La notion de <i>superprésence</i>	100
2.2.4.4.3	L'enregistrement du son	101

2.2.4.4.4	La classification des sons _____	102
2.3	<i>L'espace</i> _____	104
2.3.1	Bref historique _____	105
2.3.1.1	L'immersion _____	106
2.3.1.2	Le théâtre environnement _____	108
2.3.2.	Théâtre immersif _____	111
2.3.3-	Concepts et notions pour discuter l'espace _____	115
2.3.3.1	Aires, plans et niveaux de la scène _____	115
2.3.3.2	Registres de présence _____	117
2.4	<i>Le texte</i> _____	118
2.4.1	Bref historique _____	118
2.4.2	Les deux sens de la dramaturgie _____	121
2.4.3	Les nouveaux modèles dramaturgiques _____	122
2.4.3.1	Le portrait de l'auteur en cyberdramaturge : tisser le texte à travers le dispositif technologique _____	122
2.4.3.2	La relation entre le dispositif et la dramaturgie _____	124
2.4.3.3	Exemples d'œuvres intermédiales _____	127
2.4.3.3.1	Le rôle des indications scéniques _____	127
2.4.3.3.2	<i>El Cartero de Londres</i> (2003) _____	128
2.4.3.3.3	<i>Le vol des anges</i> (2003) _____	131
2.4.3.3.4	<i>Juan Rafael Mora Porrás</i> (2010) _____	133
2.4.4	Concepts et notions pour discuter le texte _____	137
2.4.4.1	Structure narrative _____	137
2.5.	<i>Conclusion</i> _____	139
<i>Chapitre 3 Laboratoires de recherche scénique</i> _____		141
Objectifs des laboratoires de recherche scénique _____		142
3.1	Laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015) _____	147
3.1.1	Dispositif _____	147
3.1.2	Processus de création _____	148
3.1.3	Séquence finale _____	149
3.1.3.1	Description _____	150
3.1.4	Conclusion _____	154
3.2	Laboratoire « La parole et l'univers sonore » (2016) _____	155
3.2.1	Dispositif _____	156
3.2.2	Processus de création _____	157
3.2.2.1	Opérations de montage du scénario _____	161
3.2.3	Séquence finale _____	161
3.2.3.1	Description _____	162

3.2.4	Conclusion	166
3.3.	Laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)	168
3.3.1.	Dispositif	169
3.3.2	Processus de création	171
3.3.3.	Séquence finale	172
3.3.3.1	Description	173
3.3.4	Conclusion	176
3.4.	« Laboratoire de synthèse : <i>Le monde n'arrête pas</i> » (2018)	179
3.4.1	Le dispositif	180
3.4.2	Processus de création	181
3.4.3	Séquence finale	182
3.4.3.1	Description	183
3.4.4	Conclusion	187
3.5	Croisement des laboratoires : motifs récurrents	189
3.6	Conclusion	190
Chapitre 4		191
<i>Le monde n'arrête pas, scénario dramaturgique</i>		191
4.1	L'auteur du conte <i>David</i>	192
4.2	Le conte <i>David</i>	193
4.2.1	Synopsis du conte <i>David</i>	193
4.2.2	Personnages	193
4.2.3	Description du conte	194
4.3.	Pourquoi choisir le conte <i>David</i> pour une adaptation au théâtre?	194
4.4	Proposition dramaturgique <i>Le monde n'arrête pas</i> : pièce inspirée du conte <i>David</i> de Julieta Pinto	195
4.4.1.	Note liminaire	196
4.4.2	Synopsis de l'œuvre <i>Le monde n'arrête pas</i>	196
4.4.3	Parties de l'œuvre	196
4.4.4	Thématique	198
4.4.5	Personnages de l'adaptation	199
4.4.5.1	Personnages et adaptation	199
4.4.5.2	Personnages et relation avec le dispositif	200
4.4.6	Processus de création du texte dramatique	201
4.4.6.1	Propositions précédentes	202
4.5	Œuvre <i>Le monde n'arrête pas</i> , scénario dramaturgique	204
4.6.	Conclusion	261
Conclusion		263

<i>Annexe A – Compte rendu du laboratoire « L’univers de l’image : le réel et le virtuel »</i>	271
<i>Annexe B – Vidéo de la séquence finale « L’univers de l’image : le réel et le virtuel »</i>	271
<i>Annexe C – Compte rendu du laboratoire « La parole et l’univers sonore »</i>	271
<i>Annexe D – Scénario de la séquence finale du laboratoire « La parole et l’univers sonore »</i>	271
<i>Annexe E – Enregistrement audio de la séquence finale « La parole et l’univers sonore »</i>	272
<i>Annexe F – Compte rendu du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion »</i>	272
<i>Annexe G – Scénario de base pour la création du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion »</i>	272
<i>Annexe H – La vidéo de la séquence finale du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion »</i>	272
<i>Annexe I – Compte rendu du laboratoire « Le monde n’arrête pas »</i>	273
<i>Annexe J – Vidéo de la séquence finale du laboratoire « Le monde n’arrête pas »</i>	273
<i>Bibliographie</i>	274

Liste des figures

Figure 1	Protocole des laboratoire de recherche	26
Figure 2	Stage areas	116
Figure 3	Extrait de l'œuvre <i>Juan Mora Porras</i>	135
Figure 4	Paradigma General	137
Figure 5	Disposition des haut-parleurs dans l'espace	157
Figure 6	Zones dans l'espace.....	169
Figure 7	Scénario (2017).....	172
Figure 8	Maquette numérique (2018).....	181
Figure 9	Maquette numérique (2018).....	182
Figure 10	Dessin du dispositif 1	205
Figure 11	Dessin du dispositif 2.....	206
Figure 12	Dessin du dispositif 3.....	206

Liste des tableaux

Protocole des laboratoires de recherche scénique (Tableau 1)	142
Tableau des cartes de l'espace et des trajectoires (Tableau 2).....	159
Tableau 3 Prologue	208
Tableau 4 Premier Acte.....	212
Tableau 5 Deuxième acte.....	224
Tableau 6 Troisième acte	250

Liste des images

Image 1	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	150
Image 2	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	151
Image 3	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	151
Image 4	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	151
Image 5	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	152
Image 6	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	153
Image 7	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	153
Image 8	Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)	153
Image 9	Le laboratoire « La parole et l'univers sonore » (2016)	163
Image 10	Le laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)	174
Image 11	Le laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)	174
Image 12	Le laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)	175
Image 13	Le laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)	175
Image 14	Le laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)	175
Image 15	Le laboratoire «Le monde n'arrête pas » (2018)	185
Image 16	Le laboratoire «Le monde n'arrête pas » (2018)	185
Image 17	Le laboratoire «Le monde n'arrête pas » (2018)	186
Image 18	Le laboratoire «Le monde n'arrête pas » (2018)	186
Image 19	Le laboratoire «Le monde n'arrête pas » (2018)	186
Image 20	Le laboratoire «Le monde n'arrête pas » (2018)	187

À mes deux cœurs, Jasmine et Fabio

*Les nouvelles technologies nous ont condamnés à
devenir intelligents! [...]. Nous sommes condamnés
à devenir inventifs !
– Michel Serres*

Remerciements

Tout au long de ce parcours, nombreux sont ceux et celles qui m'ont accompagnée, encouragée et soutenue dans le domaine universitaire et artistique, mais aussi dans le domaine personnel et familial. Pendant ce voyage, j'ai eu la chance de rencontrer des personnes uniques. Leurs gestes et leur amitié, je les porte dans mon cœur. J'aimerais remercier :

Monsieur Luis Thenon, mon directeur de thèse, pour sa disponibilité, sa générosité et son soutien. Ses conseils, riches d'une vision artistique unique qui a inspiré mon travail, m'ont été d'une aide précieuse.

Monsieur Robert Faguy, directeur du LANTISS, qui a supervisé mon travail pratique. Sa vision pédagogique et humaine exceptionnelle m'a encouragée et a enrichi ma création.

Aux professeurs du programme Liviu Dospinescu, Guillaume Pinson, Puma (Patrice) Freytag et Jean-Pierre Sirois-Trahan, avec qui j'ai eu l'occasion de participer à des séminaires, des cours ou des projets qui ont inspiré et nourri mon travail. À Keven Dubois et Harold Boivin pour leur inestimable collaboration dans mes laboratoires. À Sarah Bernier, plus qu'une réviseuse linguistique, elle est devenue une amie. Je suis très reconnaissante de son excellent travail. À mes collègues de doctorat, Maria, Claudia, Marie-Catherine, Luciene et Bértold pour les sessions d'étude, les échanges et leur amitié.

L'Université nationale du Costa Rica (UNA), principal responsable de mon engagement dans ce projet universitaire. J'ai une grande gratitude pour la confiance qu'on m'a accordée et pour le financement de ce doctorat. De même, je remercie l'Université Laval de m'avoir accueillie et permis d'accomplir mes objectifs.

L'écrivaine Julieta Pinto qui, à travers son livre *David*, a ouvert pour moi un tout autre imaginaire, et a rendu possible une nouvelle lecture de ce conte.

Mes parents et ma famille, pour leurs encouragements, leur appui et leur amour. Fabio, pour ton soutien, tes mots d'encouragement, tes commentaires, tes lectures, ton amour. Et finalement, Jasmine, pour ta tendresse, ton sourire, tes leçons, qui ont rendu ce parcours merveilleux.

Introduction

L'intégration des médias numériques est une pratique courante dans la scène théâtrale contemporaine. L'image, le son, l'éclairage ne sont plus de simples périphériques et des soutiens à la mise en scène : ils sont devenus un moyen d'expression poétique parmi d'autres dans l'événement théâtral. Les créateurs intéressés par les possibilités narratives, esthétiques, interactives et sensorielles des médias en profitent pour élaborer des dispositifs scéniques toujours plus originaux. Mais pour les mettre en œuvre, il est nécessaire de faire appel à des champs parfois éloignés du théâtre, par exemple, l'audiovisuel, l'informatique, l'ingénierie et la robotique. À cela, ajoutons l'importance d'une constante mise à jour pour suivre les innovations technologiques qu'il est possible de mettre au service de l'art. De manière générale, la scène numérique demande un espace d'exploration, d'étude et de systématisation, car les créateurs recherchent de nouvelles possibilités expressives et techniques en entrecroisant leurs connaissances du théâtre et des médias. La scène numérique profite aussi d'un regard spécialisé qui transite entre la scène et les médias.

Ainsi, les metteurs en scène et dramaturges attirés par la beauté plastique, les environnements sonores, l'interconnexion et la dynamique que les médias numériques peuvent produire, doivent relever le défi de se familiariser avec ces médias et de les mettre à l'épreuve. La conception scénique qui incorpore les médias comprend des approches, des procédures, des matériaux, des techniques et des dispositifs scéniques différents de ceux utilisés dans un théâtre traditionnel. Il est donc nécessaire de s'approprier le type d'écriture qu'ils appellent et leurs possibilités expressives pour s'en servir avec efficacité dans la mise en scène et la dramaturgie. Même si ce type de création comporte fréquemment un travail collaboratif avec des spécialistes du design visuel et sonore, on ne peut se passer du regard critique artistique global sur les médias; le metteur en scène et dramaturge assure cette vision claire et englobante pour que les idées soient concrétisées.

Notre recherche-crédation propose un espace de dialogue essentiel entre la forme et le contenu des propositions créatives auxquelles nous avons participé jusqu'à aujourd'hui. Notre intérêt pour les liens entre la pratique du théâtre, l'art visuel, l'adaptation et les médias s'est manifesté de façon progressive dans nos spectacles et projets pendant les dix dernières années principalement. Au cours de divers processus créatifs, nous avons ressenti

à quel point les connaissances sur les médias numériques sont devenues indispensables pour augmenter l'efficacité des productions artistiques et pour mieux donner vie aux idées qu'elles portent. De plus, nous constatons que l'intégration des médias dans la pratique théâtrale costaricaine, ainsi que dans le milieu universitaire duquel nous faisons partie, est très peu explorée. Le plus souvent, les médias occupent encore une place auxiliaire dans la représentation. Notre vision artistique et pédagogique est enrichie dans cette recherche grâce à l'expérience directe de la problématique que suscite l'intégration des médias numériques à la scène et de la manière dont on construit une poétique avec eux. Cette question est synthétisée dans la section ci-dessous, concernant notre objet d'étude.

Objet d'étude

Notre recherche-crédation se développe autour de la problématique que présente l'adaptation d'un texte narratif au théâtre, une adaptation qui incorpore les possibilités offertes par une écriture élargie grâce à la présence des médias numériques. Cela nous éloigne d'une adaptation traditionnelle et nous amène, d'abord, à nous poser des questions sur les transformations à l'intérieur de ce processus d'adaptation conditionné et déterminé par l'univers du numérique. Pour y répondre, nous adoptons une perspective *intermédiaire*. Cette recherche-crédation a nécessité une confrontation pratique, sous la forme de *laboratoires de recherche scénique*, où nous avons produit des dispositifs vidéographiques, sonores et spatiaux, tous liés et en dialogue constant avec ce processus d'adaptation. Ces laboratoires nous ont permis d'explorer et de comprendre les potentialités expressives et narratives que les médias numériques apportent à la scène ; nous avons également dû considérer les enjeux techniques qui les accompagnent. Nous en sommes venue à modéliser des étapes de travail pratique dans un protocole, lequel est primordial dans notre recherche-crédation. Le processus de recherche-crédation est devenu une création évolutive (*work in progress*), prenant forme au fur et à mesure de la progression de nos études théoriques et pratiques. Il a donné naissance à la proposition du scénario dramaturgique *Le monde n'arrête pas*, sous la forme d'une *écriture intermédiaire*.

Pour bien situer notre recherche-crédation, des précisions terminologiques sont nécessaires. Notre sujet d'étude transite entre le narratif et le dramatique, entre le texte et la scène, entre la scène et les médias numériques, entre le théâtre et les arts visuels. Pour cette raison, nous

nous sommes intéressée au concept d'*intermédialité*, qui repose sur une approche théorique et méthodologique essentielle pour penser l'écriture scénique qui intègre plusieurs médias. Plutôt que de poser un regard disciplinaire, ce concept met en évidence les connexions, les échanges, les interactions entre les divers éléments en jeu à l'intérieur de la proposition créative. Il y a diverses acceptions du terme « média », mais dans le cadre de notre travail, il est compris comme « une mise en relation inscrite dans un milieu¹ » ou, autrement dit, ce « qui rend possible des échanges entre les membres d'un groupe² ». Ainsi, le média nous dirige vers l'étude de l'ensemble et des relations dans ce *milieu* : notre attention est attirée par la coprésence et la connexion entre le visuel, le son, le texte et l'espace. De plus, les médias numériques occupent une place privilégiée dans notre travail, car ils contribuent à l'élaboration d'une écriture en réseau et automatisée qui conditionne et détermine le processus de création et la dynamique de l'ensemble. Dans le champ intermédial, nous nous intéressons plus précisément au modèle du théâtre comme hypermédia, développé par Freda Chapple et Chiel Kattenbelt. Ce modèle est basé sur le fait que le théâtre est un média qui accueille d'autres médias et diverses pratiques artistiques dans une dynamique de coprésence. Même si la coexistence et l'interaction entre l'acteur, la scénographie, le son, la vidéo, l'éclairage provoquent de nouvelles relations temporelles, spatiales et physiques, de nouvelles formes et écritures scéniques, cela n'implique pas, selon ce modèle, une transformation des médias. Pour ce qui est de l'adaptation, nous empruntons la définition de Regina Schober, qui voit l'adaptation comme un processus de formation des connexions entre deux types de représentation. Schober propose un autre regard sur la dynamique traditionnelle unidirectionnelle de l'adaptation, c'est-à-dire de l'œuvre de départ vers l'œuvre d'arrivée. Elle voit plutôt le processus d'adaptation comme une dynamique d'échanges, une mise en évidence des points de rencontre, donc, des connexions. Cette définition de Schober est en lien avec le concept d'intermédialité, ce qui nous permet d'établir une continuité conceptuelle ainsi qu'une approche renouvelée du processus d'adaptation. Notre œuvre d'arrivée est conçue dans une *écriture intermédiaire* et prend donc la forme d'un *scénario dramaturgique*³. Cette notion d'*écriture intermédiaire*, élaborée

¹ Rémy Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », 2014, p. 6, [en ligne]. <https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document> [Site consulté le 13 août 2018].

² *Ibid.*, p. 21.

³ Nous utilisons la notion de *scénario dramaturgique* pour mieux désigner la mise en forme de l'œuvre *Le monde n'arrête pas*, qui adopte à la fois le format d'un scénario cinématographique et celui de la dramaturgie théâtrale.

par Luis Thenon, correspond à une création textuelle ou scénique qui, dès le début du processus créateur, intègre dans son tissu dramaturgique un ensemble d'écritures médiatiques qui font partie du sens global de l'œuvre. Cette forme de création proposée par Thenon comporte des échos avec notre approche intermédiaire. Pendant l'exploration et la création de l'adaptation, cela nous permet d'entrecroiser les lignes de composition dramaturgique du son, de l'image, de l'espace et du texte. Notons enfin que notre objet d'étude touche le processus de création et non la réception du spectacle.

Apports théoriques

Adaptation et médias

L'apport théorique de l'adaptation et de sa relation avec les médias numériques dans le théâtre contemporain est récent. Le sujet a donné lieu à des études qui oscillent entre le cinéma, la littérature, le théâtre, la bande dessinée, la musique et les jeux vidéos. Parmi les ouvrages intéressants, notons le livre *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation* d'André Gaudreault et Thierry Groensteen⁴. Il s'agit d'un recueil d'articles qui traite de diverses problématiques de l'adaptation, surtout dans le domaine cinématographique. La proposition théorique permet tout de même l'analyse de phénomènes de l'adaptation dans le théâtre, la musique et la bande dessinée. L'article « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédiarité » d'André Gaudreault et Philippe Marion⁵, notamment, discute des transformations des composants du texte de départ au texte d'arrivée. De plus, les auteurs proposent la notion de « médiatique narrative », qui leur permet d'étudier les potentialités expressives qu'un média possède ainsi que la correspondance entre le choix d'un récit et celui des médias. Ces auteurs ont écrit un autre article pertinent pour notre recherche : « Un art de l'emprunt : les sources intermédiaires de l'adaptation⁶ ». Ils y présentent cinq paramètres pour l'étude du phénomène de l'adaptation⁷ : ces paramètres correspondent à la capacité d'un texte de migrer d'un média à

⁴ André Gaudreault et Thierry Groensteen, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image, c1998.

⁵ André Gaudreault et Philippe Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédiarité », dans *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image, c1998.

⁶ André Gaudreault et Philippe Marion, « Un art de l'emprunt, les sources intermédiaires de l'adaptation », Bologna, Edizioni Pendragon, c2008.

⁷ *Ibid.*, p. 17.

un autre, à la quantité de composants du texte de départ et aux éléments qui sont transposés de l'un à l'autre, au discours et à la potentialité d'un média dans la narration.

Le livre *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* de Jørgen Bruhn, Anne Gjelsvik et Eirik Frisvold Hanssen⁸ est également utile pour notre réflexion. Il s'agit d'un recueil d'articles où les auteurs s'interrogent sur les théories de l'adaptation, particulièrement au cinéma, face à une culture contemporaine ouverte à la multiplicité des formes et des médias. Une multiplicité qui permet d'exprimer une même histoire par des moyens sonores, textuels, visuels, et même de susciter la participation du spectateur, qui partage et recrée cette histoire, grâce à des plateformes web, comme YouTube, par exemple. Ajoutons parmi les articles qui retiennent notre attention «Theorizing Adaptations / Adapting Theories» de Kamilla Elliott⁹. Celle-ci parcourt les diverses théories des études de l'adaptation et conclut que, tout comme les formes d'adaptation se transforment avec le numérique, les théories de l'adaptation devraient être revisitées et adaptées. Quant à l'article «Dialogizing adaptation studies: From one-way transport to a dialogic two-way process» de Jørgen Bruhn¹⁰, l'auteur s'y interroge sur la façon conventionnelle de penser l'adaptation dans un seul sens, c'est-à-dire du texte de départ vers le texte d'arrivée. Il propose plutôt de penser ce processus comme un dialogue. Par le dialogue et son analyse, il ressort de nouveaux points de vue pour l'œuvre d'arrivée autant que pour l'œuvre de départ. Un autre article, «Adaptation as connection – Transmediality reconsidered», de Regina Schober¹¹, part du concept de l'intermédialité pour revisiter la notion d'adaptation traditionnelle et mettre en question son approche unidirectionnelle et les limites entre les médias. Selon l'approche de Schober, le processus d'adaptation se concentre sur les connexions qui s'établissent entre les médias plutôt que de fonctionner par comparaison entre l'œuvre de départ et l'œuvre d'arrivée.

⁸ Jørgen Bruhn, Anne Gjelsvik et Eirik Frisvold Hanssen, *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

⁹ Kamilla Elliott, « Theorizing Adaptations / Adapting Theories », dans *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

¹⁰ Jørgen Bruhn, « Dialogizing adaptation studies: From one-way transport to a dialogic two-way process », dans *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

¹¹ Regina Schober, « Adaptation as connection – Transmediality reconsidered », dans *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

Dans le domaine de l'adaptation, il faut aussi mentionner le livre *A Theory of Adaptation* de Linda Hutcheon¹². L'auteure y considère l'adaptation dans un sens élargi en incluant l'adaptation théâtrale, filmique, mais également des arrangements musicaux, de la bande dessinée, des jeux vidéos et de l'art interactif. Dans ce livre, Hutcheon aborde l'adaptation selon trois modes d'engagement : raconter, montrer et interagir¹³. Selon elle, cela permet d'élargir l'approche traditionnelle centrée sur l'étude des spécificités des médias ou sur leur comparaison, pour prendre en compte la relation du spectateur avec ces modes d'engagement dans des histoires, y compris à travers les médias numériques et la réalité virtuelle.

Nous nous référons aussi au livre *La culture de la convergence : des médias au transmédia* de Henry Jenkins¹⁴, dans lequel est définie la notion de *storytelling* transmédia. Selon l'auteur, dans la conception idéale du *storytelling* transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux : un récit peut ainsi être introduit dans un film, puis passer par la télévision, le roman, la bande dessinée¹⁵. Le concept de transmédia intervient dans une pensée élargie qui est celle de la *culture de la convergence*. Sous ce mode, les contenus transitent entre diverses plateformes médiatiques ; les usagers créent des contenus, partagent et donnent leurs avis. Par là même, ils construisent un savoir médiatique collectif.

Intermédialité

C'est dans un panorama des arts très hétérogène, complexe et en pleine évolution qu'est apparu le concept d'intermédialité. Celui-ci est utilisé depuis 1990. En 1997 a été fondé le Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI) de l'Université de Montréal, au Québec. Il est devenu, en 2010, le Centre de recherches intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques (CRIalt)¹⁶. Puis, en 2003, la revue *Intermédialités*¹⁷ a été créée; elle est devenue l'une des principales ressources bibliographiques sur ce thème. Actuellement, le concept d'intermédialité est étudié largement, entre autres par les auteurs Silvestra Mariniello, Éric

¹² Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, London ; New York, Routledge, 2013.

¹³ *Ibid.*, p. 22-32.

¹⁴ Henry Jenkins, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, A. Colin, INA éd., 2013.

¹⁵ *Ibid.*, p. 120.

¹⁶ Centre de recherches intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques (CRIalt), *CRIalt*, [en ligne], <http://crialt-intermediality.org/eng/>, [page consultée le 14 août 2018].

¹⁷ *Revue intermédialités : histoires et théories des arts, des lettres et des techniques*, [en ligne] <http://intermedialites.com/> [page consultée le 14 août 2018].

Méchoulan, Jean-Marc Larrue, Jürgen Müller, Irina Rajewsky, Rémy Besson, Luis Thenon, Chiel Kattenbelt et Freda Chapple.

Certains auteurs nous ont particulièrement inspirée pour ce travail. C'est le cas, d'abord, de Silvestra Mariniello, notamment ses articles « Commencements¹⁸ », dans la revue *Intermédialités*, « Présentation¹⁹ », dans *Cinémas : Revue d'études cinématographiques*, et « L'intermédialité : un concept polymorphe²⁰ », dans l'ouvrage collectif *Intermedia*. De même, Éric Méchoulan a contribué à notre démarche, particulièrement à travers son article « Intermédialités : le temps des illusions perdues²¹ », dans la revue *Intermédialités*; son livre *D'où nous viennent nos idées ? Métaphysique et intermédialité²²*; et les deux entrevues « Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité ? Entretien avec Éric Méchoulan²³ », qu'il a accordées à Sylvano Santini dans la revue *Spirale*. Nous voulons mentionner également l'article de Méchoulan « Intermédialité, ou comment penser les transmissions²⁴ », dans la revue *Fabula*, où il aborde l'« herméneutique des supports » et les « quatre niveaux d'analyse proposés : supports matériels ou immatériels d'inscription ; supports techniques ; supports des dispositifs de pouvoir et de savoir ; supports institutionnels²⁵ ». Un autre des auteurs sur lesquels nous nous appuyons est Jürgen Müller, pour sa conception de l'intermédialité comme « axe de pertinence », surtout dans ses articles « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision²⁶ », dans la revue *Cinémas*, et « Vers l'intermédialité : histoires, position et options d'un axe de pertinence²⁷ », dans la revue *Médiamorphoses*. Ensuite, nous retenons les propos de Rémy Besson dans son article

¹⁸ Silvestra Mariniello, « Commencements », dans *Intermédialités*, vol. 1, no 1, printemps 2003, p. 47-62.

¹⁹ Silvestra Mariniello, « Présentation », dans *Cinémas : Revue d'études cinématographiques*, Septentrion, 2015, 438 f.

²⁰ Silvestra Mariniello, « L'intermédialité : un concept polymorphe », dans Vieira, Célia et Rio Novo, Isabel (dir.) *Intermedia, Études en intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 11-29.

²¹ Éric Méchoulan, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », dans *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 1, 2003, p. 9-27.

²² Éric Méchoulan, *D'où nous viennent nos idées ? Métaphysique et intermédialité*, Montréal, VLB éditeur, 2010.

²³ Sylvano Santini, « Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité ? (1^{re} partie) : entretien avec Éric Méchoulan, directeur du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI) et fondateur de la revue *Intermédialités*, Université de Montréal », dans *Spirale : arts, lettres, sciences humaines*, no 229, 2009, p. 34-37; et Sylvano Santini, « Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité ? Entretien avec Éric Méchoulan (II^e partie) », dans *Spirale : arts, lettres, sciences humaines*, no 230, 2010, p. 40-42.

²⁴ Éric Méchoulan, « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif, [en ligne] URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4278.php> [consulté le 14 août 2018].

²⁵ *Id.*

²⁶ Jürgen Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, no 2-3 (2000), p. 105-134, [en ligne] URL : <http://id.erudit.org/iderudit/024818ar> [consulté le 14 août 2018].

²⁷ Jürgen Müller, « Vers l'intermédialité : histoires, position et options d'un axe de pertinence », *Médiamorphoses*, no 16 (2006), p. 99-110, [en ligne], URL:http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23499/2006_16_99.pdf [consulté le 14 août 2018].

« Prolégomènes pour une définition de l’intermédialité à l’époque contemporaine²⁸ », qui propose l’étude de l’intermédialité à travers ses champs d’application. Enfin, nous nous sommes intéressée à l’article « Le terme d’intermédialité en ébullition : 25 ans de débat²⁹ » d’Irina Rajewsky dans la revue *Intermédialités* : l’auteure y fait un panorama historique et conceptuel du concept d’intermédialité depuis 25 ans.

Intermédialité et théâtre

Pour ce qui est des auteurs qui s’intéressent au théâtre et à l’intermédialité, mentionnons d’abord Jean-Marc Larrue. Celui-ci aborde ces domaines dans son article « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive³⁰ », publié dans la revue *Intermédialités*. Nous nous intéressons également à son livre *Théâtre et intermédialité*³¹. Ce livre consiste en un recueil d’articles où sont discutées les perspectives intermédiales au théâtre; certains articles analysent divers spectacles, abordant l’esthétique, les processus de création, la relation théâtre et technologie, alors que d’autres sont axés sur le dispositif technologique et ses possibilités scéniques dans le cadre d’une création. Nous nous intéressons particulièrement à l’article « Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale »³². L’auteur y fait un parcours historique conceptuel autour de l’intermédialité, qui l’amène à souligner « l’abandon graduel du concept de média au profit de celui de médiation³³ ».

Ensuite, l’ouvrage collectif *Intermediality in theatre and performance*³⁴, dirigé par Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, nous est utile puisque le modèle du théâtre y est proposé comme hypermédia. Nous nous intéressons surtout aux articles : « Key issues in intermediality in theatre and performance » de Freda Chapple and Chiel Kattenbelt³⁵,

²⁸ Rémy Besson, *op. cit.*

²⁹ Irina Rajewsky, « Le terme d’intermédialité en ébullition : 25 ans de débat », dans Caroline Fischer et Anne Debrosse, *Intermédialités*, Nîmes, Société française de littérature générale et comparée / Lucie éditions (Coll. Poétiques comparatistes), 2015, p. 19-53.

³⁰ Jean-Marc Larrue, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », dans *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 12, 2008.

³¹ Jean-Marc Larrue, *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaires du septentrion, 2015.

³² Jean-Marc Larrue, « Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale », dans *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaires du septentrion, 2015, p. 27-56.

³³ *Ibid.*, p. 37.

³⁴ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

³⁵ Freda Chapple and Chiel Kattenbelt, « Key issues in intermediality in theatre and performance », dans *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

« Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality » de Chiel Kattenbelt³⁶ et « Aesthetic art to aisthetic act: theatre, media, intermedial performance » de Peter M. Boenisch³⁷.

Dramaturgies : l'image, le son, l'espace et le texte au théâtre

De nouvelles formes d'écriture scénique s'affirment dans le théâtre, et instaurent parfois une sorte de tension : elles reflètent un refus que le texte dramatique constitue l'axe central de la représentation. Le livre *Le théâtre postdramatique* de Hans-Thies Lehmann³⁸, paru en 1999, est une œuvre clé qui présente l'éclatement du paradigme textocentriste, la multiplicité des formes interdisciplinaires et l'influence des médias sur la scène théâtrale. Dans ce livre, Lehmann fait une analyse systématique de plusieurs spectacles dont la proposition esthétique s'est distinguée de celle du théâtre dramatique, à partir des avant-gardes artistiques du XX^e siècle. Il mentionne notamment Tadeusz Kantor, Robert Wilson, Klaus Michael Grüber, qui font partie du courant du théâtre postdramatique, et qui privilégient dans leurs créations le corps, le visuel, la sensorialité et la place du spectateur. Le drame n'y apparaît plus en position centrale : il laisse place aux autres éléments expressifs du théâtre, tels que le corps, le son, l'image et l'espace scénique. Ce nouveau paradigme au théâtre engendre des possibilités perceptives et sensorielles, une multiplication des points de vue et une exploration des sens, et ce, parce que les technologies amènent à la scène de nouveaux potentiels narratifs. En outre, ces propositions requièrent la participation active du spectateur, lui donnant la possibilité de créer ses propres lectures, dans la plupart des cas à partir de fragments non linéaires et issus de divers langages : lumière, son, images, corps, vidéo, texte. D'où que le théâtre postdramatique comporte un autre type d'écriture scénique que celle du théâtre dramatique.

Par ailleurs, certaines études plus pointues sur les transformations de l'espace et sur le son montrent comment ces éléments prennent progressivement une autonomie expressive dans la scène. C'est le cas du livre *Theatre, Performance and Technology* de Christopher

³⁶ Chiel Kattenbelt, « Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality », dans *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

³⁷ Peter M. Boenisch, « Aesthetic art to aisthetic act: theatre, media, intermedial performance », dans *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

³⁸ Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002.

Baugh³⁹, qui commente le développement historique de la scénographie au XX^e siècle et les répercussions poétiques et esthétiques de l'évolution technologique sur la scène théâtrale. L'auteur se penche sur le travail de metteurs en scène comme Adolphe Appia, Gordon Craig, Vsevolod Meyerhold, Caspar Neher, scénographe collaborateur de Bertold Brecht, Josef Svoboda, Walter Gropius, Jerzy Grotowski, entre autres. Dans le livre *Dramaturgy of sound in the avant-garde and postdramatic theatre*, Mladen Ovadija⁴⁰ s'interroge sur le rôle du son et de la composition sonore dans les avant-gardes artistiques dès le début du XX^e siècle, ainsi que sur ses répercussions dans le théâtre postdramatique. Parmi les artistes qu'il mentionne, notons Filippo Tommaso Marinetti, Vassily Kandinsky, Giacomo Balla, Antonin Artaud, Tadeusz Kantor, Romeo Castellucci, Robert Wilson et Gertrude Stein.

Pour ce qui est de la discussion sur la relation texte et scène, il faut mentionner Joseph Danan. Dans plusieurs de ses publications, celui-ci traite de la résistance et de la tension des textes dramatiques, face à une scène contemporaine fragmentaire, interdisciplinaire et performative. Danan y voit surgir de nouvelles formes textuelles et de nouvelles approches du rôle de l'auteur et de la scène elle-même. Parmi ses textes, notons l'article « De l'influence de la technologie sur l'écriture⁴¹ » et les livres *Qu'est-ce que la dramaturgie ?*⁴², *Entre théâtre et performance : la question du texte*⁴³ et *Absence et présence du texte théâtral*⁴⁴.

À ce sujet, nous trouvons aussi les publications de Luis Thenon, lequel met l'accent sur la relation entre le texte et les médias. Il passe du concept d'intermédialité à ce qu'il appelle l'écriture intermédiaire. Cette notion est d'ailleurs mise en application dans ses œuvres dramatiques, où l'on observe une relation étroite entre la parole et le discours visuel et sonore. C'est le cas dans *El Cartero de Londres*⁴⁵, *Le vol des anges : création multimédia. Texte dramatique pour deux personnages et un acteur, environnement visuel*,

³⁹ Christopher Baugh, *Theatre, Performance and Technology*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.

⁴⁰ Mladen Ovadija, *Dramaturgy of sound in the avant-garde and postdramatic theatre*, Québec, McGill-Queen's University Press, 2013.

⁴¹ Joseph Danan, « De l'influence de la technologie sur l'écriture », dans *Théâtre/Public*, n° 127, janvier-février, [Gennevilliers], L'Ensemble, 1996, p. 9-14.

⁴² Joseph Danan, *Qu'est-ce que la dramaturgie ?*, Arles, Actes sud, c2010.

⁴³ Joseph Danan, *Entre théâtre et performance : la question du texte*, Arles, Actes sud, 2013.

⁴⁴ Joseph Danan, *Absence et présence du texte théâtral*, Arles, Actes sud, 2018.

⁴⁵ Luis Thenon, « El Cartero de Londres », dans *Revista de la Asociación de directores de escena en España*, Madrid, no 106, 2005, p. 85-96.

*environnement sonore et voix multiples*⁴⁶ et *Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia*⁴⁷. Parmi les articles de Thenon, notons « El texto dramático y la representación escénica⁴⁸ », « Las dramaturgias y el desafío tecnológico : reflexiones para las nuevas escrituras del drama⁴⁹ », « Una modernidad extrema⁵⁰ », « La escritura intermedial en la escena actual⁵¹ » et « La inscripción intermedial en el texto postdramático⁵² ».

L'auteur Franck Bauchard s'intéresse aussi à la relation entre texte et médias, notamment dans son article « Du texte au théâtre : de la culture de l'imprimé aux environnements numériques⁵³ », où il s'interroge sur les mutations de l'écriture face au contexte numérique actuel et aux nouvelles figures d'auteurs qui émergent de cette relation entre le théâtre et le numérique. De même, dans l'article « Esthétiques de mutations scéniques⁵⁴ », il analyse la scène à partir de la recombinaison, de la transmutation et de l'intermédialité. Puis, l'entrevue « Le théâtre au prisme des mutations de l'écrit⁵⁵ », qu'il a accordée à Barbar Métais-Chastanier, lui permet de discuter des transformations de l'écriture dans l'histoire, des changements techniques et de l'effet que les médias numériques ont sur le théâtre.

Également, nous trouvons des recherches comme celle de Robert Faguy autour de la notion de *dramaturgie plurielle*⁵⁶, pour laquelle il s'appuie sur un groupe interdisciplinaire. Cette notion attire notre attention sur le développement de dynamiques d'écritures des médias simultanées et sur les choix offerts au spectateur. Elle implique aussi la conception d'un

⁴⁶ Luis Thenon, *Le vol des anges : création multimedia, Texte dramatique pour deux personnages et un acteur, environnement visuel, environnement sonore et voix multiples*, Québec, 1999.

⁴⁷ Luis Thenon, « Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia », creación interdisciplinaria, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Costa Rica, 2010.

⁴⁸ Luis Thenon, « El texto dramático y la representación escénica problema de primacía y prioridad », dans *Revista Escena Revista de las artes*, Costa Rica, vol. 55, no 2, 2004, p.67-80.

⁴⁹ Luis Thenon, « Las dramaturgias y el desafío tecnológico : reflexiones para las nuevas escrituras del drama », dans *Revista de la Asociación de directores de escena en España*, Madrid, no 106, 2005, p. 42-48.

⁵⁰ Luis Thenon, « Una modernidad extrema », dans *La Tempestad*, México, vol. 12, no 72, mayo-junio 2010, p. 86-89.

⁵¹ Luis Thenon, « La escritura intermedial en la escena actual », dans *Diálogos revista electrónica de Historia*, San Pedro (Costa Rica), vol. 14, no 2, sept.-déc. 2013.

⁵² Luis Thenon, « La inscripción intermedial en el texto postdramático », dans *Escena, Revista de las artes*, Costa Rica, vol. 76, no 2, enero-junio 2017, p. 125-139.

⁵³ Frank Bauchard, « Du texte au théâtre : de la culture de l'imprimé aux environnements numériques », dans *Liberté*, vol. 52, no 3, avril 2011, p. 54-77.

⁵⁴ Franck Bauchard, « Esthétiques de mutations scéniques », dans *Arts de la scène, scène des arts : singularités nouvelles, nouvelles identités*, Louvain-la-Neuve, Centre d'études théâtrales, vol. 2, 2003, p. 131-143.

⁵⁵ Franck Bauchard, « Le théâtre au prisme des mutations de l'écrit », dans *Agôn* [en ligne], URL : <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1112> [consulté le 14 août 2018].

⁵⁶ Voir la programmation des « Journées d'étude autour de la Dramaturgie plurielle », qui ont eu lieu les 8 et 9 février 2018, à l'Université Laval. [En ligne] <http://www.lantiss.ulaval.ca/wp-content/uploads/2018/03/ProgrammeDramaturgiePlurielle.pdf> [page consultée le 14 août 2018].

logiciel qui peut coordonner la technique et l'interactivité de la scène numérique, dans toute sa complexité.

Par ailleurs, pour ce qui est de la confrontation entre texte et scène contemporaine, il faut mentionner des auteurs qui s'intéressent à la création dramaturgique qui emploie des outils comme YouTube, Wikipédia et des blogues dans le processus même de la création. C'est le cas de Paul Castagno, dans son livre *New playwriting strategies: Languages and media in the 21st century*⁵⁷, et de Janet H. Murray, dans son livre *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*⁵⁸. La multiplicité de formes dramaturgiques reliées aux médias présentées dans ces deux ouvrages démontre la validité et la fertilité de l'étude du texte dramaturgique et du théâtre face au numérique.

Pour ce qui est des études qui s'intéressent précisément à la composition de l'image et du son, nous trouvons le livre *Digital media, projection design, and technology for theatre* d'Alex Oliszewski, Daniel Fine et Daniel Roth⁵⁹. Les auteurs s'y interrogent sur le rôle du concepteur numérique dans la scène actuelle. Il y a un savoir à maîtriser, diverses implications et étapes à suivre dans la production, la planification du budget, la conception du dessin et de la création d'ensemble. Pour ce qui touche l'image, le livre *Robert Lepage : l'horizon en images* de Ludovic Fouquet⁶⁰ est intéressant. Celui-ci centre ses réflexions sur le travail technique, créatif et opérationnel du metteur en scène Robert Lepage. L'auteur présente la description détaillée de chacune des diapositives employées par Lepage et ses défis techniques et poétiques pour la construction de sens dans des œuvres telles que *Vinci* (1986), *Le Polygraphe* (1987), *Les aiguilles et l'opium* (1991), *Les sept branches de la rivière Ota* (1994) et *La face cachée de la lune* (2000). De plus, il interroge les processus créatifs chez Lepage et constate qu'ils sont traversés par l'intuition, l'interrogation, l'inconnu et le sensible. Notons aussi le livre *Face à l'image* de Robert Faguy et Ludovic Fouquet⁶¹, qui explore la composition de l'image et de la vidéo dans le théâtre et propose une série d'exercices d'exploration *vidéoscénique* qui font ressortir le rôle de l'image au

⁵⁷ Paul Castagno, *New playwriting strategies: Languages and media in the 21st century*, London; New York, Routledge, 2012.

⁵⁸ Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2017.

⁵⁹ Alex Oliszewski, Daniel Fine et Daniel Roth, *Digital media, projection design, and technology for theatre*, New York; London, Routledge, 2018.

⁶⁰ Ludovic Fouquet, *Robert Lepage, l'horizon en images : essai*, Québec, L'Instant même, c2005. 360 f.

⁶¹ Ludovic Fouquet et Robert Faguy, *Face à l'image*, Québec, L'Instant même, 2016.

théâtre, la technique, la disposition de l'espace, les types de matériaux et de textures des écrans, ainsi que la relation du corps et de l'image. Puis, nous nous référons à la thèse *De l'utilisation de la vidéo au théâtre : une approche médiologique. Plus de 35 ans d'expériences vidéoscéniques québécoises*⁶² de Robert Faguy. L'auteur y développe le concept du *vidéoscénique*⁶³; il aborde l'emploi des différents dispositifs, leurs variantes et leurs relations avec l'espace, le temps et la dramaturgie; et il propose des réflexions théoriques et pratiques sur des créations intégrant les médias.

Également, pour ce qui est du son, nous trouvons le livre *De l'écriture sonore* de Daniel Deshays⁶⁴. Celui-ci réfléchit au processus de conception d'une écriture sonore, à ses implications techniques, créatives et à ses rapports avec l'ensemble des autres éléments de la scène. Dans le dossier « Le son du théâtre » de la revue *Théâtre/Public*, sous la direction de Jean-Marc Larrue et Marie-Madeleine Mervant-Roux⁶⁵, nous retenons les articles « Dramaturgies du son » de Chris Salter⁶⁶, qui réfléchit sur la conception sonore interactive et son effet sur la relation avec l'acteur ou le spectateur, et « Ouïe et sons » d'Éric Vautrin⁶⁷, qui discute l'expérience de l'écoute ainsi que la relation de celle-ci avec l'espace, la technique et la composition.

Par ailleurs, pour ce qui est de l'espace scénique, et spécialement du théâtre immersif, nous trouvons le livre *Immersive theatres*⁶⁸, de Josephine Machon. L'auteure souligne les principales caractéristiques du théâtre immersif en analysant des spectacles d'artistes comme Felix Barrett, Lundahl & Seidl, Adrian Howells, Bill Mitchell et Sue Hill. Le livre *Corps et immersion* de Catherine Bouko et Steven Bernas⁶⁹ est un recueil d'articles qui abordent également l'immersion et sa recherche d'une expérience sensorielle, esthétique

⁶² Robert Faguy, *De l'utilisation de la vidéo au théâtre, une approche médiologique. Plus de 35 ans d'expériences vidéoscéniques québécoises*, thèse de doctorat en littératures québécoises, Québec, Université Laval, 2008.

⁶³ Les notions comme « concepteur vidéo », « concepteur vidéo-image », « concepteur multimédia », couramment utilisées pour désigner les personnes responsables de l'image, ne sont pas exclusives au théâtre. La notion de *vidéoscénique*, elle, désigne un travail de création des images spécialisé pour le théâtre. La nécessité de professionnaliser le métier de manipulateur des images au théâtre avait déjà été évoquée en 2005. Voir Luis Thenon, « Pautas para un Protocolo de la Investigación Artística », dans l'annuaire *La Escalera* de l'École supérieure de théâtre, Université nationale du Centre de la Province de Buenos Aires (UNC), 2006, p. 17-30., et la note liminaire dans «El Cartero de Londres », op cit., p.85-86.

⁶⁴ Daniel Deshays, *De l'écriture sonore*, Marseille, Éditions Entre-vues, 1999.

⁶⁵ Jean-Marc Larrue et Marie-Madeleine Mervant-Roux [dir.], dossier « Le son du théâtre (XIX^e-XXI^e siècle) », dans *Théâtre/Public*, n° 197, janvier, [Gennevilliers], L'Ensemble, 2017.

⁶⁶ Chris Salter, « Dramaturgies du son », dans *Théâtre/Public*, n° 197, janvier, [Gennevilliers], L'Ensemble, 2017.

⁶⁷ Éric Vautrin, « Ouïe et sons », dans *Théâtre/Public*, n° 197, janvier, [Gennevilliers], L'Ensemble, 2010.

⁶⁸ Josephine Machon, *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan, 2013.

⁶⁹ Catherine Bouko et Steven Bernas, *Corps et immersion*, Paris, L'Harmattan, 2012.

et/ou interactive. Mentionnons aussi l'article « Le théâtre immersif est-il interactif⁷⁰ ? », de Bouko, où celle-ci fait une étude du théâtre immersif : elle y voit des paliers (disposition spatiale, sensorialité, interaction) qui sont peu à peu transgressés jusqu'à une immersion totale. Ensuite, dans l'article « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2000) », Marcel Freydfont⁷¹ aborde le théâtre immersif par sa typologie, ses types de dispositifs et leurs protocoles. À propos de l'espace, nous trouvons le livre *Escenografía II : Diseño de escenografía e iluminación con tecnología digital* de Héctor Calmet et Mariana Estela⁷², qui présente toutes les étapes de construction scénographique et d'utilisation de l'éclairage avec le numérique. Cela comprend les maquettes numériques, le plan de développement du dessin d'éclairage, la conception et l'édition des images. Ces étapes sont illustrées par des exemples de spectacles.

Théâtre et médias

L'intégration des médias numériques dans les arts et sa contextualisation dans l'histoire de l'art sont présentées dans le livre *L'art numérique* d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire⁷³. Ces auteurs étudient la relation art et technologique numérique en regard des changements techniques, formels et interactifs de l'œuvre artistique. Puis, dans le livre *Penser les médias au théâtre*, Simon Hagemann⁷⁴ propose l'étude de la pensée des médias au théâtre à l'ère du cinéma, à l'ère de la télévision et à l'ère d'Internet. Quant au livre *Le langage des nouveaux médias* de Lev Manovich⁷⁵, il présente les grands principes des objets néomédiatiques, leur dynamique et leur structure.

La pensée en réseau et les correspondances entre l'ordinateur et la mise en scène sont des thèmes souvent abordés quand l'on discute de théâtre et de médias. Nous le constatons d'ailleurs dans le livre *La face cachée du théâtre de l'image* de Chantal Hébert et Irène

⁷⁰ Catherine Bouko, « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », dans *Érudit*, no 108, 2015, p. 29-50.

⁷¹ Marcel Freydfont, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2000) », dans *Agôn*, [en ligne], Déborder les frontières, (2010) n° 3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1559> [consulté le 14 août 2018].

⁷² Héctor Calmet et Mariana Estela, *Escenografía II : Diseño de escenografía et iluminación con tecnología digital*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2016.

⁷³ Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique : [comment la technologie vient au monde de l'art]*, Paris, Flammarion, 2003.

⁷⁴ Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre, des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, Paris, L'Harmattan, 2013.

⁷⁵ Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Presses du réel, c2010.

Perelli-Contos⁷⁶, publié en 2001. Les auteures y circonscrivent la notion théorique et pratique du *théâtre de l'image*, en recourant à la *pensée complexe* d'Edgar Morin et au travail artistique de Robert Lepage. Cette notion de théâtre de l'image, habituellement employée pour se référer aux travaux artistiques qui intègrent les médias dans la scène, fait écho à la dynamique même de notre imaginaire et appelle ainsi une écriture scénique qui s'éloigne de la linéarité, de la focalisation et de la stabilité qu'on retrouve dans le théâtre traditionnel. Les auteures s'intéressent à la matérialité et à divers modes de perception des nouvelles technologies, ainsi qu'aux liens entre la façon d'opérer de l'ordinateur et ce type de théâtre. Des termes comme « dispositif, interface et réseau » y sont revisités en regard de cette proposition d'écriture scénique.

Également, dans le livre *Thé@tre et nouvelles technologies* de Lucile Garbagnati et Pierre Morelli⁷⁷, les liens entre la représentation et l'ordinateur sont mis en évidence. Il s'agit d'un recueil d'articles où sont posées diverses questions sur la relation entre le théâtre et la technologie, l'humain et la machine, l'acteur et les technologies, sur les modifications et l'interaction dans la relation entre le spectacle et le spectateur, ainsi que sur les transformations dans le processus de création artistique qui résultent de cette relation théâtre-technologie. Puis, dans le livre *Virtual theatres: An introduction*, Gabriella Giannachi⁷⁸ étudie les formes artistiques qui entrecroisent le théâtre, la performance et les arts numériques au 21^e siècle. L'auteure met l'accent sur la simulation et le réel, l'interactivité et la réception du spectateur dans la simultanéité des événements et le choix multiple. Parmi les artistes mentionnés, on compte Blast Theory, Sterlarc, Marcel-lí Antúnez Roca, Orlan, Jeffrey Shaw, entre autres. Nous souhaitons aussi souligner la discussion proposée par Philip Auslander autour de la présence et de la notion du direct (*live*) dans son livre *Liveness: Performance in a mediatized culture*⁷⁹. Il revient sur cette idée dans l'article « Le direct numérique : perspective historico-philosophique⁸⁰ ». Selon lui, « le direct est un effet de la médiatisation et non le contraire⁸¹ ». C'est-à-dire que dans le cadre d'une culture médiatisée, par la télévision, la radio, l'ordinateur portable, l'Internet

⁷⁶ Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, *La face cachée du théâtre de l'image*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2001.

⁷⁷ Lucile Garbagnati et Pierre Morelli, *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions universitaires de Dijon, 2006.

⁷⁸ Gabriella Giannachi, *Virtual theatres: An introduction*, London ; New York, Routledge, c2004.

⁷⁹ Philip Auslander, *Liveness: Performance in a mediatized culture*, London ; New York, Routledge, 1999.

⁸⁰ Philip Auslander, « Le direct numérique : perspective historico-philosophique », dans *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

⁸¹ *Ibid.*, p. 61.

et les réseaux sociaux, Auslander attribue le sens du direct à la sensation même du spectateur dans sa relation avec l'objet. Ainsi, entre la présence des acteurs « réels » et celle des médias (par la vidéo, le son, Skype, etc.) dans la scène, la présence humaine ne serait pas supérieure, car les deux sont des présences médiatisées.

Dans ce travail, nous citons aussi les études de Béatrice Picon-Vallin. D'abord, son livre *Les écrans sur la scène*⁸² est centré sur les principales transformations de la scène à l'aide des nouvelles technologies avant les années 2000. Plusieurs de ses articles comprennent l'analyse de spectacles qui touchent à des notions telles que le registre de présence, le théâtre digital, la réalité virtuelle. Elle aborde les travaux artistiques de la Fura dels Baus, Robert Lepage, Josef Svoboda, entre autres. Remarquons l'article « Hybridation spatiale, registres de présence » de Béatrice Picon-Vallin, dans lequel l'auteure présente une contextualisation historique de l'intégration des nouvelles technologies au XX^e siècle, ainsi qu'une réflexion sur la présence des images dans la scène, les divers types de variantes et la nouvelle écriture scénique que cette pratique implique. La discussion sur la construction des images sur la scène est aussi développée dans son livre *La scène et les images*⁸³, publié en 2004 et constitué de divers articles. Elle y analyse des spectacles à partir de la relation entre le texte, le son et l'image dans la mise en scène, et relève les rapports entre le cinéma et l'art visuel. Les artistes dont il est question sont Armand Gatti, Wladyslaw Znorco, Jacques Lassalle, Robert Wilson, Romeo Castellucci, entre autres.

Enfin, arrêtons-nous sur le *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain* de Patrice Pavis⁸⁴, qui revisite les notions couramment utilisées dans les propositions théâtrales contemporaines, les met à jour et les enrichit, par exemple : la dramaturgie nouvelle, la médialité et l'intermédialité, le multimédia, la matérialité, le *storytelling* (récit de vie), le théâtre créé dans un lieu spécifique (*site-specific performance*) et l'immersion. Dans le même sens, le livre *Tecnopoéticas Argentinas : Archivo blando de arte y tecnología* de Claudia Kozak⁸⁵ situe également la terminologie employée dans le contexte de l'art numérique, dont : poétiques technologiques, techno-scène, bio-art, éco-art

⁸² Béatrice Picon-Vallin, « Hybridation spatiale, registres de présence », dans *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, p. 9-35.

⁸³ Béatrice Picon-Vallin, *La scène et les images*, Paris, CNRS Éditions, 2004.

⁸⁴ Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Armand Colin, Paris, 2014.

⁸⁵ Claudia Kozak, *Tecnopoéticas Argentinas : Archivo blando de arte y tecnología*, Buenos Aires, Caja Negra, 2015.

et holopoésie. En outre, le livre *La mise en scène contemporaine* de Patrice Pavis⁸⁶ compte un chapitre réservé à l'étude des médias sur la scène et à la manière d'analyser la présence de ces médias dans la mise en scène. Pavis prend comme exemples les travaux artistiques de Dominique Hervieu et José Montalvo, Frank Castorf, René Pollesch et Bill Viola, et questionne le rôle des médias, leur matérialité et leur technique, ainsi que la relation spectacle et spectateur que les médias proposent dans la représentation.

Méthodologie

À propos de la recherche-crédation

Notre méthodologie découle directement des particularités de la recherche-crédation. C'est pourquoi il nous semble nécessaire de circonscrire ce type de travail avant de présenter notre proposition méthodologique. Izabella Pluta et Mireille Losco-Lena, dans leur article « Pour une topographie de la recherche-crédation⁸⁷ », montrent que la pratique de la recherche-crédation est assez répandue : en France, en Australie, au Canada, au Royaume-Uni et dans les pays nordiques. Même s'il y a des différences d'un pays à l'autre, les auteurs soulignent la consolidation et l'institutionnalisation de la recherche-crédation qui ont lieu depuis longtemps au Canada et au Royaume-Uni. Cela est confirmé par Jean-Paul Fourmentraux, qui écrit : « À Montréal, l'origine du concept de recherche-crédation, remonte à la fin des années 1960, une décennie après les États-Unis, à l'occasion de l'intégration des arts à l'université et de la fermeture des principales écoles dispensant un enseignement artistique⁸⁸ ». La recherche-crédation en art a émergé comme réponse au besoin d'établir des mécanismes de construction de connaissances ancrées à la fois dans la pratique et la théorie. Une des définitions proposées est celle de Sophie Stévanice et Serge Lacasse :

La recherche-crédation consiste en la mise en place d'espaces de dialogue et d'échange, sur la base de stratégies discursives appliquées, entre la recherche scientifique et la création artistique. Un projet de recherche-crédation correspond donc à une démarche de recherche établie à partir d'un processus de création ou à travers celui-ci, encourageant dans son sillon la diffusion double d'une production artistique et d'un discours de nature théorique⁸⁹.

⁸⁶ Patrice Pavis, *La mise en scène contemporaine : origines, tendances, perspectives*, Armand Colin, Paris, 2007.

⁸⁷ Izabella Pluta et Mireille Losco-Lena, « Pour une topographie de la recherche-crédation », dans le dossier « Théâtres laboratoires : Recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 47-58.

⁸⁸ Jean-Paul Fourmentraux, *Artistes de laboratoire : recherche et création à l'ère numérique*, Paris, Hermann, 2011, p. 47.

⁸⁹ Sophie Stévanice et Serge Lacasse, *Les enjeux de la recherche-crédation en musique*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2013, p. 122.

La recherche-cr ation  merge donc d'un aller-retour r flexif entre la construction th orique et la cr ation artistique, entre le concept et l'exp rimentation. Envisageant la cr ation   la fois comme objet et sujet de la recherche, cette approche implique une exp rience de cr ation/th orisation qui n'est pas  vidente.   ce sujet, Monik Bruneau et Sophia L. Burns  crivent : « En recherche-cr ation, la cr ation est l'enjeu m me de sa recherche et le praticien ne peut r soudre son  nigme sans plonger dans sa propre pratique. L'enjeu varie : comprendre, innover, transformer une pratique dans son sens large⁹⁰ ».

Dans la recherche-cr ation, la position du chercheur-cr ateur face   cette dualit  devient un des  l ments cl s. La rigueur dans la collecte des donn es, l'observation et la syst matisation du processus conf rent   la d marche le caract re scientifique requis par ce type d'approche. Comme l'affirme Simon Hagemann, « [s]i l'on consid re la recherche comme une activit  syst matique qui m ne   la production d'un savoir nouveau, on peut consid rer la recherche-cr ation comme une activit  artistique syst matique, dont le crit re g n ral est sa capacit    participer   la production d'un savoir⁹¹ ». Dans la recherche-cr ation, le r le du chercheur devient aussi celui d'un *praticien r flexif*, tel que d fini par Monik Bruneau et Sophia L. Burns. Pour ces auteures,

[l]e praticien r flexif, en plus d' tre un praticien exp riment , est un chercheur, c'est- -dire un  tudiant qui a la volont  de comprendre et d'expliquer la r alit  de sa pratique. Le praticien r flexif se trouve donc   cheval sur deux logiques : celle du praticien qui croit que l'action pr c de le savoir et celle du chercheur qui croit que le savoir qu'il tente de retracer pr c de l'action.

[...] Le praticien r flexif devient, selon son engagement, un chercheur particulier conscient de la force et de la valeur de l'exp rience pratique de l'artiste, du formateur en art et de la fragilit  de ce savoir qui se perdront si nous ne prenons pas le temps d'analyser ces exp riences, d' valuer les effets de ces actions sur leurs r sultats et sur la formation en art⁹².

Pour le chercheur habit    la fois par le d sir de d couvrir le savoir qu'il peut obtenir de sa pratique en adoptant un regard syst matique et par le d sir d'observer comment sa r flexion sur sa propre pratique se traduit dans celle-ci et vice versa, la recherche-cr ation en art

⁹⁰ Monik Bruneau et Sophia L. Burns, « Se faire praticien r flexif : tracer une route de recherche en art », dans *Traiter de recherche cr ation en art*, Qu bec, Presses de l'Universit  du Qu bec, 2007, p. 172.

⁹¹ Simon Hagemann, « La recherche des avant-gardes th atrales historiques autour du progr s technique », dans le dossier « Th  tres laboratoires : Recherche-cr ation et technologies dans le th  tre aujourd'hui » dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 88-96.

⁹² Monik Bruneau et Sophia L. Burns, *op. cit.*, p. 156-157.

constitue une approche idéale. Le praticien réflexif développe des concepts et des outils qui permettent l'étude et l'évaluation des différentes tâches et des différents états de sa création. Robin Nelson relève aussi des particularités dans le travail du praticien-chercheur, parmi lesquelles : « spécifier l'enquête depuis le début, introduire des moments de réflexion critique dans le calendrier, placer sa recherche dans une relation avec d'autres recherches menées sur des sujets similaires et mettre cette recherche en lien avec les débats contemporains⁹³ ». Ainsi, la dynamique de la recherche-crédation et les défis qui en découlent en font une approche peu traditionnelle dans le traitement du sujet. De même, le corpus et la méthodologie de l'investigation nécessitent un dialogue critique pour bien réussir dans la position de *praticien réflexif*.

Un autre élément particulier à la recherche-crédation est la pratique de laboratoires de création en tant qu'outil pour explorer. En ce qui nous concerne, l'exploration a lieu entre art et technologie. L'importance des laboratoires dans ce contexte est bien mise en évidence dans le dossier de la revue *Ligeia* « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui⁹⁴ ». Les articles de ce dossier se penchent sur la recherche-crédation en dialogue avec la scène technologique. La création de dispositifs technologiques pour la scène passe par un espace de dialogue, de tests, de création de prototypes, de systématisation entre l'art et la technologie. Dans ce type de travail émerge une œuvre artistique, mais aussi des procédés, des dispositifs scéniques et des sites web, qui sont ajoutés aux valeurs universitaires et de diffusion du travail. Comme l'affirme Jean-Paul Fourmentaux,

[l]a valorisation d'une *recherche-crédation* en art et technologie devra ainsi favoriser l'émergence d'une œuvre et en faire simultanément un « milieu » producteur d'innovations technologiques : l'œuvre peut y être multiple, intermédiaire et fragmentaire, la recherche qui y mène pourra également être valorisée (procédés, méthodes, connaissances) et parfois donner lieu à des productions autres que l'œuvre visée (outils, logiciels, dispositifs scéniques, etc.). C'est par exemple le cas des sites Internet ou des jeux vidéo d'artistes contemporains, qui entrent au musée, et qui engendrent aussi, par ailleurs, des logiciels, des procédés optiques ou des interfaces informatiques innovantes⁹⁵.

⁹³ Robin Nelson cité par Simon Hagemann, 2015, *op. cit.*, p. 89.

⁹⁴ Izabella Pluta et Mireille Losco-Lena [dir.], dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015.

⁹⁵ Jean-Paul Fourmentaux, 2011, *op. cit.*, p. 35.

Dans le théâtre, le modèle du laboratoire a une longue histoire. On peut penser entre autres à Constantin Stanislavski et Jerzy Grotowski, comme le note Izabella Pluta⁹⁶. D'autres figurent surgissent aussi lorsqu'on aborde ce sujet, par exemple celle de l'« artiste de laboratoire », des figures qu'utilise Fourmentaux pour interroger les transformations que la recherche-crédation artistique technologique suscite aux niveaux artistique, scientifique et institutionnel. À ce sujet, Robin Nelson aborde la nécessité d'intégrer un espace techniquement équipé dans les centres d'enseignements supérieurs de théâtre pour permettre l'exploration avec les divers matériaux et dispositifs technologiques et ainsi développer des connaissances et de nouvelles formes de représentation. Il affirme :

Il existe des exemples de cela au sein des plus grandes compagnies qui créent collectivement leurs spectacles plutôt qu'ils n'interprètent des textes dramatiques (le Wooster group, Forced Entertainment, Goat Island, Lepage avec ExMachina, Blast Theory). Cela dit, les directeurs des plateaux techniques dans les écoles d'art dramatique sont parfois étonnés lorsqu'un dispositif *High-Tech* est commandé sans que l'on sache exactement en quoi il est nécessaire. L'importance de la nécessité de jouer avec les lumières, le son, des caméras, des capteurs n'est pas encore reconnue universellement dans le processus de création⁹⁷.

Si la recherche-crédation émerge lentement dans le contexte universitaire de certains pays, dans d'autres, c'est une pratique habituelle. Il est clair que ce type de recherche est soutenu par divers auteurs autour du monde, étant donné la progression de la culture numérique. L'incorporation importante des médias dans la scène fait de ce modèle le plus approprié pour aborder la relation art et technologie.

La recherche-crédation nous place à la croisée de la pratique et de la théorie; l'objet d'étude y devient unique et particularisé. Dans ce sens, elle peut être abordée par une ou plusieurs épistémologies. Par exemple, il y a la *méthodologie générale, hybride* proposée par Bruneau et Burns. D'après ces auteures, ce type de méthodologie

[...] permet au chercheur de s'adapter aux contingences de l'objet qui l'intéresse, en prenant en compte le contexte et en introduisant dans son protocole de recherche des outils et des démarches appartenant à des épistémologies ou à des méthodologies différentes. Le chercheur devient le maître d'œuvre du design méthodologique. [...] On conçoit que le cadre théorique

⁹⁶ Izabella Pluta, « L'espace du laboratoire entre création technologique et recherche scientifique : prémices d'une méthodologie », dans le dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 48.

⁹⁷ Robin Nelson, « Théâtre et nouvelles technologies : environnements de recherche et d'apprentissage dans l'enseignement supérieur », dans le dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 101.

inspire le chercheur, délimite son espace de réflexion et d'investigation, sans déterminer à lui seul le protocole méthodologique d'une recherche⁹⁸.

Un autre modèle intéressant pour aborder une recherche-crédation est celui des « modes of knowing: multi-mode epistemological model for Practice as Research », présenté par Robin Nelson dans son livre *Practice as research in the arts*⁹⁹. Dans ce modèle, la praxis en arts entrelacée avec la théorie est le noyau. Pour l'auteur, la clé de cette approche « est d'accepter que la connaissance n'est pas figée et absolue¹⁰⁰ ». Ce modèle considère trois grands éléments : le « know-how », qui renvoie aux expériences et connaissances artistiques et tacites du chercheur-crédateur et qui l'ont mené à cette recherche-crédation. Puis, le « know-what », c'est-à-dire les concepts, les mots, les procédures et les analyses réflexives qui ressortent quand la recherche-crédation est en train de se faire, ce qui peut aussi être nommé « doing-knowing » ou « reflects-in-action »¹⁰¹. Enfin, le « know-that » renvoie au cadre conceptuel et aux théories qui permettent un dialogue avec la pratique.

Pour ce qui est de l'épistémologie du projet, elle est construite selon les besoins de la recherche-crédation. Nelson affirme : « Une observation clé à rappeler à propos de mon modèle épistémologique est que l'ensemble est dynamique et interactif¹⁰² ». Autrement dit, il y a une constante influence entre le « know-how », le « know-what » et le « know-that ». « La théorie n'est pas antérieure à la pratique, servant à l'informer, mais la théorie et la pratique sont plutôt "imbriquées l'une dans l'autre" dans la pratique¹⁰³ ». Dans ce modèle, la praxis fait également appel à la subjectivité et à l'intuition. Celles-ci accompagnent les outils et méthodologies scientifiques et la systématisation de la pratique, ce qui permet la construction de la connaissance. Dans la *méthodologie générale, hybride*, comme dans le *modèle de pratique comme recherche* de Nelson, il est possible d'observer que la composition des approches est adaptée aux caractéristiques de la recherche-crédation. Nous remarquons aussi que l'alliance entre la théorie et la pratique est essentielle pour le développement des savoirs.

⁹⁸ Monik Bruneau et Sophia L. Burns, *op. cit.*, p. 84.

⁹⁹ Robin Nelson, *Practice as research in the art: Principles, protocols, pedagogies, resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 37-47.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 39. Notre traduction. « [...] is accept that knowledge is not fixed and absolute. »

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 65.

¹⁰² *Ibid.*, p. 62. Notre traduction. « A key observation to reiterate in respect of my epistemological model, then, is that the whole dynamic and interactive. »

¹⁰³ *Ibid.* Notre traduction. « Theory, that is to say is not prior to practice, functioning to inform it, but theory and practice are rather 'imbricated within each other' in praxis. »

Méthodologie de notre recherche-crédation

Nous partons de l'approche intermédiale, laquelle n'est pas tournée vers un champ épistémologique précis. Au contraire, elle invite à une hétérogénéité du regard sur l'objet d'étude. D'ailleurs, Irina Rajewsky mentionne que « [...] le concept d'intermédialité s'est établi, dès le début, comme *termine-ombrello* dans le sens d'Umberto Eco : un "terme parapluie", utilisé toujours différemment, justifié par des approches théoriques diverses et sous lequel on range une multitude d'objets, de problématiques et d'objets de recherche hétérogènes¹⁰⁴ ». À cet égard, l'intermédialité ainsi que la recherche-crédation amènent à s'interroger sur les particularités de notre objet d'étude.

Dans notre recherche-crédation, nous expérimentons la construction de connaissances à travers la théorie et la pratique. L'approche pratique nous sert d'appui essentiel pour mettre en relief et contester le modèle traditionnel de l'adaptation au théâtre dans le contexte médiatique. C'est à travers la praxis que nous pouvons explorer, connaître, décomposer et composer les médias numériques en lien avec l'espace et le texte pour les intégrer à l'écriture intermédiale. Parallèlement, la théorie aiguise notre regard, nous questionne et nous fait tester les limites apparentes dans la pratique. La recherche-crédation a une dynamique propre : elle s'alimente constamment par ses allers-retours, sa non linéarité, elle nous incite à revenir encore et encore à des explorations, des moments ou des sensations qu'il nous semble devoir approfondir davantage. Dans notre recherche-crédation, nous nous appuyons sur un paradigme artistique théâtral, notamment le théâtre hypermédia, où l'art et la technologie sont conjuguées. Notre projet fait aussi appel à des connaissances issues de la musique et des arts visuels. Nous nous servons de l'empirisme pour aborder notre problématique, c'est-à-dire de l'expérience, ainsi que de la vision heuristique, car l'exploration et les essais deviennent sources de savoir pour cette recherche-crédation.

Les laboratoires de recherche scénique

Une partie essentielle de cette recherche-crédation consiste en la réalisation de *laboratoires de recherche scénique*¹⁰⁵ au Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et

¹⁰⁴ Irina Rajewsky, 2015, *op. cit.*, p. 28.

¹⁰⁵ Dans notre travail, les laboratoires de recherche scénique sont entendus de la manière suivante : « Ce n'est pas un laboratoire dans les termes que cela implique au sein des sciences factuelles, mais plutôt un "essai" (ou expérience) de *valeur limitée*. Cela signifie qu'en réalité, les résultats obtenus ne peuvent être considérés, d'un point de vue scientifique, puisqu'il ne s'agit pas d'une "démonstration". »

de la Scène (LANTISS)¹⁰⁶. Nous avons réalisé quatre laboratoires qui avaient pour but l'élaboration de dispositifs pour la scène, lesquels ont été intégrés dans la création dramaturgique intermédiaire. Dans ce projet, l'observation systématique qui a eu lieu dans les laboratoires a été fondamentale pour comprendre ce qu'implique l'emploi des médias dans la scène, à la fois du point de vue technique, créatif et réflexif de cette pratique.

Le premier laboratoire, « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015), était centré sur l'utilisation du mapping vidéo pour créer un discours entre le réel et le virtuel, la présence et l'absence, selon plusieurs variantes : dimensions des écrans, textures, formes, distance et position des projections, multi-écrans, fragmentations, répétitions et temps des images. Le deuxième laboratoire, « La parole et l'univers sonore » (2016) mettait l'accent sur l'exploration des expériences sonores immersives pour le spectateur. Cela allait dans le sens de notre intérêt pour la création d'un dialogue entre le réel et l'imaginaire. La disposition spatiale, les objets scénographiques et les multiples haut-parleurs sont entrés en jeu dans l'exploration de la *plasticité sonore* et du son enveloppant. Le troisième laboratoire, « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017) visait la création d'une installation immersive comprenant l'utilisation de la vidéo et d'un son enveloppant, et le libre déplacement du spectateur. Le but de ce laboratoire était d'explorer des possibilités concrètes et dramaturgiques de l'espace : intérieur, extérieur, parcours, stations, espace intime et espace partagé. Dans cette création, nous sommes partie d'une expérience dans laquelle l'espace, le son et l'image ont été pensés comme moteurs de l'action : c'est à travers ces éléments que l'espace a pris vie. Après avoir réalisé les laboratoires spécialisés, nous avons élaboré un laboratoire de synthèse intitulé « Laboratoire de synthèse : *Le monde n'arrête pas* » (2018). Nous y avons intégré le résultat des recherches scéniques précédentes et le scénario dramaturgique *Le monde n'arrête pas*. Dans ce laboratoire, l'accent a été mis sur le dialogue entre toutes les ressources employées (image, son, espace, personnage avatar et marionnette) pour donner vie aux personnages et à leur situation

Dans le domaine des arts, on utilise l'expression "laboratoire" (exemple : le théâtre de laboratoire de Grotowsky) pour décrire un espace de création expérimentale ou, comme dans l'exemple ci-dessus, un espace articulé autour de la formation et de l'analyse de l'interprétation. Cela indique nécessairement une capacité limitée, un modèle d'expérimentation libre ou la programmation de protocoles de recherche artistique (et non de recherche théorique sur l'art ou les objets d'art) ». Cf. Luis Thenon, Notes du cours : Théâtrologie II. *Les nouveaux langages de la scène*. Hiver 2010, Université Laval.

¹⁰⁶ Sur le LANTISS, voir Robert Faguy, « Le Lantiss, une infrastructure technologique au cœur d'une démarche active en recherche-crédation dans le domaine des arts scéniques », dans le dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 108-115; ainsi que le site du LANTISS : <https://www.lantiss.ulaval.ca/>.

dramatique. Ainsi, il s'agit d'une exploration de mise en scène qui reprend des idées, des tests et des propositions des laboratoires spécialisés.

Ces laboratoires ont été un espace idéal pour créer une réverbération entre la pratique et la théorie. C'était donc un véhicule indispensable pour la création critique réflexive et pour la vérification et l'évaluation des explorations générées, de même que pour la production de la connaissance. La systématisation de ces laboratoires a été faite au moyen d'un compte rendu rédigé quotidiennement, ainsi que par des photographies, des vidéos, des réflexions et des rétroactions de la part de professeurs, de spécialistes de la vidéo et du son et des spectateurs qui ont assisté aux présentations publiques. Au fur et à mesure que le projet était mis sur pied, l'ensemble était présenté sur ce site web : <https://paulacrojas.myportfolio.com/>.

Protocole de travail pour les laboratoires de recherche scénique

Pour élaborer ce protocole, nous allons nous appuyer sur l'article « Pautas para un protocolo de investigación artística¹⁰⁷ » de Luis Thenon, sur les quatre niveaux d'analyse de l'herméneutique des supports présentés dans l'article « Intermédialité, ou comment penser les transmissions¹⁰⁸ » d'Éric Méchoulan et sur l'expérience de systématisation de notre premier laboratoire, « L'image : le réel et le virtuel », y compris son protocole, sans oublier la constante discussion théorie-pratique autour du concept d'intermédialité. Dans son article, Thenon présente de façon schématique le protocole du laboratoire dramaturgique intitulé *Le vol des anges, variations dramaturgiques*. Celui-ci fait partie d'un processus de recherche-crédation dont la problématique est la relation de la spatialisation sonore, de l'image, du travail de l'acteur et de l'écriture dramaturgique. Ce plan de route simplifié sous forme de laboratoire nous a aidé à mettre en branle notre travail. Pour ce qui est des niveaux d'analyse de Méchoulan, que nous discuterons plus en détail dans le chapitre 1, ils consistent en quatre supports où l'on peut observer des traces et les analyser à travers un regard intermédial : les *supports matériels ou immatériels d'inscription* ; les *supports techniques* ; les *supports des dispositifs de pouvoir et de savoir* et les *supports*

¹⁰⁷ Luis Thenon, « Pautas para un Protocolo de la Investigación Artística », dans l'annuaire *La Escalera* de l'École supérieure de théâtre, Université nationale du Centre de la Province de Buenos Aires (UNC), 2006, p. 17-30.

¹⁰⁸ Éric Méchoulan, 2017, *op. cit.*

institutionnels. Ces supports sont réfléchis et considérés dans les étapes proposées dans ce protocole.

Nous sommes partie d'un protocole de base et l'avons enrichi grâce à la démarche du premier laboratoire, « L'image : le réel et le virtuel ». Lorsque nous avons rédigé le compte rendu et réfléchi à chacune des étapes prévues, aux indications de M. Thenon et de M. Faguy, à toutes les notes, photos, vidéos et aux outils élaborés, le protocole a subi des révisions, des ajustements et des modifications, ce qui nous a amenée au protocole présenté ici. Le protocole intégral se trouve au chapitre 3.

Structure du protocole

Le protocole compte quatre phases qui sont présentées dans le figure 1.

Protocole des laboratoires de recherche scénique

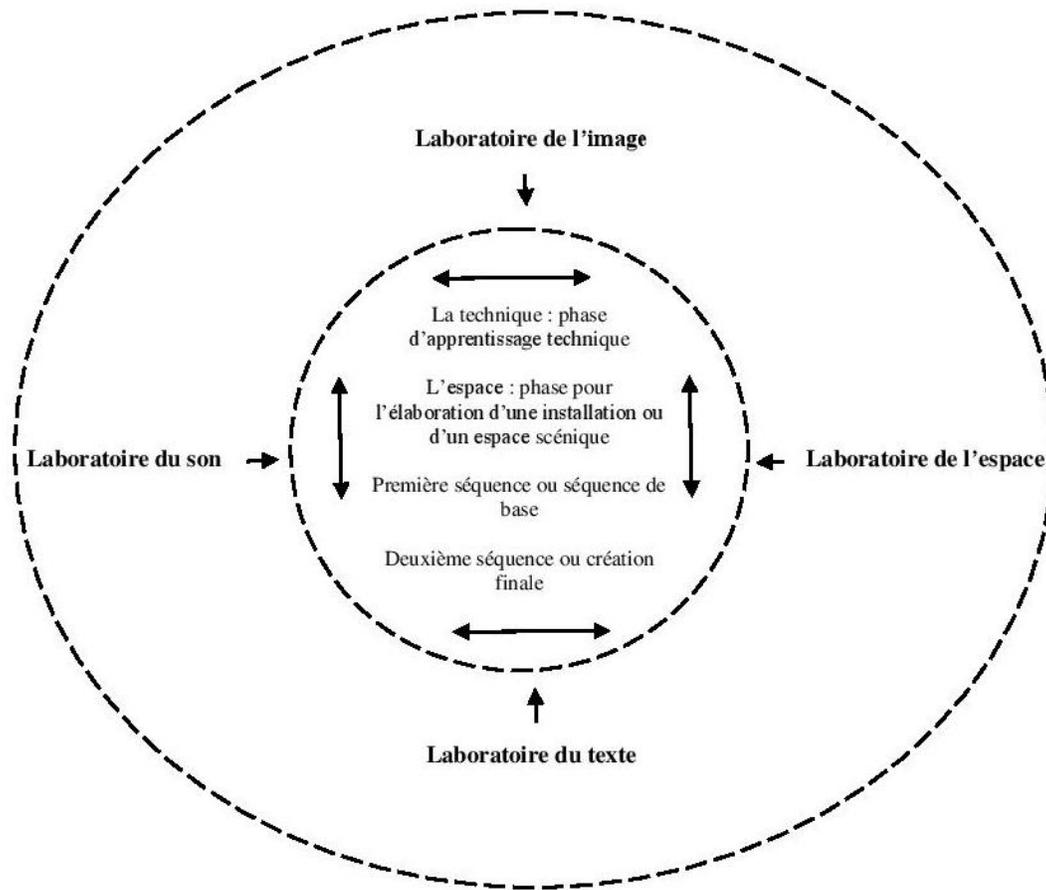


Figure 1 Protocole des laboratoires de recherche

La première phase est consacrée à *l'apprentissage technique*. Elle permet d'acquérir une connaissance technique en vue de se familiariser avec un contexte technologique concret. Nous découvrons alors un certain vocabulaire, une nouvelle *littéracie*¹⁰⁹, les besoins liés à la technologie et les possibilités techniques qui en ressortent¹¹⁰. Puis, la deuxième *phase* vise *l'élaboration d'une installation artistique ou d'un espace scénique*. La proposition d'espace est directement reliée au dispositif souhaité. Elle implique de faire des choix

¹⁰⁹ Voir Silvestra Mariniello, « La littéracie de la différence », dans Jean-Louis Déotte, Marion Froger et Silvestra Mariniello [dir.], *Appareil et intermédialité*, L'Harmattan, Paris, 2008.

¹¹⁰ Cette phase permet de répondre à des questions informatiques, matérielles, relationnelles et artistiques, telles que : Que fait ce logiciel ? Quelles sont les fonctionnalités les plus utilisées ? Quelles sont les possibilités et les limites de cet outil ? Nous nous interrogeons aussi sur les spécifications techniques et matérielles pour que le système fonctionne. Comment vérifier et valider le type et la position de l'équipement, son installation, sa quantité ? Quels enjeux suscite la mise en relation de la technique avec l'espace, les spectateurs et les choix artistiques ? Certaines questions nous renvoient directement à notre projet : Que voulons-nous faire avec ce logiciel ? Le logiciel nous permet-il de le faire ? Quel type d'équipement et d'espace est requis pour mettre en place le dispositif souhaité ?

esthétiques, matériels et de relation avec le spectateur. Dans cette phase, le concept créé pour l'espace peut servir de moteur pour la construction dramaturgique, ainsi que de guide pour l'unité esthétique de la proposition¹¹¹. Ensuite, la troisième phase comprend la *création d'une première séquence et l'exploration de variantes*. Cette *première séquence* comporte une narration simple : chaque élément se présente l'un à la suite de l'autre avec des transitions variées. Nous y considérons le regard du spectateur pour concevoir les transitions et le parcours des éléments (visuels et sonores) dans l'espace. Dans cette phase est aussi explorée la *méthode des variantes contrôlées et progressives*¹¹², qui permet d'expérimenter de multiples solutions créatives de façon contrôlée sur la scène et procure une inspiration constante fondée sur le concept d'intermédialité. Enfin, la dernière phase a comme objectif *la création d'une deuxième séquence*. Il s'agit alors de créer une synthèse basée sur les explorations faites avec la première séquence. Elle nécessite d'élaborer une narration plus complexe, qui comprend les relations et les associations entre tous les éléments qui font partie de la création¹¹³.

Notre intérêt pour ce sujet en tant que « chercheuse-créatrice »

De 2008 à aujourd'hui, les spectacles dans lesquels nous avons été impliquée étaient caractérisés par le traitement du processus de création comme une recherche : les textes étaient des adaptations, l'interprétation était très physique, et le regard des artistes sur les aspects esthétiques, sonores, vidéographiques et d'éclairage a commencé à occuper de plus en plus d'importance dans notre travail. Quant aux thématiques, ces spectacles ont touché à

¹¹¹ Penser à l'espace, dans cette phase, ne se limite pas à définir s'il s'agit d'une installation artistique, d'une scène à l'italienne, d'une scène circulaire ou d'une proposition immersive. Plus encore, il faut réfléchir à la relation entre ce que nous souhaitons que le dispositif fasse dans la proposition dramaturgique et le rôle du spectateur (sa proximité ou son interaction avec la scène). Pour concevoir l'espace scénique, il faut accomplir : la recherche de références visuelles, thématiques et sensorielles ; la production de dessins, de maquettes numériques ou physiques ; les plans, la définition des textures, des couleurs et des objets. Il faut également réaliser des explorations pour définir la disposition des objets, les types de matériaux à utiliser, leurs dimensions, leur assemblage, la quantité et la mise en œuvre. Ainsi, il faut garder constamment ouvert un dialogue entre la technique et l'espace, ce qui permet de bien situer et d'installer l'équipement (projecteurs, haut-parleurs, câbles, écrans, etc.), la régie et les objets scénographiques.

¹¹² La *méthode des variantes contrôlées et progressives* consiste en une méthodologie conçue par Luis Thenon dans le domaine de l'interprétation, de la création scénographique et de la mise en scène. Ce processus d'expérimentation permet de faire ressortir un élément et de le soumettre à des changements et de modifier un élément unique dans une proposition scénique pour étudier l'incidence de ses variations sur l'ensemble. L'élément choisi peut être modifié en temps, en forme, en rythme, en taille ou en augmentation du niveau de difficulté d'une situation dramatique. Cf. Luis Thenon, Notes du cours Théâtrologie II. *Les nouveaux langages de la scène*. Hiver 2010, Université Laval.

¹¹³ Dans cette dernière phase, l'adoption d'une perspective plus générale et critique du travail à faire est requise pour passer du détail (la justesse du temps, les transitions, par exemple) à une vision d'ensemble (les dramaturgies possibles ou les discours à concevoir). Quelle est notre intention ? Que disons-nous ? Que communiquera chaque moment de la séquence au spectateur ? Pourquoi cet élément est-il là et pas dans un autre lieu ? Quelle est la signification de ces images, de ces sons, de cet espace, de ce moment, par rapport à l'ensemble ? Quels éléments sont susceptibles d'être changés ou modifiés pour créer une logique, pas nécessairement une histoire linéaire, mais une séquence cohérente ? Quelles relations et nouvelles relations ressortent quand nous revoyons la séquence entière ? Tout en concevant des outils pour établir les liens et en définissant le vocabulaire spécifique et partagé, nous créons peu à peu le scénario. Diverses opérations de montage sont proposées pour décrire les actions sonores et visuelles en relation à l'espace et au texte.

la famille, aux secrets de celle-ci, à l'intimité, aux liens, à la construction et à la déconstruction de l'individu.

Parmi les spectacles et créations interdisciplinaires auxquels nous avons participé comme metteure en scène ou co-metteure en scène, nous voulons citer ceux qui ont l'adaptation comme point de départ et un début d'intégration de la vidéo et de la musique. Citons d'abord l'œuvre « Siqui y el libro mágico » (2014)¹¹⁴, dont le texte a été créé collectivement par les acteurs, le musicien et nous. Dans cette œuvre, la vidéo, que nous avons personnellement conçue, reposait sur un traitement cinématographique qui évoquait le quotidien du personnage principal. Dans certains moments de la représentation, la vidéo appuyait la situation dramatique, alors qu'à d'autres moments, elle présentait la réalité du personnage d'un point de vue différent de celui de l'histoire. Ensuite, l'œuvre « Infancia: nunca me dijeron antes de casarme que los niños son medios locos » (2008 et 2013)¹¹⁵ était une adaptation libre de l'œuvre « L'enfance » de Thornton Wilder; elle a été présentée au Brésil et au Costa Rica. Cette création intégrait la vidéo afin d'amplifier le caractère imaginaire des voyages que font les enfants dans l'intimité de leur chambre. Puis, l'œuvre « Joaquín y Violeta » (2010)¹¹⁶, destinée aux enfants, nous a donné l'occasion d'utiliser le théâtre d'animation et la musique en direct durant la représentation. Elle comprenait deux histoires : un conte intitulé « Los dientes de Joaquín », de l'auteure nicaraguayenne Maria Lopez, que nous avons adapté au théâtre; et l'œuvre « Solness : Un drama del silencio » (2010)¹¹⁷, destinée à un public adulte, laquelle était une version libre du texte « Solness le Constructeur » de Henrik Ibsen. Cette création nécessitait une interprétation très physique et un traitement de la plasticité sonore de la voix des interprètes; la musique, présente du début à la fin du spectacle, produisait des atmosphères et sensations sonores.

En 2011, nous avons décidé de suivre des cours à l'École d'arts visuels de l'Université nationale du Costa Rica (UNA), particulièrement axés sur la conception de l'espace. Nous

¹¹⁴ La première était organisée par l'association Vision mondiale de Siquirres, Costa Rica, en octobre 2014, et a été suivie de plusieurs représentations. La production a été réalisée par Símbolo.Cía.Escénica.

¹¹⁵ Le projet a remporté l'appel à candidature de « Scène vivante 2013 » et l'appel à candidature « Enlaces 2013 », de la Compagnie nationale de Théâtre au Costa Rica. Extraits : <http://www.youtube.com/watch?v=fRNx6jT97kg>. Ce spectacle avait eu une première version en 2008 à Florianópolis (Brésil), où nous avons participé à titre de metteure en scène, avec la compagnie de théâtre *Penseventos*.

¹¹⁶ Le projet a remporté l'appel à candidature de « Convocatoria Sin Telón 2010, en produisant des montages du Centre Culturel d'Espagne ». La production a été réalisée par Símbolo.Cía.Escénica.

¹¹⁷ Le projet a remporté l'appel à candidature du concours « Escalante Teatral » lequel a été présenté par le Centre Culturel d'Espagne, l'Atelier National de Théâtre, et la production a été réalisée par Símbolo. Cía. Escénica.

visions à enrichir nos connaissances pour les porter sur la scène. Durant cette année-là, avec un groupe de professeurs du Centre de recherche, d'enseignement et d'extension artistiques (CIDEA) de l'UNA, où nous travaillons, nous avons réalisé un projet interuniversitaire intitulé « CIDEA hacia afuera : Nuevas Tecnologías aplicadas al arte¹¹⁸ » (2011-2013). Ce projet offrait la possibilité de faire de la radio numérique, des émissions de radio, de l'expérimentation de sons dans les spectacles, de l'édition et de l'enregistrement de vidéos et de sons. Il a été important dans notre parcours : nous y avons fait plusieurs ateliers technologiques et avons ouvert des espaces pour la pratique. Ces expériences nous ont permis de développer des connaissances, un savoir et en même temps, elles ont levé plusieurs de nos doutes sur la technologie numérique, ce qui nous a déterminée à approfondir ce sujet. À cet égard, en tant qu'artiste et enseignante, nous envisageons cette recherche-crédation, qui s'est déroulée de 2014 à 2018, comme un processus indispensable pour penser la pratique d'une manière systématique et approfondir notre réflexion sur les enjeux de l'intégration des technologies numériques à la scène et de la manière dont on construit une poétique avec elles. Notre projet a été l'occasion d'explorer cette problématique, et même de s'immerger en elle.

Plan de présentation

Cette recherche-crédation est constituée de quatre chapitres. Les chapitres 1 et 2 sont consacrés à la théorie et les chapitres 3 et 4, à la pratique. Dans le premier chapitre, nous présentons le cadre conceptuel, en passant par un bref contexte historique de la relation théâtre et média, puis nous abordons les concepts comme l'intermédialité, le théâtre en tant qu'hypermédia, l'écriture intermédiaire et l'adaptation et les médias. Le deuxième chapitre est centré sur la dramaturgie particulière de l'image, du son, de l'espace et du texte en lien avec les médias. Dans cette partie, nous présentons également des notions qui nous servent d'outils pour élaborer la composition de chacun de ces médias. Dans le troisième chapitre, nous décrivons nos laboratoires de recherche-scénique, les dispositifs, les processus de création et l'analyse relationnelle. De plus, nous présentons le protocole des laboratoires scéniques qui a émergé de cette expérience. Enfin, dans le quatrième chapitre, nous réfléchissons au processus d'adaptation d'un conte au théâtre qui intègre les médias et nous

¹¹⁸ CIDEA vers l'extérieur : nouvelles technologies appliquées aux arts.

dévoilons le scénario dramaturgique *Le monde n'arrête pas*, prenant la forme d'une écriture intermédiaire.

Chapitre 1 Théâtre et médias numériques

L'influence des médias numériques dans l'art a pris de l'ampleur depuis les années 1960. L'intérêt pour les expériences interdisciplinaires, multidisciplinaires et transdisciplinaires a été suscité par plusieurs œuvres créées avec des médias, notamment par les artistes Erwin Piscator, Josef Svoboda, Fluxus, John Cage, La Fura dels Baus, E.A.T.: Experiments in Art & Technology. Cependant, nous devons admettre que l'ère numérique que nous connaissons depuis une quarantaine d'années, avec l'appropriation et la démocratisation des *médias numériques*, a produit de profonds changements dans notre interaction avec le monde et notre perception de celui-ci. Ces changements ont été reflétés et discutés sur la scène actuelle. Les notions de théâtre de l'image¹¹⁹, de création multimédia¹²⁰ et de théâtre virtuel¹²¹ sont des concepts plus récents et assez communément utilisés pour décrire les propositions scéniques contemporaines qui explorent la relation art-technologie. C'est le cas, par exemple, des créations du metteur en scène et acteur Robert Lepage¹²², qui explore une écriture scénique étroitement liée à l'utilisation des nouvelles technologies sur scène. Notons aussi le metteur en scène américain Robert Wilson¹²³, connu pour ses travaux visuels sur la scène, notamment à travers la conception de l'éclairage ; le metteur en scène français Philippe Genty¹²⁴, pour son travail d'animation des objets et de danse liée à un travail visuel, spécialement sur l'éclairage ; la compagnie WHS, de Finlande¹²⁵, dirigée par Kalle Nio, qui mélange le théâtre visuel et l'illusionnisme. Nous pouvons aussi mentionner la compagnie de théâtre Lemieux-Pilon¹²⁶, particulièrement connue pour l'emploi de projections 3D sur la scène. De même, la compagnie Système Castafiore¹²⁷, de France, utilise la vidéo comme outil pour créer la scénographie. La compagnie The Wooster

¹¹⁹ À propos du théâtre de l'image, le livre *La face cachée du théâtre de l'image* de Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos développe amplement les diverses opérations qui font partie de ce type d'écriture scénique. Cf. Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, *La face cachée du théâtre de l'image*, op. cit.

¹²⁰ La création multimédia est un terme apparu « [...] dans les années 1960, en référence à des spectacles aux techniques mixtes qui utilisent un ou plusieurs médias électroniques (cinéma, vidéo, ordinateurs, projections). Plus récemment le multimédia fait appel aux jeux vidéo, aux CD-ROM ». Cf. Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, op. cit.

¹²¹ Dans le livre *Virtual theatres: an introduction*, Gabriella Giannachi, caractérise le théâtre virtuel par son interactivité et la multiplicité des points de vue dans l'expérience que fait le spectateur entre la simulation et le réel. Elle écrit : « Virtual theatre constructs itself through the interaction between the viewer and the work of art which allows the viewer to be present in both the real and the virtual environment. This interaction is perhaps the most important characteristic of virtual theatre » (*Gabriella Giannachi, op. cit.*, p. 11.)

¹²² Ex Machina, *La caserne*, [en ligne]. <http://lacaserne.net/index2.php> [consulté le 30 septembre 2018].

¹²³ Robert Wilson, *Robert Wilson*, [en ligne]. <http://www.robertwilson.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

¹²⁴ Philippe Genty, *Compagnie Philippe Genty* (page officielle), [en ligne]. <https://fr-ca.facebook.com/CompagniePhilippeGenty>, <http://www.robertwilson.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

¹²⁵ WHS, *WHS*, [en ligne]. <http://w-h-s.fi/> [consulté le 30 septembre 2018].

¹²⁶ Lemieux-Pilon 4d art, *Lemieux-Pilon 4d art*, [en ligne]. <http://4dart.com/fr> [consulté le 30 septembre 2018].

¹²⁷ Système Castafiore, *Système Castafiore*, [en ligne]. <http://www.systeme-castafiore.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

Group¹²⁸, quant à elle, mélange le théâtre, la danse et les médias : l'utilisation de la vidéo dans la scène sert à la fragmentation narrative, au jeu entre présent et passé ainsi qu'à la création de divers points de vue. Une autre manifestation multimédia digne de mention est l'installation-théâtre¹²⁹ de l'artiste Denis Marleau, inspirée de l'œuvre *Les aveugles* de Maurice Maeterlinck¹³⁰ (2002). Il s'y fait une « opération de métissage des disciplines et des médias »¹³¹, entre la vidéo, le son et les projections 3D. Par ailleurs, parmi les spectacles qui emploient la technologie sur une grande scène, nous pouvons mentionner le Cirque du Soleil¹³² et Disneyland¹³³, qui s'appuient sur une recherche interdisciplinaire et collaborative pour inventer de nouveaux dispositifs révolutionnaires pour la scène. Ces nouvelles formes d'écriture scénique en lien avec les médias numériques ont eu un impact important sur les processus de création, sur l'utilisation des divers matériaux expressifs, sur les configurations de l'espace scénique et sur la relation spectateur-spectacle.

Le processus d'intégration des médias numériques dans le théâtre avance parallèlement à l'innovation technologique et va de pair avec l'accessibilité croissante de cette technologie dans la société. Bien que l'apparition de l'ordinateur date de 1940, son utilisation dans le domaine artistique a commencé timidement dans les années 1960. Couchot écrit :

On a l'habitude de lier la naissance de l'art numérique, appelé à cette époque « art à l'ordinateur », à une exposition qui eut lieu à Londres en 1968 — *Cybernetic Serendipity* — et qui présentait des œuvres réalisées à l'ordinateur. En réalité l'intérêt des artistes pour cette technologie s'était manifesté dès le début des années soixante, alors même qu'elle était encore très difficilement accessible et peu performante¹³⁴.

Puis, c'est seulement dans les années 90, lorsque les médias numériques ont été utilisés de manière plus courante, qu'ils ont pris plus de place dans l'art. On peut dire qu'ils ont véritablement investi ce domaine depuis l'explosion médiatique qui a débuté dans les

¹²⁸ Wooster Group, *The Wooster Group*, [en ligne]. <http://thewoostergroup.org/company> [consulté le 30 septembre 2018].

¹²⁹ *Installation-théâtre* est l'expression utilisée par Marie-Christine Lesage dans son article « Espace sonore et présence des choses » pour parler de la création *Les aveugles* de Maeterlinck de Denis Marleau. Cette expression nous semble plus précise que « scénographie » ou « installation artistique ». Cf. Marie-Christine Lesage « Espace sonore et présence des choses », dans *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaires du septentrion, 2015, p. 277-291.

¹³⁰ UBU compagnie de création, *Spectacles*, [en ligne]. <http://ubucc.ca/creation/les-aveugles/> [consulté le 30 septembre 2018].

¹³¹ Hélène Jacques, « Un théâtre d'acteurs vidéographiques : *Les aveugles* de Denis Marleau », dans *Érudit, Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 6, 2005, p. 79-94.

¹³² Cirque du soleil, *Cirque du soleil*, [en ligne]. <https://www.cirquedusoleil.com/en/home/shows.aspx> [consulté le 30 septembre 2018].

¹³³ Disneyland, *Disneyland*, [en ligne]. <https://disneyland.disney.go.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

¹³⁴ Edmont Couchot et Norbert Hillaire, 2003, *op. cit.*, p. 39.

années 2000. Les inventions technologiques n'arrêtent pas d'évoluer, l'ordinateur est devenu un outil essentiel du quotidien, le Web (World Wide Web) s'est avéré être un outil privilégié pour envoyer des messages, faire de l'archivage, effacer les frontières physiques et se relier à des personnes de toute la planète. Hagemann résume :

[...] vers la fin des années 1990, une grande partie de la population européenne, asiatique et nord-américaine y est confrontée quotidiennement. Avec l'arrivée du numérique, il s'agit d'une véritable transformation du fonctionnement de la société. Ce n'est pas juste un nouveau média qui s'ajoute à des médias plus anciens. Un grand nombre de médias analogiques deviennent numériques, comme la télévision, la radio ou le livre, sous la forme d'e-book. Au travail, l'ordinateur et Internet font désormais partie du quotidien. L'ordinateur personnel, qui a commencé à intégrer les foyers pendant les années 1980, se diffuse largement lors des années 1990. Le World Wide Web, au début des années 1990, marque le début d'une révolution en réseau¹³⁵.

Il faut dire que la radio et le cinéma avaient déjà une influence sur la scène théâtrale au début du XX^e siècle, et la télévision, à partir des années 60¹³⁶. L'écriture scénique en était déjà affectée : on osait présenter simultanément des actions des acteurs et des médias, rompre la linéarité narrative, explorer le travail interdisciplinaire et performatif. Plus récemment, l'avènement des médias numériques a apporté à la scène le sens de l'interconnexion, de la vitesse, de la précision, du dynamisme, du mouvement et de l'interactivité. Les possibilités d'écriture pour la scène en ont été multipliées. Bien sûr, comme le remarque Hagemann, « [l']interaction entre les événements scéniques et les spectateurs ne nécessite pas forcément les médias, mais les médias augmentent les différentes possibilités d'interaction. En testant les possibilités d'échange entre les médias, les autres éléments scéniques et les spectateurs, le théâtre met l'interactivité des médias à l'épreuve¹³⁷ ». Lehmann, intéressé par le nouveau théâtre, attribue principalement cette diversification des écritures scéniques au rejet du théâtre dramatique par les avant-gardes artistiques de la fin du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle, et non uniquement au développement technologique, comme cela est souvent affirmé. Selon lui, même en employant des innovations technologiques dans la scène, certains artistes « [...] restent finalement fidèles au principe d'une mimesis d'une action sur la scène¹³⁸ ». Par contre, il est d'accord avec le fait que « dans le sillage du développement, puis de l'omniprésence des *médias* dans la vie quotidienne depuis les années 1970, surgit une pratique du discours

¹³⁵ Simon Hagemann, *op. cit.*, p. 155.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 90.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 147.

¹³⁸ Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 28.

théâtral nouvelle et diversifiée », qu'il qualifie de *théâtre postdramatique*. La Fura dels Baus est une des premières compagnies ayant fait ressortir les transformations que les médias numériques engendre dans la scène, ce qui est exprimé dans les *cinq règles du théâtre digital*¹³⁹. Ces règles comprennent l'ouverture des frontières physiques, l'interactivité, l'augmentation des perceptions spatiales, la relation entre l'image et les acteurs, et un nouveau départ pour le théâtre. Le groupe résume : « Le théâtre digital, malgré son support technologique, retourne de façon décisive à un théâtre simple, élémentaire, magique et ancestral, de fascination pour le mouvement, la danse, les signes, le rituel... comme si le théâtre recommençait à zéro¹⁴⁰ ».

Les *médias numériques* changent la dynamique de création et de perception de l'œuvre, car ils influencent l'écriture scénique elle-même, dans laquelle est établi l'ensemble des associations et des relations possibles entre les éléments hétérogènes que comporte la scène. L'ordinateur, les images de synthèse, les personnages virtuels, l'interaction du son et de la vidéo en direct ou préenregistrés, ainsi que toutes sortes de dispositifs, capteurs, robots, lunettes 3D, entre autres, sont invités à intégrer cette scène. À propos de l'influence des médias numériques dans le processus de création, Hagemann mentionne :

Les technologies offrent de nouvelles possibilités de précision, de contrôle et d'expression. Mais ces changements ne sont pas toujours perceptibles par les spectateurs. Les technologies numériques sont utilisées pour régler la lumière, le son, les projections des images fixes et la vidéo, ainsi que les éléments mécaniques scéniques. Elles influencent ainsi la scénographie de façon considérable. Elles offrent plus de précision et de vitesse que les technologies analogues.

Consciemment ou inconsciemment, toutes les productions théâtrales sont, à partir des années 2000, concernées par les technologies numériques. Elles influencent principalement la technologie scénographique, la diffusion et la documentation des spectacles et deviennent un facteur crucial dans le processus de création¹⁴¹.

Cela provoque un changement dans la construction matérielle, technique, poétique et esthétique de l'œuvre. À propos de ces changements, Edmond Couchot et Norbert Hillaire¹⁴² s'interrogent sur la manière dont le numérique marque une différence conceptuelle dans les méthodes de travail des artistes; ils se penchent spécialement sur le

¹³⁹ La Fura dels Baus, « Cinq règles du théâtre digital », dans *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, p.319.

¹⁴⁰ *Id.*

¹⁴¹ Simon Hagemann, *op. cit.*, p. 161-162.

¹⁴² Edmond Couchot et Norbert Hillaire, 2003, *op. cit.*, p. 25-36.

modèle et la simulation. Ces auteurs commencent leur réflexion en présentant les deux méthodes pour créer une image numérique : « Soit partir d'un calcul et traduire des nombres en image, l'image est dite alors de synthèse ; soit partir d'une image déjà existante (dessin, peinture [...]) et la traduire en nombres au moyen d'interfaces appropriées (scanner, caméra numérique) : on parle dans ce cas d'image numérisée¹⁴³ ». Ils précisent : « Les images traditionnelles sont toujours obtenues par l'enregistrement d'une trace — trace matérielle [...], l'image numérique n'est plus une marque ou une empreinte laissée par un objet matériel sur un support, elle est le résultat d'un calcul effectué par un ordinateur¹⁴⁴ ». En partant de cette distinction entre l'image matérielle et l'image numérique, ils continuent à approfondir la différence entre la façon de faire d'un artiste avant le numérique et la façon de faire qui intègre le numérique aujourd'hui : dans le premier cas, « les matériaux et les outils utilisés par les artistes appartenaient au monde "réel", c'est-à-dire concret, physique mais aussi énergétique¹⁴⁵ », alors il existait une trace matérielle. Dans le deuxième cas, « [l]es matériaux et les outils numériques sont essentiellement d'ordre symbolique et langagier. On ne peut cependant les considérer simplement comme des "immatériaux", car les objets qu'ils produisent, si virtuels qu'ils soient, font bien partie du monde réel et agissent sur nos sens¹⁴⁶ ». Pour Couchot et Hillaire, à travers les processus mathématiques, les images numériques visent une synthèse, une reconstruction ou, autrement dit, une simulation. Selon eux, « les artistes se trouvent alors dans la délicate nécessité de créer du sensible (des formes artistiques) avec l'intelligible (des programmes informatiques)¹⁴⁷ ». Cette réalité a eu deux conséquences principales : en premier lieu, pour la continuité du savoir-faire (gravure, peinture, dessin, sculpture) de façon « réelle », substitué progressivement par un travail de l'image numérique; et en deuxième lieu, pour la relation désormais plus étroite entre art et science, qui ouvre la voie à une expression artistique en langage logico-mathématique. D'après les auteurs, les aspects intuitifs et abstraits liés à l'esprit de la pratique artistique seraient donc déplacés vers un savoir essentiellement produit par la rationalité.

¹⁴³ *Ibid.*, p. 25.

¹⁴⁴ *Id.*

¹⁴⁵ *Id.*

¹⁴⁶ *Id.*

¹⁴⁷ *Ibid.*, p. 34.

Même s'il y a des différences entre l'art numérique, dont parlent Couchot et Hillaire, et le théâtre, à partir de leurs considérations, il est possible de réfléchir aux grandes lignes des transformations matérielles et techniques qui s'opèrent dans les processus de création de la scène théâtrale qui emploient les médias numériques. Pensons, par exemple, à un spectacle qui incorpore les médias numériques : le son, l'éclairage et la vidéo sont contrôlés au moyen d'une régie multimédia, ce qui implique la présence de l'ordinateur, des logiciels, d'un plan du dispositif et d'un temps de programmation. De plus, un *concepteur numérique*¹⁴⁸ devient essentiel, ou alors divers spécialistes, pour concevoir le rôle de ces médias en fonction de la proposition du metteur en scène ou de l'équipe de travail. Il peut y avoir des concepteurs et des techniciens, mais les deux fonctions peuvent être assumées par un même créateur. L'espace scénique dépend du dispositif, donc, il peut varier. Il peut être conçu avec des projections vidéo, il peut être mobile, immersif ou à l'italienne. Les personnages peuvent être interprétés par des acteurs « réels », mais aussi représentés par la vidéo, le son ou une marionnette numérique ou un avatar. Dans ce type de théâtre, l'ordinateur est aussi essentiel pour agencer l'ensemble de la proposition scénique et même pour servir de journal de bord aux créateurs. L'ancien travail manuel lié à la technique (son et éclairage), qui exigeait que pendant la représentation, un technicien soit à l'écoute des répliques pour lancer la musique et la lumière, devient une fonction automatisée dans le théâtre qui emploie les médias numériques. La réflexion sur la scène prend alors une forme de pensée réseau, sur le même modèle que le fonctionnement logique de l'ordinateur. La façon de concevoir ce type de théâtre diffère du théâtre traditionnel. Il ne s'agit pas d'une création autour d'un texte dramatique, mais d'un croisement de narrativités interprétatives, visuelles, sonores, spatiales et textuelles qui sont pensées comme *coprésence* à l'intérieur du tissu dramaturgique. À ce propos, Jean-Marc Larrue écrit : « la coprésence acteur-spectateur, sur laquelle se sont concentrés à la fois les tenants et les détracteurs du discours essentialiste, est donc accompagnée d'une autre coprésence scénique tout aussi déterminante, celle de l'humain et de la technologie ¹⁴⁹ ». Dans cette recherche-crédation, la *coprésence* sera entendue en ce sens, mais de manière un peu plus large, comme la mise en relation entre les divers médias qui intègrent le théâtre, et comme la mise en relation entre

¹⁴⁸ Voir Alex Oliszewski, Daniel Fine et Daniel Roth, *op. cit.*

¹⁴⁹ Jean Marc-Larrue, « Introduction » dans *Les archives de la mise en scène : hypermédialités du Théâtre*, France, Presses universitaires du Septentrion, 2014, p 13.

ces médias et le spectateur. Face à une telle dynamique, l'écriture dramaturgique traditionnelle ne suffit plus. D'où l'intérêt du modèle d'*écriture intermédiaire*. L'écriture scénique traditionnelle peut alors être mise de côté au profit d'une écriture des *simulations* complexes. Ainsi, ce qu'évoquent Couchot et Hillaire, à propos des artistes qui sont entre le sensible et l'intelligible, fait contraste par rapport au théâtre comme hypermédia. Sans que cette réalité signifie nécessairement une perte de l'intuition et du sensible pour ne garder que la rationalité.

L'intégration des médias numériques dans la scène procure en effet une expérience sensible et un élargissement temporel et spatial pour le spectateur. De plus, la dynamique réseau a aussi une influence sur ce dernier, comme le notent Hébert et Perelli-Contos, en disant que le terme « réseau »

[...] est devenu un concept opératoire permettant de rendre compte d'un mode de communication participatif, mieux : interactif. Si l'on admet que le spectateur est partie prenante du théâtre, et que le tissage d'un spectacle tient d'un entrelacement d'actions multiples et de la juxtaposition d'unités, aux perspectives parfois paradoxales — provoquant néanmoins l'élaboration de représentations du monde —, on est inévitablement conduit à s'aventurer au-delà des références déjà acquises. Pour la saisie de tout le relief d'un espace de représentation à n dimensions, le regard unitaire, le point de vue unique ne conviennent plus. Ce qui convient, c'est de pouvoir voir en relations et surmonter l'effet de décalage produit par un parcours non linéaire et par des images imprévisibles [...] ¹⁵⁰.

Retenons que les médias numériques représentent un défi pour la création théâtrale : nous devons être prêts à transformer le processus de création et accepter que la réception du spectateur soit aussi affectée. Faire un usage intégrateur, poétique et esthétique des médias en lien avec la mise en scène requiert notamment du temps d'étude pour explorer et découvrir les potentialités du dispositif envisagé. De plus, la présence des médias numériques touche également la formation théâtrale et demande de nouvelles approches pour comprendre et analyser cette réalité.

1.1 L'intermédialité comme axe de pertinence

L'*intermédialité* est devenue un terme courant en sciences humaines ainsi que dans les divers domaines artistiques. Il a été propulsé par l'apparition des médias numériques, et on en discute amplement depuis 1990. Il existe diverses approches liées à ce terme, mais aucune définition n'est complètement fixe, à cause de sa complexité. L'on peut d'abord

¹⁵⁰ Hébert et Perelli-Contos, *op. cit.*, p. 171.

s'arrêter aux deux composantes de ce concept : le préfixe *inter*, selon Silvestra Mariniello, nous renvoie « d'une pratique médiatique à une autre »¹⁵¹, comme dans le cas de l'intertextualité. Il évoque aussi « la spatio-temporalité suspendue de l'«entre-deux» ; le «médium», le milieu dans lequel a lieu un évènement¹⁵² ». Éric Méchoulan, qui s'interroge aussi à propos de l'étymologie de ce préfixe, écrit :

[...] le latin *inter* désigne le fait de se trouver au milieu de deux éléments qu'ils soient spatiaux (entre deux chaises) ou temporels (*inter noctem*, par exemple, signifie pendant la nuit). Le fait d'être-entre (*inter-esse*) consiste donc à se trouver au milieu de deux instances ; cependant, le verbe ne désigne pas simplement la distance de deux lieux, mais aussi leurs différences [...] ¹⁵³.

L'«entre-deux» et le fait d'«être-entre» nous placent donc au milieu d'une situation, donc au cœur d'une relation. Pour ce qui est de la *médiation*, elle nous renvoie, d'après Mariniello, « à la façon dont une rencontre est possible entre un sujet et le monde, entre deux sujets dans un mouvement qui, à chaque fois, les constitue l'un par rapport à l'autre¹⁵⁴ ». Pour Méchoulan, le *médium* « est donc ce qui permet les échanges dans une certaine communauté à la fois comme dispositif sensible (pierre, parchemin, papier, écran cathodique sont des supports médiatiques) et comme milieu dans lequel les échanges ont lieu¹⁵⁵ ». C'est-à-dire que le *médium* comporte les deux fonctions : c'est un moyen d'échange et l'espace qui permet ces échanges. Pour clarifier cette proposition, Méchoulan parle de *dispositifs sensibles* :

L'intermédialité étudie donc comment textes, images et discours ne sont pas seulement des ordres de langages ou de symbole, mais aussi des supports, des modes de transmission, des apprentissages de codes, des leçons de choses. Ces matérialités de la communication font partie du travail de signification et de références, de même que les productions symboliques [...]. Les effets de sens sont aussi des *dispositifs sensibles*. Cela ne signifie pas que la production de sens serait réductible à des procédures du sensible, mais simplement qu'il existe des liens entre le sens du sensible et le sens du sensé, entre le physique (ou la matière) et le sémantique (ou l'idée)¹⁵⁶.

Cette idée répond au principe premier de relation contenu dans l'intermédialité et au regard non disciplinaire qu'elle appelle. Le sensible et le sens ne fonctionnent pas de manière isolée, ils surgissent par l'interconnexion et l'échange dans le *milieu*. C'est la raison pour

¹⁵¹ Silvestra Mariniello, *op. cit.*, 2003, p. 48.

¹⁵² *Id.*

¹⁵³ Éric Méchoulan, *op. cit.*, 2003, p. 11.

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 48.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 16.

¹⁵⁶ *Ibid.*, p. 10.

laquelle, pour Méchoulan, le médium « ne se situe pas simplement *au milieu* d'un sujet de perception et d'un objet perçu, il compose aussi le milieu dans lequel les contenus sont reconnaissables et déchiffrables en tant que signes plutôt qu'en tant que bruits¹⁵⁷ ».

Ces deux composantes de l'intermédialité conduisent Mariniello à penser ce concept comme une « zone où l'entre-deux et le médium deviennent indiscernables¹⁵⁸ ». Et Méchoulan, lui, en vient à penser l'intermédialité comme la « mise en relations de relations¹⁵⁹ ». Dans le théâtre plus précisément, Marie-Christine Lesage propose de penser l'intermédialité comme « la mise en relation (inter) de différentes médiations sur la scène théâtrale¹⁶⁰ ».

En partant du lien entre l'*inter* et la *médiation*, d'autres définitions nous semblent intéressantes, telle que celle-ci, de Freda Chapple et Chiel Kattenbelt :

[...] un espace où les frontières s'estompent — et nous nous situons entre et à l'intérieur d'un mélange d'espace, de médias et de réalités. Ainsi l'intermédialité devient un processus de transformation de pensées et de processus où quelque chose de différent est formé à travers la performance¹⁶¹.

Dans cette définition tournée vers le champ théâtral, notons le lâcher-prise suggéré, pour aller à la rencontre d'un processus de création ouvert, exploratoire et hétérogène, qui permet un résultat artistique original et authentique. Une autre définition de l'intermédialité est proposée par Jean Marc Larrue :

L'intermédialité [...] est à la fois un objet, une dynamique et une approche. Comme objet, elle concerne les relations complexes, foisonnantes, polymorphes, multidirectionnelles entre les médias. Comme dynamique, l'intermédialité est ce qui permet l'évolution et la création de médias, elle est aussi ce qui produit des résidus médiatiques. Il découle de cela la nécessité d'une approche originale susceptible de mieux comprendre cet objet et cette dynamique¹⁶².

Cette définition formulée par Larrue comprend des correspondances avec celle de Silvestra Mariniello, pour qui l'intermédialité est un concept *polymorphe*, car ce concept désigne simultanément :

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 15.

¹⁵⁸ Silvestra Mariniello, 2003, *op. cit.*, p. 50.

¹⁵⁹ Éric Méchoulan, 2017, *op. cit.*

¹⁶⁰ Marie-Christine Lesage, « *Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes* », dans *Communications*, Paris, Le Seuil, no 83, 2008, p. 142.

¹⁶¹ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, cités par Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 152.

¹⁶² Jean Marc Larrue, *op. cit.*, p. 278.

(A) les relations entre médias ; (B) le creuset de médias et de technologies d'où émerge et s'institutionnalise peu à peu un média particulier ; (C) le milieu complexe résultant de l'évolution des médias, des communautés et de leurs relations ; (D) un nouveau paradigme qui permet de comprendre les conditions matérielles et techniques de transmission et d'archivage de l'expérience¹⁶³.

Larrue et Mariniello sont tous deux intéressés par la généalogie des médias. Mais de toutes ces définitions ressort la relation entre médias comme axe de la discussion intermédiaire; ce concept apparaît comme une « approche originale » ou comme « un nouveau paradigme » pour penser l'objet d'étude. D'où que Jürgen E. Müller considère la notion d'intermédialité comme un *axe de pertinence*. Selon lui, « la notion d'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 addition¹⁶⁴ ».

Dans ce sens, il est intéressant de considérer deux grands aspects de ce concept. Le premier est que l'intermédialité met de côté le point de vue disciplinaire. Comme l'affirme Silvestra Mariniello, « [d]ans un principe même, l'intermédialité ne fait pas qu'appeler à l'éclatement des frontières disciplinaires, elle l'impose¹⁶⁵ ». Nous devons donc reconstruire nos propres structures de pensée, où la division et la fragmentation des idées ont longtemps prédominé aux dépens d'une pensée relationnelle. Le deuxième aspect est que l'intermédialité met l'accent sur les relations et les interactions entre les différents acteurs impliqués dans le processus, plutôt que sur l'étude individuelle ou isolée de ces acteurs. Méchoulan explique : « au lieu de partir de définitions institutionnellement assurées d'objets de savoir disciplinairement bien classés, nous considérons d'abord les relations elles-mêmes dans lesquelles des objets sont pris et ce sont elles qui nous amènent aux champs de savoir¹⁶⁶ ». Ainsi, ce concept, en même temps qu'il nous permet d'aborder la création d'une manière renouvelée, nous demande un regard critique et très ouvert, car chacun des objets d'étude doit pouvoir révéler ses particularités et sa dynamique. Nous pouvons penser que l'imprécision théorique et méthodologique de ce concept est problématique pour notre

¹⁶³ Silvestra Mariniello, 2011, *op. cit.*, p. 11.

¹⁶⁴ Jürgen Müller, *op. cit.*, p. 113.

¹⁶⁵ Silvestra Mariniello, 2011, *op. cit.*, p. 11.

¹⁶⁶ Eric Méchoulan cité par Sylvano Santini, *op. cit.*, p. 40.

recherche-création, mais en fait, c'est tout le contraire, car il a beaucoup d'échos avec la scène théâtrale contemporaine. En effet, cette scène mélange, elle crée des connexions entre les différents langages artistiques et les *médias*, ce qui instaure une multiplicité de nouveaux contextes. Ces contextes eux-mêmes sont hétérogènes; le caractère réseau des médias numériques s'affirme et cela nous éloigne toujours plus d'une délimitation disciplinaire. C'est exactement ce qui se produit avec notre objet d'étude.

1.1.1 Brève contextualisation historique de l'intermédialité

Jean-Marc Larrue distingue deux périodes de l'histoire de l'intermédialité : la période médiatique et la période postmédiatique, qui correspond à la substitution graduelle du concept de média pour celui de médiation. Ces périodes nous permettent de situer certains points de vue généraux et des modèles, tels que l'intermédia, la remédiation, l'hypermédialité et la transmédialité.

1.1.1.1 La période médiatique de l'intermédialité

Une des premières notions présentées par Larrue pour cette période est l'*intermédia*, laquelle a été utilisée pour les premières fois dans un contexte médiatique par Dick Higgins, en 1965. Dans son article « Intermedia », Higgins¹⁶⁷ aborde l'idée de fusion entre arts et médias. Il s'inspire du mouvement d'art contemporain des années 60 *Fluxus*, dont il fait partie à cette époque. Il évoque ainsi une dynamique d'interactions entre les médias et diverses pratiques artistiques. Pour Irina Rajewsky,

[c]omme terme et concept, *intermédia* ne comprend cependant pas toute la gamme de phénomènes « between media » dont il est question dans le débat sur l'intermédialité. Il désigne bien plus, dans un sens doublement restreint, une variante précise de mélanges médiaux. Pour Higgins, seuls les mélanges médiaux sont pertinents, qui amènent à une *conceptual fusion* des arts/médias impliqués, et par lesquels – tant que le public ne commence pas à les percevoir comme habituels – quelque chose de « nouveau » émerge (par exemple certaines formes de la poésie visuelle ou du *performance art*). Higgins les distingue des *mixed media*, comme l'opéra ou les « paintings which incorporate poems », dans le cadre desquels les formes artistiques ne se fondent pas les unes dans les autres de sorte qu'on ne puisse plus les distinguer l'une de l'autre, mais ne font que coexister (« one knows which is which »)¹⁶⁸.

Dans le même sens, pour Larrue, même si les œuvres de Fluxus peuvent être considérées aujourd'hui comme des créations intermédiales, « leur démarche reposait sur une

¹⁶⁷ Dick Higgins, « Intermedia », dans *The something else newsletter*, New York, vol. 1, n° 1 (février 1966).

¹⁶⁸ Irina Rajewsky, 2015, *op. cit.*, p. 37.

conception somme toute classique du média qu'ils considéraient comme une entité discrète, entendons par là identifiable, isolable et relativement stable et autonome — à l'image des grands médias électriques (radio, télévision, cinéma) qui dominaient l'époque »¹⁶⁹. Dans ce contexte, les médias sont définis « en fonction de leur action sur le réel ou en fonction de leur structure et de leur mode de fonctionnement¹⁷⁰ ».

La question « qu'est-ce qui définit un média ? » amène les chercheurs au concept de *dispositif*, qui devient une clé dans la conceptualisation intermédiaire. Pour comprendre, d'abord, ce qu'est un dispositif, Larrue emprunte la définition synthétique de Giorgio Agamben :

1. [Le dispositif est] un ensemble hétérogène qui inclut virtuellement chaque chose, qu'elle soit discursive ou non : discours, institutions, édifices, lois, mesures de police, propositions philosophiques. Le dispositif pris en lui-même est le réseau qui s'établit entre ces éléments.
2. [L]e dispositif a toujours une fonction stratégique concrète et s'inscrit toujours dans une relation de pouvoir.
3. [C]omme tel, il résulte du croisement des relations de pouvoir et de savoir¹⁷¹.

Le terme « dispositif » procure un autre regard sur les médias : ils n'apparaissent plus isolés et stables, mais connectés et dynamiques. Cette notion prend en compte les médias, mais aussi la relation de ceux-ci avec les usagers, le contexte social ainsi que la dimension matérielle et technique des médias. Selon Larrue, « [l]'attention grandissante portée au dispositif — et en particulier à sa base matérielle et technologique —, entendu dans ce sens très élargi, coïncide avec le passage de l'«intermédia» à l'«intermédialité»¹⁷² ».

Un autre des concepts importants dans la période médiatique est la *remédiation*. Le modèle de la remédiation proposé par Jay David Bolter et Richard Grusin¹⁷³, dans les années 2000,

¹⁶⁹ Jean-Marc Larrue, 2015, *op. cit.*, p. 29

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 29.

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 30.

¹⁷² Jean-Marc Larrue, 2015, *op. cit.*, p. 31.

¹⁷³ Voir Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge; Londres, MIT Press, 2000.

est une clé pour les études intermédiales. Les auteurs suggèrent qu'« [u] n média est ce qui remédie. Il est ce qui approprie les techniques, les formes et la signification sociale des autres médias et ce qui essaie de rivaliser avec eux ou de les refaçonner au nom du réel¹⁷⁴ ». Cela renvoie à l'idée que les médias se transforment et évoluent, et met l'accent sur « ce que le média produit et sur ce qui le produit¹⁷⁵ ». D'après Chapple et Kattenbelt,

Bolter et Grusin le [le modèle de la remédiation] considèrent « comme une caractéristique qui définit les nouveaux médias numériques ». Ils distinguent différentes formes de remédiation, qui vont de la numérisation d'objets médiatiques plus anciens (photographies, peintures, textes littéraires imprimés) à l'assimilation totale d'un média plus ancien. Ils suggèrent que la remédiation peut également se dérouler dans des directions différentes : les nouveaux médias peuvent littéralement adopter et améliorer les méthodes de représentation des médias antérieurs, mais ils peuvent également modifier les méthodes de représentation des anciens médias (par exemple, une prolongation du film et de la télévision à travers les médias numériques)¹⁷⁶.

De ce point de vue, l'ordinateur est un autre exemple complexe de remédiation, dans le sens qu'il rassemble d'autres médias. Peter Boenisch écrit à ce propos :

Même l'ordinateur n'est pas un véritable nouveau média ; pendant plusieurs décennies, il a servi comme extension pour la calculatrice, la machine à écrire, le processeur de données. Ce n'est que grâce à leur disponibilité commerciale croissante que les médias numériques ont été exploités en tant que solution ultime au remplacement des médias plus anciens. De nos jours, nous pouvons écouter la radio, lire des livres électroniques et des journaux en ligne, ainsi que visionner tout film et chaîne de télévision sur nos écrans d'ordinateur¹⁷⁷.

Cependant, l'étude de Bolter et Grusin n'aborde pas la remédiation au théâtre. Pourtant, d'après Boenisch, l'histoire culturelle du théâtre joue un rôle important pour les technologies des médias, ce qui peut être démontré par « l'introduction de l'alphabet phonétique, l'invention de la perspective et de l'imprimerie, et enfin l'informatisation plus récente de la société¹⁷⁸ ». C'est la raison pour laquelle il conclut que le théâtre « se

¹⁷⁴ Voir Jay Bolter et Richard Grusin cités par Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 65.

¹⁷⁵ Jean-Marc Larrue, 2015, *op. cit.*, p. 34.

¹⁷⁶ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, 2006, *op. cit.*, p. 14. Notre traduction. « Bolter and Grusin regard it "as a defining characteristic of the new digital media". They distinguish different forms of remediation, ranging from digitizing older media objects (photographs, paintings, printed literary texts) to absorbing an older medium entirely. They suggest that remediation may operate also in different directions: new media may literally adopt and improve the methods of representation of previous media, but they can also change the methods of representation of the older media (for example, extending film and television through digital technologies) ».

¹⁷⁷ Peter Boenisch, *op. cit.*, p. 107. Notre traduction. « Not even the computer is a genuinely new medium; for several decades it served as an extended form of a calculator, typewriter and data processor. Only with their growing commercial availability were digital media marketed as ultimate perfection of replacements for older media. Nowadays, we may listen to the radio, read e-book and on-line newspapers, and watch movie and TV channels all on our computer screens ».

¹⁷⁸ Peter Boenisch, *op. cit.*, p. 111. Notre traduction. « [T]he introduction of the phonetic alphabet, the invention of perspective and the printing press, and finally the more recent computerization of society ».

transforme en un nouveau médium chaque fois que les nouvelles technologies médiatiques deviennent dominantes et en outre, le théâtre adapte et disperse les nouvelles stratégies cognitives, tout comme il le faisait dans la Grèce antique¹⁷⁹ ».

Le modèle de la *remédiation*, selon Larrue, soutient essentiellement que « le média est une entité discrétisable et que son action, en bonne partie fondée sur un dispositif — qui a une base matérielle —, se limite à celle d'un passeur, transformateur ou producteur de données¹⁸⁰ ». Dans la remédiation, on compte quatre concepts clés : *immédiateté* (*immediacy*), *transparence*, *opacité* et *hypermédiateté* (*hypermediacy*). L'*immédiateté* « vise à faire oublier aux spectateurs la présence du support, de sorte qu'ils sentent qu'ils ont un accès direct aux objets¹⁸¹ ». La *transparence* est liée au concept d'*immédiateté*. Elle se produit lorsque « le média s'efface, son dispositif est occulté¹⁸² », ce qui crée une illusion, la *mimesis*. L'*opacité*, au contraire de la transparence, laisse voir les traces du dispositif et de la médiation. Puis, le concept d'*hypermédiateté* « a pour objectif de rappeler le médium au spectateur en attirant l'attention sur lui de manière très délibérée¹⁸³ ». Pour illustrer ce dernier concept, on peut prendre comme exemple le World Wide Web (www), où des textes, des images, des sons s'entrelacent et se transforment constamment. D'après Larrue,

[c]ontrairement à l'effet de transparence qui, rappelons-le, tend à supprimer toute perception de la médiation, la page web offre le spectacle d'une médiation à l'œuvre. Au principe de transparence lié à l'immédiateté s'oppose ici celui d'opacité — *opacity*. Alors que la transparence répondrait au besoin des usagers de vivre l'illusion du réel, l'opacité correspondrait à la fascination qu'ils éprouvent pour les processus de médiation, au plaisir qu'ils prendraient à les voir en mouvement¹⁸⁴.

Le concept d'*hypermédiateté* est donc central pour les études sur l'*intermédialité*, car il fait ressortir que l'attention ne se porte plus uniquement sur les médias, mais sur la médiation.

1.1.1.2 Période postmédiatique de l'*intermédialité*

Dans cette période, nous trouvons deux modèles principaux : l'*hypermédialité* et la *transmédialité*. Le modèle hypermédial correspond à la proposition de Freda Chapple et

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 111. Notre traduction. « [T]urns into a new medium whenever new media technologies become dominant, and in addition, that theatre adapts and disperses the new cognitive strategies, just as it did in ancient Greece ».

¹⁸⁰ Jean-Marc Larrue, *op. cit.*, p. 35.

¹⁸¹ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, 2006, *op. cit.*, p. 14. Notre traduction. —« [A]ims at making the viewers forget the presence of the medium, so that they feel that they have direct access to the objects ».

¹⁸² Jean-Marc Larrue, *op. cit.*, p. 35.

¹⁸³ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, 2006, *op. cit.*, p. 14. Notre traduction. « [W]hich aims to remind the viewer of the medium by drawing attention to itself in a very deliberate way ».

¹⁸⁴ Jean-Marc Larrue, *op. cit.*, p. 36.

Chiel Kattenbelt, fondée sur l'idée du théâtre comme *hypermedium*. C'est-à-dire qu'il constitue un « home to all¹⁸⁵ », un espace accueillant des médias et diverses pratiques artistiques qui coexistent et interagissent entre eux. Même si le « théâtre n'est pas un média de la même manière que le film, la télévision et la vidéo numérique en sont¹⁸⁶ », Kattenbelt affirme qu'« il peut incorporer tous les autres arts, il peut donc intégrer tous les médias dans son espace de performance. C'est à ce titre [qu'il] considère le théâtre comme un hypermédium¹⁸⁷ ». Selon Larrue, le modèle hypermédial proposé par Kattenbelt a des répercussions sur les recherches sur l'intermédialité parce qu'il montre « l'existence d'autres régimes d'interactions médiatiques et technologiques qui ne relèvent pas de la logique remédiate et qui n'en ont pas la violence cannibale¹⁸⁸ ».

Pour ce qui est du modèle de la *transmédialité*, Larrue discute la notion de *transmédia* de Henry Jenkins¹⁸⁹. Ce concept s'inscrit dans un cadre de pensée plus large, celui de la *culture de la convergence*, qui s'intéresse à la convergence médiatique, à la culture participative et à l'intelligence collective. La convergence concerne les « flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des publics des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout¹⁹⁰ ». Pour ce qui est de la culture participative, celle-ci s'oppose à l'idée ancienne de passivité du spectateur. « Au lieu de dire des producteurs et des consommateurs de médias qu'ils jouent des rôles séparés, on peut aujourd'hui les considérer comme des participants en interaction les uns avec les autres, en fonction d'un nouvel ensemble de règles que personne ne comprend entièrement¹⁹¹ ». Et l'intelligence collective peut être définie comme « une source alternative de pouvoir médiatique. Nous apprenons à faire usage de ce pouvoir à travers nos interactions quotidiennes dans le cadre de la culture de la convergence¹⁹² ». Dans ce contexte, un des exemples proposés par Jenkins pour clarifier ce modèle *transmédia* est le phénomène *Matrix* et les divers médias dans lesquels cette histoire prend

¹⁸⁵ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, *op. cit.*, p. 24.

¹⁸⁶ Chiel Kattenbelt, « Theatre as the art performer and the stage of intermediality », *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam, *op. cit.*, p. 37. Notre traduction. « [T]heatre is not a medium in the way that film, television and digital video are media ».

¹⁸⁷ *Ibid.*, p. 37. Notre traduction. « [I]t can incorporate all media into its performance space. It is in this capacity that I regard theatre as a hypermedium ».

¹⁸⁸ Jean-Marc Larrue, *op. cit.*, p. 42.

¹⁸⁹ Henry Jenkins, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, *op. cit.*

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 22.

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 23.

¹⁹² *Id.*

forme, parmi lesquels nous trouvons le film, la série télévisée, le film d'animation, les bandes dessinées, les jeux vidéos. Ainsi, d'après Jenkins, ce modèle, qui prend le nom de *storytelling* transmédia,

se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse. Dans la conception idéale du *storytelling* transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux : un récit peut ainsi être introduit dans un film, puis se développer à travers la télévision, le roman, la bande dessinée. Son univers peut être exposé au public par le jeu vidéo ou transformé en expérience vivante dans un parc d'attraction ou de loisir. Chaque entrée de la franchise doit être indépendante, de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de voir le film pour aimer le jeu vidéo, et vice-versa. Tout produit donné est un point d'entrée dans l'ensemble de la franchise. La lecture transmédia permet une profondeur d'expérience qui incite toujours à davantage de consommation¹⁹³.

Le modèle transmédia, selon Larrue « marque une étape décisive dans la réflexion intermédiaire [...] qui révèle une autre forme de relations intermédiaires, tout à fait différente de la remédiation et de l'hypermédialité¹⁹⁴ », car la transmédiabilité met l'accent « sur l'utilisateur et sur son expérience¹⁹⁵ ». De plus, ce concept questionne les définitions des médias, leur matérialité, leurs technologies et leurs médiations. C'est pourquoi Larrue insiste sur le fait que « [l]a divergence médiatique et la dynamique transmediale qu'elle provoque tendent à montrer que le changement de technologie n'entraîne pas de changements de média. Et cela vaudrait aussi pour la genèse des médias¹⁹⁶ ».

Si, dans la période médiatique, la définition du média, comprenant sa matérialité et ses technologies, était centrale, dans la période postmédiatique, l'accent est mis sur la médiation, car cette période est caractérisée, d'après Larrue, par « l'érosion des principes de déterminisme et de progrès et, plus encore, la fin de l'illusion des exclusivités médiatrices. Désormais, la question de l'identité du média devient secondaire par rapport à son action et à sa situation dans les configurations transmediales¹⁹⁷ ».

Notre travail est ancré dans la période postmédiatique de l'intermédiabilité, plus précisément dans le modèle hypermédial, dont nous discuterons en détail plus loin. Nous ferons souvent appel aux concepts de dispositif, de médiation et de coprésence. De plus, afin d'approfondir

¹⁹³ *Ibid.*, p. 120.

¹⁹⁴ Jean-Marc Larrue, *op. cit.*, p. 42.

¹⁹⁵ *Ibid.*, p.45.

¹⁹⁶ *Id.*

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 47.

l'analyse des relations intermédiales, nous discuterons des champs de recherche ou d'application de l'intermédialité.

1.1.2 Champs de recherche intermédiaire

Le thème des champs de recherche est discuté notamment par Irina Rajewsky¹⁹⁸, Silvestra Mariniello¹⁹⁹ et Rémy Besson. C'est sur le texte de ce dernier, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine²⁰⁰ », que nous nous pencherons.

Au lieu de partir de l'intermédialité en tant que concept, Besson se concentre sur le terme *média*, qui fait partie de cette notion, pour définir les champs d'application intermédiaire. Il pense aux médias, en premier lieu, comme « une production culturelle singulière (celui-ci peut alors être considéré ou non comme étant une œuvre d'art)²⁰¹ ». En deuxième lieu, il l'envisage comme équivalent « à une série culturelle qui a acquis un certain degré d'autonomie²⁰²; et en troisième lieu, comme un « moyen nécessaire à une mise en relations inscrite dans un milieu²⁰³ ». À partir de ces trois acceptions du terme média, il propose quatre notions à inscrire dans le champ d'application de l'intermédialité : « coprésence », « transfert », « émergence » et « milieu ».

1.1.2.1 Coprésence

Considérant d'abord le *média* comme une production culturelle, Besson discute la *coprésence* et le *transfert*. À propos de la *coprésence*, il écrit : « [...] l'intermédialité peut se donner comme objet d'étudier ce qui joue entre les différents médias qui constituent cette forme singulière. Le point de vue est alors synchronique²⁰⁴ ». Ainsi, la *coprésence* est caractérisée par la rencontre entre divers médias, par exemple, la relation des propositions qui entrecroisent le théâtre et le cinéma. De ce fait, il est possible de placer le modèle du *théâtre hypermédia* dans ce champ d'application, car il existe une coprésence entre les divers éléments en jeu dans la création.

¹⁹⁸ Irina Rajewsky, 2015, *op. cit.*, p. 34-37.

¹⁹⁹ Silvestra Mariniello, 2011, *op. cit.*, p. 11.

²⁰⁰ Rémy Besson, *op. cit.*

²⁰¹ *Ibid.*

²⁰² *Id.*

²⁰³ *Id.*

²⁰⁴ *Id.*

1.1.2.2 *Transfert*

Pour ce qui est du *transfert*, Besson écrit : « [...] l'intermédialité peut également tenter de saisir la manière dont une forme singulière est liée à d'autres formes qui lui sont contemporaines ou antérieures. Le point de vue est alors diachronique²⁰⁵ ». Ainsi, le transfert est une mise en question des « modes de passage d'un type de média à un autre²⁰⁶ ». L'adaptation, la migration et le recyclage sont d'autres notions liées au transfert. Dans ce champ d'application, nous pouvons situer le modèle *transmédial* de Henry Jenkins, mais aussi la *transécriture* d'André Gaudreault et Philippe Marion.

1.1.2.3 *Émergence*

La notion d'*émergence* est d'abord associée à un *média* qui a une certaine autonomie, par exemple le cinéma. Dans ce cas-ci, selon Besson, la problématique est « [...] de comprendre ces dynamiques de distinctions entre médias²⁰⁷ ». Cette notion nous amène à penser les médias existants et émergents (archives en ligne, sites documentaires, bases de données, par exemple) d'après leur « [...] degré de *stabilité*, de *spécificité*, et de *légitimité*²⁰⁸ », d'un point de vue historique, politique, juridique et culturel. Dans ce champ d'application intermédial, nous trouvons le modèle de la *remédiation* proposé par Jay David Bolter et Richard Grusin.

1.1.2.4 *Le milieu*

La notion de *milieu* est associée au *média* dans la mesure où celui-ci produit une « mise en relation inscrite dans un milieu²⁰⁹ », ou en tant qu'il « rend possible des échanges entre les membres d'un groupe²¹⁰ ». Selon Besson,

[l]'approche intermédiaire consiste alors à considérer des formes complexes constituées d'une inscription sensible particulière (une lettre, un livre, un texte, un film, une BD, un site internet) qui prend forme sur un support médiatique (pierre, papier, écran) et qui prend place dans un milieu (une société donnée avec ses normes à un moment précis)²¹¹.

La notion de *milieu* nous fait mettre l'accent sur le fait d'« appréhender des agencements, des systèmes complexes de relations, qui sont constitutifs d'un ensemble²¹² ». Besson note

²⁰⁵ *Id.*
²⁰⁶ *Id.*
²⁰⁷ *Id.*
²⁰⁸ *Id.*
²⁰⁹ *Id.*
²¹⁰ *Id.*
²¹¹ *Id.*
²¹² *Id.*

que cette notion est parfaitement adaptée pour comprendre une production culturelle singulière et qu'elle est reliée à la notion de *coprésence*. Dans ce champ d'application, nous situons les études d'Éric Méchoulan sur l'intermédialité et ce qu'il a appelé *herméneutique des supports*.

Parmi ces champs d'application de l'intermédialité, notre projet s'inscrit dans le *milieu*, qui comprend la *coprésence* ainsi que le *transfert*. Pour approfondir ces notions, nous aborderons l'*herméneutique des supports* de Méchoulan, le *théâtre comme hypermédia* de Chapple et Kattenbelt, puis l'adaptation et les médias.

1.1.3 L'étude intermédiaire et les quatre niveaux d'analyse selon Méchoulan

Dans l'article « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », Éric Méchoulan explique que l'*herméneutique des supports*²¹³ « repose [...] sur l'analyse des traces. Une trace implique un triple processus : le sujet qui, dans un temps et un espace circonscrit, a produit une trace ; la conservation et l'accessibilité de cette trace ; son exposition et sa capture par un autre sujet dans un autre temps et espace circonscrit²¹⁴ ». Méchoulan parle à partir d'un point de vue diachronique, cependant, dans notre travail, nous adoptons un point de vue synchronique, donc de *coprésence*. Méchoulan distingue quatre niveaux d'analyse de traces : *supports matériels ou immatériels d'inscription ; supports techniques ; supports des dispositifs de pouvoir et de savoir et supports institutionnels*²¹⁵. Pour mener une étude intermédiaire, d'après Méchoulan, il faut analyser le sujet à travers tous ces niveaux. C'est ce qui permet de cerner l'ensemble des relations entrecroisées dans le sujet d'étude.

²¹³ Méchoulan emploie le terme herméneutique en s'appuyant sur les philologues alexandrins du III^e siècle avant Jésus-Christ, « [...] qui associent la quête de significations à la recherche des manuscrits les plus fiables, la description des formes aux classements matériels des objets, les appareillages linguistiques à l'historicité des styles culturels, le calcul des astres aux mesures du monde ». Dans ce contexte, l'herméneutique « ne s'intéresse pas à des significations cachées par-delà des textes, mais à des opérations qui allient matières, formes, usages sociaux, pratiques savantes, historicité des phénomènes et institutions autorisantes » (Éric Méchoulan, « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », dans *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif, 2017, [en ligne] URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4278.php> [consulté le 5 juin 2018].

²¹⁴ Éric Méchoulan, *op. cit.*

²¹⁵ Pour les niveaux d'analyses des supports, nous utilisons comme document principal l'article « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », dans *Fabula*, 2017. Mais Méchoulan a formulé cette idée auparavant, dans sa conférence du 12 décembre 2013, dans le cadre du séminaire international *Archiver le geste créateur à l'ère du numérique*, Rennes 2 – CRIalt, [en ligne] URL : <http://archivesnumeriques.org/le-projet/> [consulté le 5 juin 2018]; et également dans la conférence « Des dispositifs dans le cadre d'une herméneutique des supports », au colloque international « Création, intermédialité, dispositif », organisé sous la responsabilité scientifique de Philippe Ortel, par le laboratoire Lettres, Langages et Arts, Création, Recherche, Émergence, en Arts, Textes, Images, Spectacles (LLA-CREATIS) de l'Université Toulouse II-Le Mirail, 12-14 février 2014, [en ligne], https://www.canalu.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/des_dispositifs_dans_le_cadre_d_une_hermeneutique_des_supports_eric_mechoulan.14809 [consulté le 5 juin 2018].

1.1.3.1 Supports matériels ou immatériels d'inscription

À ce premier niveau se trouvent les surfaces d'inscription matérielles, par exemple : la pierre, la tablette d'argile, le papier, la fiche cartonnée, l'écran, etc. D'après Méchoulan, il faut prendre en compte « que ce qui a été inscrit doit aussi pouvoir être transporté dans l'espace et le temps²¹⁶ ». Ainsi, il ajoute aux supports matériels les modes de transport, tels que volume, codex, fichier de bois ou de métal, fils télégraphiques, câbles, etc. Puis, pour ce qui est des « supports immatériels d'inscription », Méchoulan donne comme exemples la mémoire et l'âme²¹⁷. En abordant cette notion de support (ou de matériau), Besson clarifie cette idée : selon lui, « [i]l n'est plus question de le concevoir principalement comme étant détaché de l'humain (vision instrumentale), mais au contraire, comme inscrit dans la chair et dans le langage²¹⁸ ». Il ajoute : « À ce titre, la culture (niveau collectif) et la mémoire (niveau individuel) sont aussi des matériaux qui se transforment lors de leurs médiations²¹⁹ ».

1.1.3.2 Supports techniques

Au niveau des supports techniques, Méchoulan pense à divers types de techniques : des techniques du corps (les gestes, les actions), de l'âme (comme mécanisme de support face la joie, la souffrance, par exemple), de production et de mécanisation (machine à écrire, papier carbone, chaîne de montage, etc.), jusqu'aux techniques de collecte et de présentation (objets de musée, moteurs de recherche). On comprend mieux ce que peut être le support technique à travers la citation que fait Méchoulan de Gilbert Simondon :

L'être technique devient objet non pas seulement parce qu'il est matériel, mais aussi parce qu'il est entouré d'un halo de socialité ; aucun objet n'est purement objet d'usage, il est toujours partiellement *surdéterminé* comme symbole psychosocial ; il fait appartenir son utilisateur à un groupe, ou son propriétaire à une classe ; il peut aussi exclure d'un groupe²²⁰.

En cela, il est possible de penser « le support technique » dans son caractère matériel, mais surtout dans sa fonctionnalité, son rôle de lien dans la société.

²¹⁶ Éric Méchoulan, *op. cit.*

²¹⁷ *Id.*

²¹⁸ Rémy Besson, *op. cit.*

²¹⁹ *Id.*

²²⁰ Éric Méchoulan, *op. cit.*

1.1.3.3 *Supports des dispositifs de pouvoir et de savoir*

Nous avons déjà parlé du rôle du dispositif dans le champ intermédiaire. Il faut revenir à cette notion à partir de l'idée de support développée par Méchoulan. L'auteur cite la définition de Michel Foucault, pour qui un dispositif est « un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois [...], bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments²²¹ ». Pour Méchoulan, la fonction stratégique du dispositif relevée par Foucault fait ressortir les « stratégies de rapports de force *supportant* des types de savoir, et *supportés* par eux²²² ». D'après lui, « [...] l'échange entre savoir et pouvoir passe justement par une réciprocity supportant/supporté, autrement dit les dispositifs relèvent bien d'une dynamique des *supports*²²³ ». En ce sens, le dispositif est ce qui rassemble et met en relation tous les éléments qui en font partie. Ainsi, il peut être vu comme responsable de l'« administration des événements, un certain agencement des corps dans un espace/temps circonscrit et régulé, qui en ouvre les possibilités d'enchaînement, comme il permet après coup de leur donner du sens et de la valeur²²⁴ ». Ce que l'explication de Méchoulan met en lumière par rapport à celle de Giorgio Agamben, c'est la notion de support. Les éléments qui sont intégrés dans le dispositif non seulement sont mis en relation, mais sont appelés aussi à engendrer des connexions entre eux, puisqu'ils se supportent l'un et l'autre. C'est ce qui crée la dynamique propre des supports.

1.1.3.4 *Supports institutionnels*

Pour ce qui est des supports institutionnels, d'après Méchoulan,

[i]l ne suffit pas de surfaces d'inscription matérielles et immatérielles, de techniques de composition de soi et des autres, de dispositifs régulant de manière stratégique rapports de force et relations de savoir, encore faut-il des instances permettant leur circulation et leur reconnaissance dans un espace public. Ce sont des institutions²²⁵.

Les supports institutionnels sont ceux qui peuvent autoriser et reconnaître une pratique, un savoir, une idée ou un geste et également l'interdire ou le refuser. Pour expliquer ce niveau d'analyse, Méchoulan part de la définition de l'institution utilisée dans la sociologie

²²¹

Id.

²²²

Id.

²²³

Id.

²²⁴

Id.

²²⁵

Éric Méchoulan, 2017, *op. cit.*

classique : « un ensemble d'actes ou d'idées tout institué que les individus trouvent devant eux et qui s'impose plus ou moins à eux ». Plus précisément : « Nous entendons donc par ce mot aussi bien les usages et les modes, les préjugés et les superstitions que les constitutions politiques ou les organisations juridiques essentielles²²⁶ ». Méchoulan considère autant les grandes institutions qui font la loi, l'ordre et l'économie que des exemples plus subtils : le calendrier qui sert de référence et dicte l'organisation du temps aux individus ; certains auteurs qui deviennent des références importantes pour une théorie ou une pratique ou même, qui rendent possible ou non la circulation d'une création²²⁷.

Situons maintenant notre projet dans ces niveaux d'analyse. Nous pouvons nous placer dans le *milieu* du processus de création et de pensée par rapport aux traces qui sont produites dans et pendant ce processus. Pour ce qui est des supports matériels, nous pouvons penser à l'espace physique, aux matériaux pour la construction scénographique, aux divers types de textures des écrans, au matériau sonore et visuel. Parmi les supports immatériels se trouve tout ce qui nous sert de matériaux d'inspiration : un texte, une image, un son, une texture, une personne ainsi que des souvenirs. Nos supports technologiques comptent tous les éléments techniques, tels que les logiciels du son et de la vidéo, les projecteurs, les haut-parleurs, les interfaces, l'ordinateur et le savoir-faire. Le support des dispositifs devient une clé pour observer les interactions et les entrecroisements des médias. Les supports matériels ou immatériels d'inscription ainsi que les supports techniques sont intégrés à ce dispositif, ce qui nous offre une vue d'ensemble de tous les éléments en action, donc de la dynamique de ces supports. Pour ce qui est des supports institutionnels, pensons aux références bibliographiques, à la recherche pratique et aussi au contexte universitaire, qui valide le travail. Nous voyons que la notion de *milieu* dialogue avec la *coprésence* et la complète, ce qui nous permet d'approfondir les connexions intermédiaires à l'intérieur de notre étude, tout en gardant la logique conceptuelle du modèle hypermédial. C'est de ce modèle que nous discuterons maintenant.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ *Ibid.*

1.2 Le théâtre comme hypermédia

Pour ce qui est du concept d'*hypermédialité*, nous prenons comme théorie de base la proposition développée par Freda Chapple et Chiel Kattenbelt dans le livre *Intermediality in theatre and performance*²²⁸, où le théâtre est abordé en tant qu'*hypermédia*. Ce livre consiste en un recueil d'articles écrits par des chercheurs du *Groupe de travail sur la recherche en Théâtre et Intermédialité*, fondé en 1998 au sein de la Fédération internationale pour la recherche théâtrale²²⁹. Le concept d'intermédialité y est donc approfondi dans la perspective du théâtre.

En partant de l'idée qu'une des caractéristiques du théâtre contemporain est l'incorporation des technologies numériques dans la pratique théâtrale, Chapple et Kattenbelt recourent au concept d'*intermédialité* pour en discuter. Ils observent

comment l'intégration des technologies numériques et la présence d'autres médias dans l'espace théâtral et performatif créent de nouveaux modes de représentation ; de nouvelles stratégies dramaturgiques ; de nouvelles manières de structurer et de mettre en scène des mots, des images et des sons ; de nouvelles façons de positionner les corps dans le temps et dans l'espace ; de nouvelles façons de créer des interrelations temporelles et spatiales²³⁰.

Le théâtre, donc, est considéré comme un lieu privilégié pour observer, expérimenter et percevoir ces nouvelles configurations de représentation, de perception et d'esthétique qui émergent du contexte numérique. De fait, elles se manifestent particulièrement dans la pratique théâtrale actuelle. Dans la perspective de ces auteurs, le concept d'intermédialité « porte sur des changements dans la pratique théâtrale et [il] s'agit donc de changer les perceptions sur la performance, ce qui se manifeste à travers le processus de mise en scène²³¹ ». L'intermédialité est située à « un point de rencontre entre les interprètes, les observateurs et la confluence des médias impliqués dans une performance à un moment donné²³² ». Ainsi, le regard que l'on porte sur le théâtre grâce à la perspective intermédiaire se complexifie, car nous examinons alors l'ensemble des relations, des rencontres et des

²²⁸ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, 2006, *op. cit.*, p. 11-25.

²²⁹ Voir le site web d'International Federation for Theatre Research (IFTR) « The Intermediality in Theatre and Performance », [en ligne], <https://www.iftr.org/working-groups/intermediality-in-theatre-and-performance> [consulté le 3 mai 2018].

²³⁰ Freda Chapple, et Chiel Kattenbelt, 2006, *op. cit.*, p. 11. Notre traduction. « [H]ow the incorporation of digital technologies and the presence of other media within the theatrical and performance space is creating new modes of representation; new dramaturgical strategies; new ways of structuring and staging words, images and sounds; new ways of positioning bodies in time and space; new ways of creating temporal and spatial interrelations. »

²³¹ *Ibid.*, p. 12. Notre traduction. « [I]s about changes in theatre practice and thus about changing perceptions of performance, which become visible through the process of staging ».

²³² *Id.* Notre traduction. « [A]t a meeting point in-between the performers, the observers, and the confluence of media involved in a performance at a particular moment in time ».

intersections des médias au sein du processus de création, ainsi que dans le rapport spectacle-spectateur.

Le concept d'*hypermedium* est complexe. Pour mieux l'appréhender, Chapple et Kattenbelt y distinguent quatre aspects cumulatifs et interconnectés. Dans un premier temps, ils font ressortir « le théâtre²³³ » comme un système où le son, l'image et la parole se rassemblent dans une même relation spatiale et temporelle entre acteurs et spectateurs. Dans un deuxième temps, ils s'arrêtent au « theatre and performance²³⁴ ». Ils distinguent trois éléments : le corps, l'espace et le temps. En réfléchissant à la présence de la performance dans la scène théâtrale et à « sa capacité à s'approprier des disciplines et des formes d'art traditionnellement circonscrites.²³⁵ », les auteurs en viennent à considérer la performance comme un élément essentiel pour discuter de l'intermédialité au théâtre. Ainsi, le théâtre et la performance, combinés, engendrent des croisements entre la représentation et la présentation, le personnage et la personne, la mise en scène et l'action, qui deviennent des connexions à discuter d'après l'approche intermédiaire. De plus, le temps et l'espace sont considérés comme éléments modifiables, c'est-à-dire qu'ils peuvent subir un traitement particulier, assumer leur propre discours poétique. Le troisième aspect « theatre, performance and technologie : Live and mediatized, analogue and digital²³⁶ », comprend ce qui est en direct ou enregistré, ainsi que les technologies analogiques ou numériques. Pour ce qui est de la *live performance*, les auteurs la définissent comme « la présence physique simultanée de l'interprète et du spectateur dans le même espace ici et maintenant²³⁷ ». La représentation *médiatisée*, elle, est considérée comme l'utilisation des « technologies d'enregistrement et de lecture (ou au moins suppose l'intervention d'un dispositif de transmission technologique) : peu importe si ce qui est enregistré est reproduit au même moment ou à un moment postérieur²³⁸ ». Même si le *direct* et l'enregistré sont généralement vus à travers l'opposition entre vie et sans vie, les auteurs s'intéressent au concept de *live* dans un sens élargi. Par exemple, il peut y avoir des cas où l'enregistrement et la diffusion sont en direct. Dans ce cas, le temps du spectateur et celui de la création sont

²³³ *Ibid.*, p. 20.

²³⁴ *Ibid.*, p. 21.

²³⁵ *Ibid.*, Notre traduction. « their ability to move across traditionally ascribed discipline and art forms ».

²³⁶ *Ibid.*

²³⁷ *Ibid.* p.22. Notre traduction. « the simultaneous physical presence of the performer and the spectator in the same space in the moment of here and now ».

²³⁸ *Ibid.*, p. 22-23. Notre traduction. « [R]ecording and playback technologies (or at least assume the intervention of a technological transmission device): no matter whether what is recorded is played back at (nearly) the same time or at a later moment ».

partagés, mais pas l'espace. Il faut souligner que les auteurs remettent en question la position adoptée par Philip Auslander²³⁹ à propos du « direct » et du « médiatisé ». Cette position est synthétisée par Larrue :

Auslander insiste [...] sur la nécessité d'abandonner l'opposition traditionnelle entre direct-vivant, d'une part, et médiatisé, d'autre part, parce que, affirme-t-il, la médiation est omniprésente dans le domaine du spectacle. Le concept de *liveness* — ce qui est *live* — recouvre traditionnellement les notions de direct, d'immédiateté, de présence et de coprésence physique dans le même espace (de l'émetteur et du récepteur), de vivant. Mais pour Auslander, le live peut aussi intégrer le « reproduit », le différé, donc le médiatisé, et il donne de cela l'exemple de la télévision — on pourrait ajouter celui de la radio — qui mise, comme le théâtre et contrairement au cinéma, sur son lien immédiat, en temps réel, avec ses auditeurs-spectateurs²⁴⁰.

Mais Chapple et Kattenbelt arguent que faire la distinction entre les types de matérialité et la médiation utilisée dans la création influence la façon dont le spectateur perçoit la proposition créatrice. Puis, à propos de l'emploi des systèmes analogiques et numériques, les auteurs voient des différences entre les façons d'opérer, et nous aimerions ajouter qu'il en découle également des différences entre les possibilités d'écriture et d'esthétique.

Ce qui est vrai, c'est que la technologie numérique fournit toujours un autre système de codage pour partager l'espace, et nous voyons à nouveau les relations entre les systèmes de soupis changeant. En particulier, nous notons que la numérisation transforme le théâtre en un processus modulaire non hiérarchique, interactif, non linéaire, où il y a une superposition de sens présentés dans le même espace au même moment²⁴¹.

Ce qui intéresse les auteurs, dans ce troisième aspect, ce sont les relations des deux types de technologies, agissant dans un même espace et un même temps, avec les autres éléments de la création. Nous portons une attention spéciale à ce troisième aspect, car c'est là que les technologies numériques entrent en jeu. Finalement, le quatrième aspect, « Intermediality in theatre and performance²⁴² », englobe la proposition du théâtre comme hypermédia, lequel, selon Chapple et Kattenbelt,

offre un espace où les formes d'art du théâtre, de l'opéra et de la danse se réunissent, interagissent et s'intègrent aux médias du cinéma, de la télévision, de la vidéo et des nouvelles technologies, créant une profusion de textes, d'inter-textes, d'intermédias et d'espaces d'entre-

²³⁹ Philip Auslander, « Le direct numérique : perspective historico-philosophique », dans *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, op. cit.

²⁴⁰ Jean Marc-Larrue, 2014, op. cit., p.9.

²⁴¹ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, 2006, op. cit., p. 23. Notre traduction. « What is true is that the digital technology provides yet another coding system to share the space, and we see again the relationships between sign systems changing. In particular we note that digitization changes theatre into a modular non-hierarchical inter-active non-linear process, where there is a layering of meaning presented in the same space at the same time ».

²⁴² *Ibid.*, p. 24.

deux. C'est dans l'intersection et l'espace entre ces intersections que nous situons l'intermédialité²⁴³.

Dans notre recherche-cr ation, le th atre hyperm dia, qui concerne sp cifiquement le th atre, nous semble pertinent pour envisager la relation entre les  critures des m dias num riques. Lev Manovich²⁴⁴ est un des auteurs qui a inspir  le mod le du th atre comme hyperm dia en parlant des structures modulaires et hyperm diales. Ce concept nous permet d'approfondir la fa on d'op rer des m dias num riques, et par cons quent, la relation entre les op rations techniques num riques et la fa on d'organiser et de concevoir l' criture dans la sc ne.

1.2.1. La logique de l'ordinateur et l'*hypermedium*

En se demandant quels sont les nouveaux m dias, Manovich propose cinq principes pour l' tude des objets n om diatiques²⁴⁵ : la repr sentation num rique et la modularit , puis l'automatisation, la variabilit  et le transcodage culturel, qui d pendent des deux premiers principes.

Pour ce qui est du principe de *repr sentation num rique*, selon Manovich, tous les objets n om diatiques, « qu'ils soient cr es de toutes pi ces sur des ordinateurs ou qu'ils aient comme source des m dias analogiques transform s, sont compos s d'un code num rique ; ce sont des repr sentations num riques (*numerical*)²⁴⁶ ». Et c'est cette repr sentation num rique cr ee par ordinateur qui permet que « les m dias deviennent programmables²⁴⁷ ». Dans le cas de la modularit , d'apr s l'auteur, « [o]n peut qualifier ce principe de "structure fractale des nouveaux m dias". Tout comme une fractale poss de la m me structure   des  chelles diff rentes, un objet n om diatique poss de la m me structure modulaire de part en part²⁴⁸ ». Manovich explique :

²⁴³ *Id.* Notre traduction. « [P]rovides a space where the art forms of theatre, opera and dance meet, interact and integrate with the media of cinema, television, video and the new technologies; creating profusions of texts, inter-texts, inter-media and space in-between. It is in the intersection and the space in-between the intersections that we locate intermediality ».

²⁴⁴ Lev Manovich, *Le langage des nouveaux m dias*, *op. cit.*

²⁴⁵ Un objet n om diatique « peut  tre une image fixe num rique, un film compos  num riquement, un environnement virtuel 3D, un jeu vid o, un DVD hyperm dia autonome, un site Web hyperm dia ou le Web dans son ensemble ». Voir Lev Manovich, *op. cit.*, p.73.

²⁴⁶ *Ibid.*, p. 99.

²⁴⁷ *Id.*

²⁴⁸ *Ibid.*, p. 103.

La représentation des éléments médiatiques (images, sons, formes ou comportements), est disposée en échantillons discontinus (pixels, polygones, voxels, caractères, scripts). Ces éléments sont assemblés en objets à plus grande échelle mais conservent leur identité propre. Les objets eux-mêmes peuvent être combinés en objets encore plus importants, sans perdre eux non plus leur indépendance. Par exemple, un « film » multimédia réalisé à l'aide du logiciel Macromedia Director pourra comporter des centaines d'images fixes, des clips QuickTime ainsi que des sons stockés séparément et chargés en cours d'exécution. Tous les éléments étant stockés indépendamment, ils peuvent être modifiés à tout moment sans avoir à changer « le film » lui-même²⁴⁹.

La représentation numérique (codage numérique) et la modularité (structure modulaire) sont la structure principale des objets néomédiatiques. Tous les objets néomédiatiques sont traités, archivés et transformés par l'ordinateur. Dans notre travail, quand nous utilisons un logiciel de vidéo, par exemple, pour créer une composition de vidéo et de son, le traitement des données visuelles et sonores est indépendant. Ainsi, si nous voulons traiter, couper, raccourcir ou créer des effets sur l'image ou sur le son, il est tout à fait possible de le faire. Comme nous l'avons déjà mentionné, le théâtre hypermédia propose une coexistence ou une rencontre de divers médias et langages artistiques, mais le théâtre hypermédia ne transforme pas les médias. Comme l'affirme Larrue, « [i]l faut [...] prendre le terme hypermédia en son sens littéral de média fédérateur et non de média assimilateur ou transformeur²⁵⁰ ». Chapple et Kattenbelt voient dans les principes de représentation numérique et modulaire, une différence à considérer entre les technologies analogiques et numériques. D'après eux,

[l]orsque les productions théâtrales incluent la technologie numérique, un codage supplémentaire devient présent sur la scène et est encadré par la performance. Étant donné que les objets multimédias numériques ont une ontologie différente des objets multimédias non numériques sur la scène, il existe une différence empirique et qualitative entre les objets numériques et non numériques agissant dans l'espace scénique. C'est pourquoi la numérisation joue un rôle dans la conceptualisation de l'espace changeant de la performance théâtrale. Cela crée des points de jonction où les différents médias se rencontrent et c'est là — dans ce moment de leur rencontre — que nous localisons l'intermédialité, ce qui déclenche une réponse chez l'observateur²⁵¹.

Puisque les médias numériques ont une même structure, ils peuvent être contrôlés avec un même logiciel, il est donc possible d'automatiser toutes leurs transitions et leurs

²⁴⁹ *Id.*

²⁵⁰ Jean-Marc Larrue, *op. cit.*, p. 41.

²⁵¹ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, *op. cit.*, p. 18. Notre traduction. « When theatre productions include digital technology an additional coding becomes present on the stage and is framed by the performance. Because digital media objects have a different ontology from non-digital media objects on the stage, so there is an empirical and qualitative difference between the digital and non-digital objects operative in the stage space. Thus digitization plays a part in conceptualising the changing space of theatre performance. It creates junction points where the differences media meet and it is there – at the point of their meeting – that we locate intermediality, which in turn triggers a response in the observer. »

interactions sur la scène. Cette différence entre les médias analogiques et les médias numériques a des effets importants sur la façon de concevoir et de composer la scène, ainsi que sur le rapport entre ces médias et les acteurs. La façon d’opérer des médias numériques nous offre de nouvelles options pour produire les rencontres entre la vidéo et le son, en lien avec l’espace et les personnages. Ce type de scène est ouvert à l’emploi de capteurs, de la vidéo en direct, aux interactions, ce qui nous donne le champ libre pour inventer d’autres types d’action performative²⁵². Il ne s’agit pas de comparer l’analogique et le numérique ou de substituer l’un à l’autre, car les deux peuvent coexister sur la scène, mais de prendre en compte que la nature des dispositifs numériques change la dynamique de la scène.

Toujours en parlant des principes des objets néomédiatiques, revenons à l’*automatisation*, à la *variabilité* et au *transcodage culturel*, lesquels sont liés aux deux premiers principes. L’*automatisation*, c’est celle « de plusieurs des opérations impliquées dans la création et la manipulation des médias ainsi que leur accès²⁵³ ». Selon Manovich, « [l]e processus de création peut ainsi se dérouler, du moins en partie, sans l’intervention de l’intentionnalité humaine²⁵⁴ ». Par exemple, quand l’éclairage, la vidéo et le son sont contrôlés par une régie multimédia, ils peuvent devenir complètement automatisés, et dans ce cas, c’est l’acteur qui, pendant le processus de création, doit apprendre la séquence à laquelle réagir. La logique est donc inversée par rapport à celle du théâtre traditionnel.

Puis, nous avons le principe de *variabilité*. Manovich écrit à ce sujet : « Un objet néomédiatique n’est pas fixé une fois pour toutes, mais peut exister dans des versions différentes, éventuellement en nombre illimité²⁵⁵ ». L’auteur mentionne quelques exemples dans lesquels ce principe de variabilité prévaut : la *base de données*, par sa diversité de contenus et de formes d’archive; les *divers types d’interfaces* qui peuvent être créées en partant des mêmes données; la *personnalisation des sites web*, où la position, la forme, la couleur des éléments, ainsi que le déroulement du menu, par exemple, peuvent être modifiés. Parmi les exemples du principe de variabilité, nous trouvons l’*hypermédia*, dans lequel « les éléments multimédias constituant un document sont interconnectés au moyen

²⁵² Une expression ou une action performative, selon Chiel Katenbelt, « est une action intentionnelle, qui n’est pas simplement expression “performée” au sens (littéral) d’exécutée, mais qui est mise en scène ». Voir « L’intermédialité comme mode de performativité », dans *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaires du septentrion, 2015, p. 102.

²⁵³ Lev Manovich, *op. cit.*, p. 105.

²⁵⁴ *Id.*

²⁵⁵ *Ibid.*, p. 111.

de liens hypertextes. Ils sont donc indépendants de la structure plutôt que liés à celle-ci, comme dans les médias traditionnels²⁵⁶ ». Pour Manovich,

[l]’hypermédia, l’autre structure populaire des nouveaux médias, peut également être considéré comme une occurrence particulière du principe plus général de variabilité. Selon la définition qu’en donnent Halasz et Schwartz, les systèmes hypermédias « procurent à leurs utilisateurs la capacité de créer, de manipuler et/ou d’examiner un réseau de nodules informationnels interconnectés par des liens relationnels ». Étant donné que dans les nouveaux médias, les éléments médiatiques individuels (images, pages de texte, etc.) conservent toujours leur identité propre (principe de modularité), ils peuvent être « câblés » entre eux dans plusieurs objets et non dans un seul. Le lien hypertexte est une manière de réaliser ce câblage. Un hyperlien crée une connexion entre deux éléments, par exemple entre deux mots se trouvant dans deux pages différentes ou entre une phrase sur une page et une image sur une autre, ou encore entre deux endroits différents de la même page. Les éléments connectés par hyperliens peuvent exister sur le même ordinateur ou sur plusieurs ordinateurs reliés en réseau, comme c’est le cas avec le World Wide Web²⁵⁷.

En partant de cette logique de l’hypermédia, les possibilités de variations dans l’écriture deviennent infinies et nous pouvons envisager la scène comme un assemblage de réseaux. Passer du concret au virtuel et imaginer le théâtre qui se fait par le croisement d’« hyperliens » et d’informations numériques change effectivement notre façon de concevoir la dramaturgie.

Finalement, pour ce qui est du principe de *transcodage culturel*, « “transcoder” quelque chose consiste à le transposer dans un autre format²⁵⁸ ». Le transcodage est le principe qui permet que les informations (numériques) traitées par l’ordinateur s’adaptent ou puissent être traduites par d’autres types de représentation (image, audio, texte). Ainsi, le transcodage permet que les données stockées se mélangent et interagissent entre elles, puis, deviennent accessibles pour nous, comme utilisateurs, à travers une seule machine. Ce principe, selon Manovich, peut s’étendre au domaine culturel. D’après lui,

[l]es nouveaux médias étant créés sur des ordinateurs, distribués *via* des ordinateurs et stockés et archivés sur des ordinateurs, nous pouvons nous attendre à ce que la logique de l’ordinateur exerce une influence importante sur la logique culturelle traditionnelle des médias, c’est-à-dire à ce que la strate informatique modifie la strate culturelle. La façon dont l’ordinateur modélise le monde, représente les données et nous permet d’effectuer des opérations sur elles, les opérations essentielles qui sont à l’origine de tous les programmes informatiques (recherche, adaptation, tri et filtre), les conventions de l’interface homme-machine (IHM) ; bref, tout ce que l’on peut appeler l’ontologie, l’épistémologie et la pragmatique de l’ordinateur, influent sur la

²⁵⁶ *Ibid.*, p. 114.

²⁵⁷ *Ibid.*, p. 118-119.

²⁵⁸ *Ibid.*, p. 128

strate culturelle des nouveaux médias, sur leur organisation, leurs genres émergents, leurs contenus²⁵⁹.

Peter Boenisch s'inspire du principe de transcodage de Manovich pour penser le théâtre comme un *transcodeur*. Bien que l'ordinateur et le théâtre aient tous deux la faculté de mélanger les diverses « données », la différence entre eux, c'est que l'ordinateur transforme les données, au contraire du théâtre. Boenisch écrit :

Le théâtre offre ce qui semble à première vue une capacité d'absorber et de *trans-coder* d'autres médias. Il combine des textes, des sons, des corps, des langages, des images, divers systèmes visuels et d'autres systèmes de signes dans des assemblages toujours nouveaux pour créer des performances toujours nouvelles. Les effets sur ces médias remédiés dans la performance théâtrale, cependant, ne pourrait pas être plus différents de leur trans-codage numérique : tandis que les ordinateurs digèrent indifféremment tout autre média dans leur estomac giga-octet de microprocesseur, le théâtre fournit apparemment très généreusement la scène à d'autres médias entièrement selon leur volonté²⁶⁰.

Ce lien entre le théâtre hypermédia et la logique de l'ordinateur nous fait penser à la dynamique des écritures matérielles, technologiques, spatiales, visuelles, sonores et textuelles de notre travail. Nous faisons l'adaptation d'un conte au théâtre dans un contexte médiatique, ce qui nous oblige à repenser la façon de concevoir le processus d'adaptation pour arriver à une création dramaturgique. Le concept d'intermédiaire, celui de théâtre comme hypermédia et les principes des objets néomédiatiques nous amènent à penser l'écriture comme un site web, dans lequel nous élaborons notre propre parcours et suivons nos propres *hyperliens*. De fait, cette dynamique réseau semblable à celle de l'ordinateur devient manifeste dans les nouvelles formes d'écriture, comme c'est le cas de l'*écriture intermédiaire*.

1.3 L'écriture intermédiaire comme modèle

La notion d'*écriture intermédiaire* a été développée par le metteur en scène et dramaturge Luis Thenon. Intéressé par l'incorporation des technologies à la scène, il en a relevé l'effet sur l'*écriture dramatique* et l'*écriture scénique* contemporaines dans ses travaux théoriques et créatifs depuis 1999. Dans son article «La inscripción intermedial en el texto

²⁵⁹ *Ibid.*, p. 126.

²⁶⁰ Peter Boenisch, 2006, *op. cit.*, p. 112. Notre traduction. « Theatre offers what appears at first sight an ability to soak up and *trans-code* other media. It combines texts, sounds, bodies, language, imagery, various visual and other sign systems in ever-new mixtures to create ever-new performance. The effects on these media remediated in theatrical performance, however, could not be more different from their digital trans-coding: While computers indifferently digest any other medium in their giga-byte stomach of the microprocessor, theatre apparently very generously provides the stage to other media entirely according to their will. »

postdramático²⁶¹ », l'*écriture intermédiaire* est définie comme « une forme de création textuelle ou scénique qui, à partir de la base conceptuelle, se constitue comme une série intégrée d'écritures médiatiques²⁶² ». Selon Thenon,

[p]our qu'il y ait une œuvre qui est le résultat d'une écriture intermédiaire, il faut considérer tous les éléments qui permettent de composer un texte, à partir de la trame dialogique, des trames sonores, des univers de l'image virtuelle et mécanique, des environnements lumineux, des textes de l'éclairage, pour constituer une œuvre dans laquelle existent des écritures spécifiques qui s'entrecroisent, produisant un sens qui naît seulement dans le croisement entre les langages et pas dans leur somme²⁶³.

Ainsi, un texte scénique qui intègre les médias pendant tout son processus de création peut être considéré comme de l'*écriture intermédiaire*. Ces médias sont des *présences*, ils apportent leur propre forme de narration et sont intégrés selon leurs spécificités compositionnelles. Mis en dialogue, en réseau, c'est-à-dire dans un mode relationnel et associatif avec tous les autres composants de la scène (comédien, scénographie, costume, spectateur), ils assurent la multiplicité des langages et le sens global de la proposition artistique. Dans ce processus, les médias sont une partie intégrante du sens global de l'œuvre et sont, par conséquent, intrinsèques à la trame *dramaturgique*, comme s'ils prenaient le rôle de personnages. Donc, l'*écriture intermédiaire*, comme l'affirme Thenon, « [...] assume dans sa configuration conceptuelle la participation irremplaçable d'une série de médias en interaction et de zones d'action qui dans l'ensemble font naître le sens et la ligne fondamentale de l'action de l'œuvre²⁶⁴ ». C'est pourquoi l'*écriture intermédiaire*, telle que proposée par Thenon, requiert un ensemble de compétences spécifiques pour construire l'image visuelle, la trame sonore et le dessin d'éclairage. Ce sont de telles compétences qui permettent de concevoir une scène avec les faisceaux du multimédia.

Dans son article, Thenon attire notre attention sur les concepts d'*intermedialité* et de *théâtre postdramatique*²⁶⁵ en lien avec l'*écriture intermédiaire*. Pour lui, le *théâtre postdramatique* propose « un espace multiplié, discontinué et varié, dans lequel les

²⁶¹ Luis Thenon, 2017, *op. cit.*

²⁶² *Ibid.*, p. 135. Notre traduction. « [U]na forma de creación textual o escénica que, desde la base conceptual, se constituye como una serie integrada de escrituras mediales. »

²⁶³ *Ibid.*, p. 137. Notre traduction. « Para que exista una obra que sea el resultado de una escritura intermedial, es necesario considerar todos los elementos que permiten componer un texto, desde la trama dialógica, las tramas sonoras, los universos de la imagen virtual y mecánica, los medios ambientes lumínicos, los textos luz, para componer una obra en la que conceptualmente hay escrituras específicas que se entrelazan produciendo un sentido que solo nace de ese cruzamiento entre los lenguajes y no de la suma de ellos. »

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 137. Notre traduction. « [A]sume en su configuración conceptual la participación irremplazable de una serie de medios interactuando y de cuyas zonas de acción mutua surge el sentido y la línea fundamental de acción de la obra ».

²⁶⁵ Voir Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, *op. cit.*

séquences dramatiques élaborent l'action scénique dans une dépendance étroite aux écritures de l'éclairage ; l'espace et la lumière servant de matériaux pour la superposition et la recomposition des récits²⁶⁶ ». Ce type de théâtre s'inscrit dans une dynamique d'interactions, de réseaux et par là même, dans l'approche intermédiaire. *L'écriture intermédiaire*, dans ce sens, est liée aux propositions du *théâtre postdramatique*, c'est-à-dire qu'elle est caractérisée par une *écriture scénique* dont la proposition esthétique se distingue du théâtre dramatique. Pour cette raison, selon l'auteur, *l'écriture intermédiaire* « d'un texte postdramatique propose [...] dès le début du processus créatif, un ordre conceptuel différent, une intégration prédéterminée de langages qui se configurent uniquement dans leurs relations intermédiales »; de plus, « le dialogue n'est pas ce qui précède et prédétermine l'enchaînement scénique, mais plutôt par exemple une relation possible entre une action verbale et une image virtuelle²⁶⁷ ». La notion d'*écriture intermédiaire* peut aussi nous renvoyer à des spectacles qui ont comme point de départ la création sensorielle et discursive avec l'emploi des nouvelles technologies, sans le besoin d'un texte écrit. Autrement dit, la notion d'*écriture intermédiaire*, en principe, peut renvoyer à l'acte même de créer dans les langages du théâtre et de la technologie, sans qu'il y ait nécessairement écriture d'un texte au départ. Vue de cette façon, en tant que proposition d'écriture créative, *l'écriture intermédiaire* ne reste pas limitée au théâtre, mais s'applique aux divers domaines de l'art et à leurs interactions possibles avec les médias numériques. Cette conception nous permet d'enrichir la discussion sur le processus d'adaptation du conte au théâtre et sur l'intégration des médias numériques dans un tel contexte.

1.4 L'adaptation du conte au théâtre et les médias numériques

« In the working of the human imagination, adaptation is the norm, not the exception »

Linda Hutcheon

L'adaptation est une pratique très répandue dans la scène contemporaine. De manière générale, l'adaptation est une « [t]ransposition ou transformation d'une œuvre, d'un genre

²⁶⁶ Luis Thenon, *op. cit.*, p. 132. Notre traduction. « [U]n espacio múltiple, discontinuo, variable, en el que las secuencias dramáticas elaboran su acción escénica bajo la rúbrica de una dependencia estrecha con las escrituras lumínicas; espacio y luz como materia de la superposición y de la recomposición de los relatos [...] »

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 136. Notre traduction. « [D]e un texto postdramático propone, sin embargo, en el comienzo del proceso creativo, un orden conceptual diferente, una integración predeterminada de lenguajes que se configuran, únicamente, en sus relaciones intermediales. [...] el diálogo no es algo que precede y predetermina el encadenamiento escénico, sino, por ejemplo, una posible relación entre una acción verbal y una imagen virtual. »

dans un autre (d'un roman en une pièce par exemple)²⁶⁸ », comme l'explique Patrice Pavis. Elle peut toucher le théâtre, la littérature, le cinéma, la bande dessinée, la radio, la musique, les jeux vidéo. Pour Linda Hutcheon, l'adaptation, « c'est de la répétition, mais de la répétition sans réplique²⁶⁹ ». Lars Ellestrom, lui, précise : « [t]ransmédier, transformer et adapter équivaut à garder quelque chose, se débarrasser de quelque chose d'autre et ajouter quelque chose de nouveau²⁷⁰ ». Quant à Thierry Groensteen, il voit l'adaptation comme un « processus de translation créant une œuvre Œ2 à partir d'une œuvre Œ1 préexistante, lorsque Œ2 n'utilise pas, ou pas seulement, les mêmes matériaux de l'expression que Œ1²⁷¹ ». Dans toutes ces définitions, l'adaptation constitue la transformation d'une création en une autre. Le plus souvent, on considère que c'est un passage d'un média à un autre. Toutefois, il faut remarquer que l'adaptation peut avoir lieu sans nécessairement que le média change. Linda Hutcheon en donne un exemple : « *Elsinore* (1995) de Robert Lepage, une adaptation d'une partie de *Hamlet* de Shakespeare, est toujours une pièce de théâtre, mais il s'agit d'une performance technologique donnée par un seul homme²⁷² ». De plus, au théâtre, le terme adaptation renvoie aussi au dialogue étroit et constant entre le texte et la scène, c'est-à-dire, pour reprendre les mots de Pavis, le « travail dramaturgique à partir du texte destiné à être mis en scène²⁷³ ».

Dans l'adaptation, une des opérations les plus courantes est l'*actualisation*²⁷⁴ : dans une grande liberté, un texte ancien est adapté dans une autre époque, présente ou future. Cela consiste parfois en la mise en relation des événements historiques et politiques du texte avec ceux de la société actuelle, et peut comporter le changement du traitement esthétique : costumes, musique, scénographique. L'adaptation repose sur la relation entre une nouvelle création et une œuvre qui la précède. La nouvelle création garde cependant une grande liberté; elle n'a pas à s'engager dans un compromis de fidélité à la première. D'après

²⁶⁸ Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 12.

²⁶⁹ Linda Hutcheon, 2013, *op. cit.*, p. 7. Notre traduction. « [I]s repetition, but repetition without replication ».

²⁷⁰ Lars Ellestrom, « Adaptation within the field of media transformations », dans *Adaptations studies: New challenges, new directions*, *op. cit.*, p. 115. Notre traduction. « Transmediating, transforming and adapting is equivalent to keeping something, getting rid of something else and adding something new. »

²⁷¹ Thierry Groensteen, « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée) », dans *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene ; Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 273.

²⁷² Linda Hutcheon, 2013. *Op.cit.*, p. 170. Notre traduction. « Robert Lepage's *Elsinore* (1995), an adaptation of part of Shakespeare's *Hamlet*, is still a stage play, even a one-man, technologically driven performance. »

²⁷³ Patrice Pavis, *op. cit.*, p.12.

²⁷⁴ L'actualisation, selon Patrice Pavis, est une « [o]pération qui consiste à adapter au temps présent un texte ancien, en tenant compte des circonstances contemporaines, [...]. Il peut y avoir actualisation d'une pièce à plusieurs niveaux : depuis la simple modernisation des costumes jusqu'à une adaptation à un public et une situation socio-historique différents » (*op. cit.*, p. 12).

Regina Schober, « [I]es processus d'adaptation entraînent toujours un acte créatif et interprétatif de (re)combinaison, dès qu'une adaptation a été créée, elle est automatiquement émancipée et déconnectée de son médium d'origine²⁷⁵ ».

Souvenons-nous, par exemple, de l'œuvre *Hamlet Machine* (1977) d'Heiner Müller, inspirée du *Hamlet* de Shakespeare, mais qui met en évidence la ruine du système politique et social de l'époque contemporaine ; ou de l'œuvre *Antigone* (1948) de Bertolt Brecht, inspirée de l'œuvre de Sophocle, mais recontextualisée et présentant une analogie avec le discours et les événements politiques de l'Allemagne pendant la chute du III^e Reich.

Nous pouvons également mentionner des metteurs en scène qui produisent des adaptations par la transposition d'œuvres d'une culture à une autre. Par exemple, pensons à Peter Brook et à son spectacle *Mahabharata* (1985), basé sur le grand poème épique sacré de l'Inde. Il y a aussi Ariane Mnouchkine et ses spectacles *La nuit des Rois* (1982) de Shakespeare, inspiré de la culture indienne, et *Richard II* (1982) et *Henry IV* (1984) de Shakespeare, inspirés de la culture japonaise.

Pour ce qui est des œuvres adaptées et créées avec des médias, notons, par exemple, l'installation-théâtre²⁷⁶ de l'artiste Denis Marleau, inspirée de l'œuvre *Les aveugles* (2002) de Maurice Maeterlinck, où la projection de vidéo 3D et le son enveloppant remplacent les acteurs « réels » et offrent au spectateur une expérience sensible dans un espace intime. À ce propos, Liviu Dospinescu note :

L'installation de Marleau, autant phénoménologique que technologique, joue beaucoup avec l'espace vide et le sentiment de présence : présence des aveugles dans l'univers du spectateur ou du spectateur dans l'univers des aveugles. Dans les deux cas, espace de jeu et espace du spectateur se confondent et se transfèrent réciproquement de la matière *à vivre* dont bénéficie le spectateur²⁷⁷.

Un autre exemple est le spectacle *La belle et la bête* (2011) de la compagnie de théâtre Lemieux-Pilon 4D, laquelle est particulièrement réputée pour la recreation de la technique

²⁷⁵ Regina Schober, 2013, *op. cit.*, p. 89. « Adaptation processes always entail a creative and interpretative act of (re)combination, since as soon as an adaptation has been created, it is automatically emancipated and disconnected from its source medium. »

²⁷⁶ *Installation-théâtre* est l'expression utilisée par Marie-Christine Lesage dans son article « Espace sonore et présence des choses » pour parler de la création *Les aveugles* de Maeterlinck de Denis Marleau. Cette expression nous semble plus précise que « scénographie » ou « installation artistique ». Cf. Marie-Christine Lesage, *op. cit.*

²⁷⁷ Liviu Dospinescu, « Effet de présence et non-représentation dans le théâtre contemporain », *Revue Tangence*, no 88, « Devenir de l'esthétique théâtrale », Québec, Presses de l'Université du Québec, 2008, p. 45-61. [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029752ar/> [page consultée le 14 août 2018].

d'illusion d'optique appelée « Pepper's Ghost », très populaire au XIX^e siècle. À travers cette technique, l'équipe de Lemieux-Pilon produit l'impression de tridimensionnalité sur les superficies et sur les personnages virtuels. Dans le cas de *La belle et la bête*, il s'agit d'une adaptation au théâtre, destinée à un public adulte, du conte-type de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve (1740). Dans cette version, certains personnages sont représentés par des acteurs « réels » et d'autres sont des projections 3D, le virtuel rencontre le réel. En outre, la proposition esthétique comporte la construction et la déconstruction de la scénographie au moyen de la projection tridimensionnelle, ce qui crée des transitions d'une grande fluidité pour le spectateur. Cela accentue aussi le caractère magique de ce récit. Un autre spectacle de cette compagnie que nous pouvons mentionner est *La tempête de Shakespeare* (2005). Dans cette version, le travail de la vidéo et la combinaison d'acteurs réels et de personnages fantasmagoriques donnent une atmosphère onirique et expriment la lutte intérieure des personnages. Le résultat comporte une tension entre le rêve et la réalité, le théâtre et le cinéma.

Le dernier exemple que nous voulons mentionner est le spectacle *Hamlet Director's Cut* (2017) de Marc Beaupré et François Blouin, créé à partir du *Hamlet* de Shakespeare. Ce spectacle est un monologue dans lequel la vidéo est utilisée pour mettre en évidence les doutes et les fantômes qui hantent Hamlet depuis la mort de son père. La vidéo joue une fonction essentielle : elle matérialise l'imagination et l'inconscient du personnage. Chacun des personnages est dessiné dans l'espace en temps réel à travers les gestes que l'acteur fait sur la scène. Puis dans la représentation que Hamlet crée pour démasquer son oncle et le juger comme meurtrier, la vidéo révèle une sorte de jeu d'échecs où chaque personnage est présent. Chacun est mis en mouvement selon le désir d'Hamlet.

Remarquons que, jusqu'ici, l'adaptation a été considérée comme un terme générique pour définir une pratique d'échanges, de transformations, d'inspiration entre deux œuvres. Nous savons qu'elle comprend diverses opérations : « coupures, réorganisation du récit, “adoucissement” stylistique, réduction du nombre de personnages ou des lieux, concentration dramatique sur quelques moments forts, ajouts et textes extérieurs, montage et collage d'éléments étrangers [...] »²⁷⁸, entre autres. Quand il s'agit de l'adaptation et de

²⁷⁸ Patrice Pavis, 2002, *op. cit.*, p. 12.

l'intégration des médias numériques, nous créons plutôt des changements matériels, procéduraux et esthétiques dans le théâtre. Ce qui nous demande, en tant que chercheuse-créatrice, une capacité d'adaptation à l'infinité de scénarios possibles qui surgissent avec la transformation accélérée des médias numériques.

La théorie de l'adaptation n'échappe pas à ces changements, comme l'affirme Kamilla Elliott : « Ce que nous avons appris dans les études d'adaptation sur la manière dont les histoires s'adaptent aux nouveaux médias et aux nouveaux contextes suggère que les histoires théoriques ont besoin, elles aussi, de s'adapter aux nouvelles relations et pratiques intermédiaires et interdisciplinaires²⁷⁹ ». Puisque nous sommes intéressée par la recherche d'autres approches sur le phénomène adaptatif, nous empruntons la définition de l'adaptation de Regina Schober, selon laquelle il s'agit d'un processus de formation des connexions, processus qui s'oppose donc à la dynamique traditionnelle unidirectionnelle, c'est-à-dire de l'œuvre de départ à l'œuvre d'arrivée.

1.4.1 L'adaptation en tant que connexion

Dans l'article « Adaptation as connection – Transmediality reconsidered », Regina Schober définit l'adaptation « comme un processus dans lequel des connexions sont établies entre deux modes de représentation différents²⁸⁰ ». En s'appuyant sur le concept d'intermédialité et sur le modèle d'acteur-réseau de Bruno Latour et la remise en question de ce qu'est une connexion, l'auteure cherche à « souligner la nature dynamique, réciproque et relationnelle des adaptations médiatiques, par opposition aux approches traditionnelles fondées sur la supposition de frontières médiales claires et de relations unidirectionnelles de cause à effet²⁸¹ ». Cette vision de l'adaptation remet en question la transmédialité. Selon Schober,

une notion d'adaptation en tant que réseau de connexions réciproque et dynamique pourrait remplacer le concept de transmédialité, car cette vision se concentre sur le caractère

²⁷⁹ Kamilla Elliott, 2013, *op. cit.*, p. 32. Notre traduction. « What we in adaptation studies have learned about how stories adapt to new media and contexts suggests that theoretical stories too need to adapt to new intermedial and interdisciplinary relations and practices. »

²⁸⁰ Regina Schober, *op. cit.*, p. 89. Notre traduction. « [A]s processes in which connections are established between two different modes of representation. »

²⁸¹ *Ibid.*, p. 91. Notre traduction. « [E]mphasizes the dynamic, reciprocal and relational nature of media adaptations as opposed to traditional approaches built on the presupposition of clear-cut medial borders and unidirectional cause and effect relationships. »

fondamentalement instable des liens intermédiaires plutôt que sur l'existence présumée de caractéristiques communes²⁸².

Pour Schober, adapter, c'est porter « un regard sur la transformation des médias, qui soit focalisé sur la transformation elle-même, sur l'acte de créer des connexions²⁸³ ». Ainsi, la définition habituelle de l'adaptation comme un passage entre une œuvre de départ et une œuvre d'arrivée est bousculée, de même que les questions courantes à propos des éléments qui sont modifiés ou qui demeurent semblables dans les deux œuvres.

La proposition de Schober fait également écho à la « *dialogizing adaptation* » de Jørgen Bruhn. Cet auteur suggère de porter un regard dans les deux directions du processus d'adaptation, car selon lui, les deux œuvres connaissent des transformations dans ce processus. D'après lui,

[I]es études d'adaptation devraient éviter une orientation exagérée (axée sur le résultat final) et chercher plutôt à décrire, analyser et interpréter la signification inhérente au processus d'adaptation. L'adaptation (que ce soit des romans au film ou entre d'autres médias) doit être considérée comme un processus à double sens plutôt que comme une forme de transport à sens unique. [...]. Au lieu de cela, nous devrions étudier à la fois la source et le résultat de l'adaptation comme deux textes, changeant de positions à l'infini, prenant tour à tour le rôle de source dans le travail continu de la réception du processus d'adaptation²⁸⁴.

Dans ces deux conceptions de l'adaptation, l'intérêt se trouve dans la série d'allers et de retours, dans les points de rencontre et les connexions qui surgissent pendant le processus adaptatif. Les opérations plus habituelles de l'adaptation, telles que la définition de l'intrigue, de l'espace scénique, des personnages, la création des actions scéniques et des dialogues, peuvent être revisitées de ce point de vue. De plus, sous cette approche, en suivant un processus d'adaptation qui incorpore les médias numériques, nous pouvons choisir le média le plus approprié pour chaque élément en considérant les possibilités de celui-ci et les besoins créatifs auxquels nous souhaitons répondre. C'est précisément pour cet aspect que nous nous intéressons à la notion de « médiatique narrative » d'André Gaudreault et Philippe Marion.

²⁸² *Ibid.*, p. 92. Notre traduction. « [A] notion of adaptation as a reciprocal and dynamic network of connections could offer an alternative to the concept of transmediality because this view focuses on the fundamentally unstable nature of intermedial links rather than on a presumed existence of common features. »

²⁸³ *Ibid.*, p. 109. Notre traduction. « [A] view of media transformation in which the transformation itself, the act of creating connections, is the focus. »

²⁸⁴ Jørgen Bruhn, *op. cit.*, p. 73. Notre traduction. « [A]daptation studies should avoid an exaggerated goal-orientedness (focusing on the end result) and instead try to describe, analyze and interpret the inherent meaning in the *process of adapting*. Adaptation (be it from novels to film or between other media) ought to be regarded as a two-way process instead of a form of one-way transport. [...]. Instead we should study *both* the source and the result of the adaptation as two texts, infinitely changing positions, taking turns being sources for each other in the ongoing work of the reception in the adaptational process. »

1.4.2 La médiatique narrative

Nous sommes intéressée par la notion de « médiatique narrative²⁸⁵ » conçue par André Gaudreault et Philippe Marion dans le cadre de leur étude du phénomène de l'adaptation. Cette notion permet de réfléchir au potentiel expressif et narratif d'un média dans le processus d'adaptation. La médiatique narrative comprend deux catégories conceptuelles : la médiativité et la narrativité. La première

enverrait au potentiel expressif (à l'instar de la puissance d'un moteur) développé par le média. Ce potentiel ontologique lui appartient spécifiquement et dépend des caractéristiques propres aux moyens d'expression-représentation premiers qu'il sollicite et, le plus souvent, combine²⁸⁶.

Pour reconnaître ce qui est ontologique dans le média, les auteurs donnent comme exemple la bande dessinée, qui « associe généralement une image dessinée avec du texte écrit²⁸⁷ ». La médiativité est liée aux caractéristiques propres à chaque média, et selon les auteurs, « [c]haque média [...], possède sa propre énergétique communicationnelle²⁸⁸ ». C'est pour cette raison qu'ils considèrent que « [...] le potentiel du média provient d'une double interaction²⁸⁹ ». Ils ajoutent :

non seulement celle que permet l'ouverture codée d'un espace interne où différents matériaux d'expression peuvent se combiner, mais aussi celle qui se produit par la rencontre (la mise en « réaction ») de ces moyens d'expression premiers et usuels avec les dispositifs techniques chargés de les relayer et de les amplifier. Que de potentialités, par exemple, dans la simple rencontre d'une voix singulière avec les modulations sonores que permet le microphone ! La « médiativité » serait donc cette capacité propre de représenter — et de communiquer cette représentation — qu'un média donné possède par définition²⁹⁰.

Pour ce qui est de la narrativité, celle-ci « désigne le caractère ou la qualité de ce qui est narratif²⁹¹ ». Dans cette catégorie, les auteurs proposent une division entre ce qu'ils appellent la « narrativité intrinsèque », qui « concernerait dès lors le potentiel narratif que le média possède “ontologiquement” de par sa “médiativité”²⁹² »; et la « narrativité extrinsèque », qui « renverrait quant à elle aux dispositions narratives plus ou moins

²⁸⁵ André Gaudreault et Philippe Marion, 1998, *op. cit.*, p. 31-51.

²⁸⁶ *Ibid.*, p. 48.

²⁸⁷ *Id.*

²⁸⁸ *Ibid.*, p. 47.

²⁸⁹ *Id.*

²⁹⁰ *Id.*, p. 48.

²⁹¹ *Ibid.*, p. 49.

²⁹² *Id.*

“bonnes” que manifeste le substrat événementiel sur lequel repose la fabula²⁹³ ». En effet, pour Gaudreault et Marion, certains textes peuvent manifester une facilité plus ou moins grande à s’adapter ou à migrer d’un média à un autre. Ce sera un des éléments les plus importants à analyser dans la *médiatique narrative*, en lien avec l’intermédialité, la transécriture et l’adaptation. Selon Gaudreault et Marion, « [c]haque projet narratif peut être considéré dans sa “médiagénie”²⁹⁴ », donc, « [f]ables et histoires auraient ainsi la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux²⁹⁵ ».

Remarquons que jusqu’ici, la *médiatique narrative* est pertinente, dans notre recherche-création, pour penser le processus d’adaptation, les connexions entre les médias, les choix et les potentialités expressives que ces médias offrent pour la conception, dans l’écriture scénique. Mais cette notion est également pertinente pour penser les potentialités expressives qui émergent dans les explorations de nos laboratoires, lorsque de la confrontation avec le média découle une gamme de variations de textures, de couleurs, de formes, d’intensités qui enrichissent la composition scénique. Bref, la notion de « médiatique narrative » nous sert à penser, dans notre travail, la relation entre l’écriture et les médias, en considérant leurs potentialités expressives, et surtout, les expressions qui peuvent survenir dans nos expériences pratiques avec ces médias. Par ailleurs, les notions d’*encombrement adaptatif* et d’*orientation médiatique* conçues par Gaudreault et Marion peuvent aussi être mises en rapport avec l’adaptation du conte au théâtre et les médias numériques.

1.4.3 Encombrement adaptatif et orientation médiatique

Les notions d’*encombrement adaptatif* et d’*orientation médiatique* font partie des cinq paramètres pour l’étude du phénomène de l’adaptation proposés par André Gaudreault et Philippe Marion dans l’article « Un art de l’emprunt : les sources intermédiaires de l’adaptation²⁹⁶ ». Nous mentionnerons brièvement les cinq paramètres, car il existe une certaine complémentarité entre eux. Le premier est l’*intensité* de l’adaptation. Il renvoie à

²⁹³ *Id.*

²⁹⁴ *Ibid.*, p. 50.

²⁹⁵ *Id.*

²⁹⁶ André Gaudreault et Philippe Marion, 2008, *op. cit.*, p. 13-29.

« [l]’adaptogénie d’un texte, ce sera ainsi sa faculté, plus ou moins grande, à bien se prêter à l’adaptation, à migrer facilement dans un autre média et à manifester, ainsi, une grande vocation transmédiatique²⁹⁷ ». Ce paramètre peut être rapproché de la « narrativité extrinsèque », que nous avons déjà évoquée. Le deuxième paramètre est l’*amplitude* adaptative. Il « concerne l’étendue du projet d’adaptation²⁹⁸ », travail qui dépend de la quantité des composants du texte de départ, que l’adaptateur veut transposer. Le troisième est l’*encombrement adaptatif*. À son sujet, les auteurs expliquent :

Au-delà du seul contenu, au-delà de l’argumentation narrative (la mise en intrigue), l’adaptation peut donc aussi prendre en considération les dimensions de l’hypotexte qui relèveraient de la « mise en forme » (le choix des décors, des personnages, le style, la tonalité...) ainsi que les dimensions relevant de la mise en signes dans un média donné. Bref, tenir compte de la manière dont l’« argument » (narratif ou autre) a été « adapté » à la singularité du média de départ pour tenter de transposer cet argument dans le média d’arrivée²⁹⁹.

Il convient de préciser que les auteurs emploient le terme *hypertexte* pour désigner le texte d’arrivée et le terme *hypotexte* pour désigner le texte de départ. Le quatrième paramètre de l’adaptation est l’*intentionnalité adaptative* : il « s’agit de repérer les traces de l’adaptation comme discours ». Finalement, le cinquième paramètre est l’*orientation médiatique*. Gaudreault et Marion précisent :

Globalement, une adaptation peut être vectorisée selon deux orientations opposées : vers le média d’arrivée ou vers le média de départ. Lorsqu’elle est tendue vers le média de départ, vers l’hypotexte médiatique, l’adaptateur doit trouver dans le média d’accueil des moyens d’évoquer les caractéristiques, les singularités expressives du média de départ. [...] Mais on peut solidairement décliner la formule inverse et négliger le média de départ, en utilisant pleinement le potentiel du média d’accueil : la *fabula* doit alors se prêter à la spécificité du nouveau média d’arrivée. Dans le premier cas, la *fabula* n’est pas que de la *fabula* : elle porte les traces du média d’origine. Dans le deuxième cas, on ne se préoccupe guère du média de départ et l’on cherche plutôt à exploiter la *fabula* avec le potentiel du média d’arrivée³⁰⁰.

Même si, dans cet article, Gaudreault et Marion mentionnent une dualité entre l’œuvre de départ et l’œuvre d’arrivée, il est possible d’utiliser leurs paramètres en adoptant l’approche de l’adaptation en tant que connexions. Pour ce qui est de la notion de l’*encombrement adaptatif*, elle nous amène à travailler sur les éléments qui entourent le récit que nous voulons accentuer à travers les médias numériques, des éléments qui, parfois, se distinguent

²⁹⁷ *Ibid.*, p. 17

²⁹⁸ *Ibid.*, p. 18

²⁹⁹ *Ibid.*, p. 19.

³⁰⁰ *Ibid.*, p. 20.

davantage que le récit lui-même. Nous établissons des relations entre les éléments sonores et visuels décrits dans le texte de départ (hypotexte) et leur traitement avec des médias précis dans la scène. Par exemple, les sons de la nature décrits dans le conte sont transposés et traités dans un environnement sonore immersif dans la scène. Dans ce cas, la notion de *médiatique narrative* devient utile pour choisir le média le plus approprié et explorer ses possibilités narratives.

En ce qui concerne les deux types d'*orientation médiatique* proposés par Gaudreault et Marion, celle qui se concentre sur les potentialités du récit dans le média d'accueil nous semble la plus intéressante. En effet, il arrive que dans les explorations avec les médias, surtout dans les laboratoires, nous arrivions à des images, des interactions entre les personnages, des possibilités sonores plastiquement intéressantes créées en dehors du cadre de l'œuvre de départ. Ces moments naissent des possibilités expressives et narratives que le média numérique offre lorsque nous l'explorons et le mettons en interaction avec d'autres au cours des laboratoires. Comme nous l'avons mentionné, le type d'adaptation que nous voulons proposer nous amène à repenser l'adaptation traditionnelle. Les opérations adaptatives décrites par Alejandro Finzi sur le processus d'adaptation du roman au théâtre constituent tout de même d'autres outils pour notre création.

1.4.4 Répertoire des techniques d'adaptation

Certaines des opérations adaptatives présentées par Alejandro Finzi dans son *Répertoire des techniques d'adaptation*³⁰¹ sont des outils appropriés pour nous, même si ce livre traite de l'adaptation du roman au théâtre, et du point de vue de l'adaptation traditionnelle, de surcroît. Pour nous, ces opérations représentent des points de repère à partir desquels nous pouvons établir des relations théoriques et pratiques en lien avec le contexte numérique sur lequel notre adaptation est basée. Nous abordons ci-dessous les opérations adaptatives les plus utiles dans le cadre de notre recherche-crédation.

La focalisation de l'intrigue renvoie à une certaine organisation séquentielle et une progression de la fiction. Selon Finzi, cette opération génère l'intrigue et par conséquent, le passage du discours indirect au dialogue théâtral. *La focalisation spatiale* et *la focalisation*

³⁰¹ Alejandro Finzi, *Repertorio de técnicas de adaptación dramaturgia de un relato literario estudio de Vuelo nocturno de Antoine de Saint- Exupéry*, Córdoba, Ediciones El Apuntador, 2007.

temporelle correspondent à l'espace scénique et au temps chronologique dans lequel se déroulent les actions. Ces opérations peuvent intégrer d'autres traitements temporels qui peuvent appartenir, par exemple, à un univers psychologique. *L'actualisation*, elle, comporte une rénovation discursive : elle peut placer l'intrigue dans une époque et un lieu différents de l'original. *L'éviction* constitue une soustraction ou le choix de certains personnages et situations du texte initial considérés essentiels pour le déroulement de l'action. *La fusion* est un traitement textuel, temporel, spatial et des personnages. Par exemple, il peut s'agir de rassembler deux ou trois personnages du texte initial en un seul. *L'amplification*, contrairement à la fusion, consiste à développer textuellement certaines séquences, à créer des personnages ou bien à complexifier la situation dramatique. *La duplication* multiplie le même personnage. Ce personnage peut avoir divers tempéraments, façons d'agir et niveaux de représentation dans l'ensemble. *L'invention* est une opération par laquelle le dramaturge peut créer et développer des situations et personnages qui ne font pas partie du texte initial. Le *flash-back* est la présentation d'une séquence d'une façon réitérative, par exemple, le fragment d'un rêve ou d'un souvenir. Enfin, le *mixage* consiste à substituer des séquences textuelles ou narratives du texte initial par une présentation au moyen de marionnettes ou de dispositifs technologiques. Bien que cette opération soit la seule qui touche directement les médias, il est possible d'employer les autres opérations que nous venons de nommer comme outils dans le processus d'adaptation. Cela exige tout de même de nous approprier ces opérations de telle sorte qu'elles conviennent au cadre particulier de notre travail³⁰².

1.5 Conclusion

Comme nous l'avons expliqué, le contexte numérique qui a orienté chacune de nos activités imprègne le théâtre actuel, de manière générale. La conception d'un spectacle théâtral au moyen d'une écriture scénique qui repose sur les possibilités narratives offertes par les médias s'avère toutefois assez différent de l'écriture traditionnelle du théâtre. Il y a des changements dans le processus de création, dans la matérialité, dans la technique, dans l'esthétique, dans la relation acteur et dispositif, ainsi que dans la relation spectacle et spectateur. Pour interroger notre objet d'étude, nous nous appuyons sur le concept

³⁰² *Ibid.*, p. 117-121.

d'intermédialité, notamment le modèle hypermédial. Ce modèle, par la similitude qu'il a avec la logique d'opération d'un ordinateur, ouvre un champ très riche pour développer des écritures qui prennent en compte la fonction dramaturgique et poétique des médias dans la scène. Il nous amène aussi à apprivoiser l'écriture numérique, qui doit être élaborée en parallèle. Nous prenons également l'écriture intermédiaire comme modèle dramaturgique, laquelle sera approfondie dans le chapitre 2, puisque pendant le processus d'adaptation, elle nous permet de relier les diverses dramaturgies qui font partie de notre création. Cela nous amène au sujet de notre deuxième chapitre : la composition dramaturgique de l'image, du son, de l'espace et du texte comme langages expressifs autonomes, mais entrelacés à l'intérieur de la création.

Chapitre 2 Dramaturgies : l'image, le son, l'espace et le texte au théâtre

Nous partons du constat que la relation entre le texte et la scène a subi des mutations importantes face à la multiplicité de formes, de processus et d'expériences créatifs qui ont émergé avec l'arrivée des médias numériques. Les écritures du théâtre sont devenues un lieu de croisement, de relations interprétatives, visuelles, sonores, textuelles et spatiales ; le texte dramatique en est maintenant une composante plutôt que le centre. Comme l'avait prévu Erwin Piscator, dans le théâtre contemporain, les médias se sont mis « au service d'objectifs proprement artistiques, comme un élément entre autres de l'expression esthétique³⁰³ ». C'est pourquoi l'intégration des médias au théâtre n'est plus une question uniquement technique : leur présence peut avoir un rôle dramaturgique et poétique dans la représentation. Christopher Baugh affirme d'ailleurs : « Les technologies peuvent avoir des significations en elles-mêmes et ne sont pas de simples serviteurs pour répondre aux besoins mécaniques de la représentation scénique³⁰⁴. » Face à cette réalité, le dramaturge est également appelé à adopter une écriture flexible, perméable et ouverte aux possibilités narratives que la scène numérique amène. Il doit considérer les aspects techniques qui vont non seulement conditionner le développement de l'action, mais qui feront même partie intégrante de celle-ci. Le processus d'écriture intègre donc diverses dramaturgies en lien avec le dispositif technologique et la conception de la création. Piscator disait que « les nouvelles pièces exigent de nouveaux moyens techniques ; inversement ces nouveaux moyens provoqueront la conception de nouvelles pièces³⁰⁵ ». Donc, lorsqu'il s'agit de s'engager dans un processus d'adaptation vers un théâtre qui intègre les médias, il faut aussi connaître la façon d'écrire propre aux médias utilisés, explorer leurs possibilités narratives, ainsi que la manière de faire des compositions avec eux et en lien avec les autres éléments de la scène.

³⁰³ Erwin Piscator, « La technique : nécessité artistique du théâtre moderne », dans Paris, Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1963, p. 188.

³⁰⁴ Christopher Baugh, *op. cit.*, p. 8. Notre traduction. « Technologies may have meanings in and of themselves, and are not simple servants to the mechanistic needs of scenic representation. They are an expression of a relationship with the work and reflect complex human values and beliefs. »

³⁰⁵ Erwin Piscator, *op. cit.*, p. 185.

Au chapitre 1, nous avons vu les enjeux et les concepts généraux qui entourent notre objet d'étude. Nous avons beaucoup parlé des diverses écritures qui s'entrecroisent dans le théâtre hypermédia. Dans le présent chapitre, nous voulons discuter de l'image, du son, de l'espace et du texte littéraire et situer ces médias par rapport au contexte numérique dans lequel ils s'inscrivent, car ce sont ces médias que nous explorons dans nos laboratoires de recherche scénique. De plus, en réfléchissant aux points de repère pour la composition avec chacun de ces médias, nous soulignons les concepts et notions qui nous servent d'outils pour élaborer les diverses dramaturgies dans le processus d'adaptation.

2.1 L'image

L'étymologie du mot image (*imago*) nous renvoie à l'absence, à l'imagination et à l'évocation. L'image, même présente à nos yeux, fait allusion à une chose qui n'est pas là. Une image propose un jeu, une dualité entre ce qui est visible et ce qui ne l'est pas, entre ce qui est tangible et ce qui ne l'est pas. La couleur, la forme, la texture et la dimension d'une image sont perçues à travers notre vue; mais il est aussi possible de créer des images à un niveau mental ou émotionnel, en suscitant les différents sens. Par exemple, on évoque ainsi des souvenirs, une personne, des objets, un lieu qui n'existent pas ou plus. Les images peuvent être réalistes, abstraites ou symboliques, bidimensionnelles ou tridimensionnelles, concrètes ou virtuelles, fixes ou en mouvement. De plus, selon notre contexte social et culturel, certaines images peuvent être familières et plaisantes ou incohérentes et désagréables. Une image a le pouvoir de nous faire voyager entre les époques, entre les univers de la vie et de la mort. Ainsi, elles tiennent le rôle d'intermédiaire entre le réel et l'irréel, elles se permettent de fouiller dans notre mémoire, dans notre imagination, dans nos rêves. L'image, donc, nous invite dans l'entre-deux, elle ouvre une multitude de possibilités de significations qui éclatent et chargent la scène de métaphores. À cet égard, elle constitue un matériau essentiel à la construction poétique dans notre travail.

Quand nous envisageons d'incorporer sur la scène des projections vidéos, des films, des personnages virtuels, des photographies, des dessins et des textes, il faut penser à leur apport discursif et narratif dans la mise en scène, mais aussi aux effets plastiques et esthétiques qu'ils suscitent. Au théâtre, l'image peut être pensée comme l'ensemble visuel perçu par le spectateur, ce qui comprend la scénographie, les costumes, les objets

scénographiques, l'éclairage, la vidéo, bref, l'unité conceptuelle esthétique de la proposition. Dans notre cas, nous nous concentrons sur la vidéo-image dans la scène.

2.1.1 Bref historique

Au XX^e siècle, Vsevelod Meyerhold et Erwin Piscator ont fait partie des metteurs en scène qui se sont intéressés aux projections des images sur le plateau. Béatrice Picon-Vallin précise que c'était dans un contexte de tensions politiques et sociales, en Russie et en Allemagne, alors que les frontières artistiques tendaient à s'effacer³⁰⁶. C'est le cas dans le spectacle *La Terre cabrée* (1923) de Vsevelod Meyerhold. Picon-Vallin rapporte que cette création employait des « projections sur un écran suspendu en haut du cadre de scène (images, textes, titres-chocs, slogans, documents, dessins, photos)³⁰⁷ », ce qui est une manière d'introduire « réalité et actualité³⁰⁸ ». Les projections ont également été utilisées dans le spectacle *Drapeaux* (1924) de Piscator ; et dans ses spectacles *Malgré tout* (1925) et *Raz-de-marée* (1926), le metteur en scène a introduit des films. Christopher Baugh explique :

Les images projetées et filmées ont été largement utilisées par Erwin Piscator à la Volksbühne de Berlin au milieu des années 1920, le plus souvent pour présenter des images de révolution et de l'actualité, et ont été conçues pour entourer le public et pour rendre flexible l'architecture interne du Synthetic Total Theatre en 1926 (non réalisé) que Gropius avait élaboré pour Piscator³⁰⁹.

Chez Meyerhold et Piscator, l'image est pensée comme un complément à l'intention discursive des metteurs en scène, un élément qui enrichit la proposition narrative et qui commence à reconfigurer l'espace scénique. Dans les années soixante, aux États-Unis, « l'avant-garde américaine produit des installations, des spectacles-performances où l'acteur, le danseur se mesurent avec l'image³¹⁰ ». Il y a une exploration pour trouver diverses formes et surfaces sur lesquelles projeter, telles que le ballon-sonde météo dans le spectacle *Ballon* (1965) de Carolyn Brown, Barbara Lloyd et Steve Paxton; on configure

³⁰⁶ Béatrice Picon-Vallin, *op. cit.*, p. 15.

³⁰⁷ *Id.*

³⁰⁸ *Id.*

³⁰⁹ Christopher Baugh, *Theatre, Performance and Technology*, *op. cit.* Notre traduction. « Projected and filmic images were extensively used by Erwin Piscator at the Berlin *Volksbühne* in the mid-1920s, most frequently to provide images of revolution and actuality, and were planned to surround the audience and to make flexible the internal architecture of Synthetic Total Theatre of 1926 (unrealized) that Gropius designed for Piscator. »

³¹⁰ Béatrice Picon-Vallin, *op. cit.*, p. 16.

aussi divers dispositifs, tels que l'écran portatif sur le dos d'un danseur, dans *Spring Training* (1965) de Bob Rauschenberg³¹¹.

Parallèlement à l'avant-garde américaine, Josef Svoboda fait des propositions artistiques originales avec le *polyécran* et la *Laterna magika*. Le *polyécran*, selon Denis Bablet³¹², « exclut la présence humaine de l'acteur ou du danseur pour jouer uniquement sur la combinaison de la projection multiple et du son. Cette projection s'effectue simultanément sur divers écrans plus ou moins nombreux [...] et de formes variées³¹³ ». De plus, « [c] es écrans qui peuvent être disposés dans l'espace de manière irrégulière ou au contraire placés sur le même plan ont la faculté d'apparaître, de disparaître, de changer de position, de se réduire ou de s'agrandir³¹⁴ ». Le *polyécran* est combiné avec la *Laterna magika*, laquelle « permet à l'action de passer de la scène au film et inversement, de se dérouler à la fois sur le plateau et sur l'écran³¹⁵ ». Bablet ajoute : « Elle joue sur le contraste et multiplie les perspectives en confrontant l'acteur à ses images plus ou moins nombreuses et de nature différente, elle diversifie les échelles [...], elle brasse l'espace et le temps, nous donnant à voir simultanément des réalités que notre œil ne saurait habituellement percevoir [...]»³¹⁶. Comme on l'observe dans le travail de Svoboda, la relation entre l'espace et le dispositif technique devient un dialogue permanent qui permet d'augmenter et d'intensifier les possibilités discursives et sensibles de l'image au théâtre. Ainsi, l'image n'est plus seulement un élément extérieur à la scène, qui vient s'y ajouter; elle devient plutôt un élément incontournable en dialogue avec l'action scénique. L'artiste profite de la superposition, des couleurs, des mélanges picturaux possibles à travers le polyécran et la *laterna magika* :

« Avec toutes ces choses », dit Svoboda, « on peut travailler à l'infini. Je crois que c'est là ma méthode, cette polyprojection que j'expérimente depuis 1950. Je puis avoir d'un seul coup 25 diaprojecteurs sur une scène. Inutile qu'ils soient extrêmement puissants. Leur nombre me permet une plus grande efficacité. Je combine les surfaces les unes par rapport aux autres, les unes sur les autres. Je joue des couleurs additives, etc. Ce sont là des

³¹¹ *Id.*

³¹² Denis Bablet, *Josef Svoboda*, Lausanne, L'Âge d'homme, 2014.

³¹³ *Ibid.*, p. 128.

³¹⁴ *Id.*

³¹⁵ *Id.*

³¹⁶ *Ibid.*, p. 127.

méthodes scénographiques avec lesquelles on peut vraiment *peindre directement dans l'espace*. [...] »³¹⁷.

Aujourd'hui, le mapping vidéo peut être considéré comme une *remédiation* par rapport au polyécran de Svoboda. Car le mapping vidéo, tout comme le polyécran, a pour but de projeter de multiples images ou vidéos d'une façon simultanée sur une ou plusieurs surfaces. La différence tient à ce que le premier peut être fait avec un seul projecteur. Svoboda, artiste visuel et scénographe de formation, proposait une toute autre dynamique pour aborder et imaginer la scène d'un point de vue visuel. L'image en vient ainsi à créer des atmosphères, à transformer les espaces et à inspirer des histoires dans la dynamique entre les acteurs et la vidéo.

Dans les années soixante-dix, selon Patrice Pavis, « les projections filmiques disparaissent au profit de l'écran de télévision qui sert de support aux vidéos ». Puis, « la vidéo deviendra, dans les années 1980, un moyen de renouveler le récit scénique, de “remplacer” un acteur absent [...], de confronter le jeu des acteurs sur scène à leur représentation sur l'écran³¹⁸ ». La confrontation entre l'image et l'acteur en scène ressort et réveille des polémiques à propos de la spécificité du théâtre qui datent de la naissance du cinéma. Dans les années 90, l'image au théâtre est réexplorée par des artistes comme Robert Lepage, Peter Sellars, Giorgio Barbero, Frank Castorf, la Fura dels Baus, Robert Wilson et Denis Marleau. D'après Patrice Pavis, la vidéo « n'est plus utilisée en marge et par pure provocation, mais au cœur d'un dispositif et d'une nouvelle manière de narrer avec les moyens du théâtre. En ce sens, elle n'est plus une fin en soi, mais un nouveau départ vers des terres inconnues³¹⁹ ».

Aujourd'hui, l'emploi de la vidéo dans les arts est courant. Cela prend diverses formes, telles que la vidéo 3D, le mapping vidéo, la vidéo en direct, l'environnement immersif et la vidéo interactive. De même, l'image enregistrée ou en direct est largement explorée et exploitée dans le théâtre : on s'approprie ses perspectives, ses possibilités et les multiples formes qu'elle peut prendre. Divers dispositifs sont intégrés à l'espace théâtral, notamment des écrans de télévision, des projecteurs vidéo de tout format, mobiles et fixes, des

³¹⁷ *Ibid.*, p. 117.

³¹⁸ Patrice Pavis, 2011, *op. cit.*, p. 142.

³¹⁹ *Id.*

appareils photo ou des caméras, des téléphones cellulaires, jusqu'aux machines à diapositives et aux mini caméras. Il semble que tout peut être utilisé comme « écran » : un tissu, un objet, une figure, le corps. Même les formes et les textures des supports qui reçoivent les projections sont travaillées. De plus, la vidéo devient un élément essentiel dans la configuration spatiale et la création de la scénographie, car elle permet une grande efficacité dans les transformations de l'espace-temps dans les propositions artistiques.

2.1.2 La dramaturgie visuelle

Pour décrire les propositions scéniques actuelles qui explorent la relation image-théâtre, nous trouvons les notions de *théâtre visuel*, de *théâtre de l'image* et de *dramaturgie visuelle*. Nous les analyserons brièvement. Pour ce qui est du *théâtre visuel*, Patrice Pavis le définit comme un théâtre qui « s'oppose au théâtre textuel ou littéraire³²⁰ ». Le théâtre visuel « ne se donne plus pour mission d'illustrer ni d'explicitier un texte préalable, il ambitionne de créer un univers visuel autonome dans lequel pourra éventuellement se glisser un collage textuel ou musical³²¹ ». Dans le *théâtre visuel*, d'après Pavis, nous trouvons des artistes chez qui le visuel prédomine, comme Robert Wilson. C'est aussi le cas des créations dont la scénographie est centrale dans la proposition artistique, comme les spectacles de la Societas Raffaello Sanzio de Romeo Castellucci, ou des spectacles où l'image est intégrée « à une fonction dramaturgique : à un art de raconter³²² » sans que l'image s'impose, par exemple chez Robert Lepage.

Ensuite, pour Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, le *théâtre de l'image* « serait la manifestation d'une pensée ; il serait un laboratoire où toutes les ressources de l'imagination semblent pouvoir être convoquées et s'y donner libre cours³²³ ». De plus, ce théâtre « invite le spectateur [...] à la découverte d'espaces inédits, non pas en les lui montrant comme dans un miroir réfléchissant, mais en le laissant les explorer³²⁴ ». Le théâtre de l'image demande une écriture scénique particulière. Loin de reposer sur un processus linéaire, l'écriture doit au contraire être fluide, dynamique et flexible. À ce propos, Hébert et Perelli-Contos précisent : « Cette écriture scénique consiste en un

³²⁰ Patrice Pavis, 2014, *op. cit.*, p. 278.

³²¹ *Id.*

³²² Patrice Pavis, 2011, *op. cit.*, p. 142.

³²³ Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, *op. cit.*, p. 53.

³²⁴ *Ibid.*, p. 60.

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, d'écrans, etc.³²⁵ ». Le *théâtre de l'image* ne tourne pas uniquement autour de l'utilisation de l'image, il recourt à tous les langages artistiques et médiatiques nécessaires pour nourrir l'imagination et concrétiser ses explorations.

Quant à la notion de *dramaturgie visuelle*, nous la trouvons chez Patrice Pavis et chez Hans-Thies Lehmann. Selon Pavis, elle a été forgée par Knut Ove Arntzen, pour désigner « un spectacle sans texte et fondé sur une suite d'images³²⁶ ». Cela peut correspondre à certains travaux de Robert Wilson, « de la danse-théâtre, du théâtre musical, du théâtre du geste (physical theatre), de l'art de la performance ou de toute action performative³²⁷ ». Pavis ajoute : « Le critère de la dramaturgie visuelle n'est pas l'absence de texte sur la scène, mais une forme scénique dont l'aspect visuel (la *visuality*) est dominant, au point de s'imposer comme ce qui constitue la principale caractéristique de l'expérience esthétique³²⁸. » Dans le même sens, pour Lehmann, « [u]ne dramaturgie visuelle ne signifie pas ici une dramaturgie organisée exclusivement de manière visuelle, mais une conception qui ne se subordonne pas au texte et peut développer librement la logique qui est la sienne³²⁹ ». Notons que pour composer la *dramaturgie visuelle*, selon Pavis, on « procède comme un artiste plastique : à partir de mouvements, d'images, et aussi de sons liés à l'espace, aux images, mais aussi au déroulement du temps³³⁰ ». De plus, « [l]'espace et le visuel y sont une matière signifiante, un support de rapports spatiaux abstraits et formels, un dispositif, et non du signifié au service du texte ou du sens³³¹ ». Lehmann adopte la même perspective lorsqu'il dit : « Les séquences et les correspondances, les nœuds et points où se concentre la perception de la constitution de significations, même fragmentaire, sont dans la dramaturgie visuelle définie à partir des données optiques. Surgit ainsi un théâtre de la scénographie³³². »

³²⁵ *Ibid.*, p. 8-9.

³²⁶ Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 68.

³²⁷ *Id.*

³²⁸ *Id.*

³²⁹ Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, p. 147.

³³⁰ Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 68.

³³¹ *Id.*

³³² Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 147.

La prédominance du visuel, la contestation du texte et l'autonomie expressive de l'image sont des idées clés qui ressortent des trois notions examinées. Dans notre travail, nous retenons spécialement la notion de *dramaturgie visuelle*, étant donné qu'elle comprend l'emploi de procédés provenant de l'art visuel pour l'élaboration de la composition. De plus, le mot « dramaturgie » exprime bien le contraste, la tension, ainsi que le tissu relationnel entre les éléments de la création auxquels nous nous intéressons.

Enfin, le *théâtre de la scénographie* est une autre notion abordée par Lehmann. Elle désigne le théâtre dans lequel ressortent des liens entre l'organisation de l'espace scénique et les principes visuels liés à la notion de *dramaturgie visuelle*. L'introduction de l'image au théâtre est familière aux metteurs en scène qui transitent entre le théâtre et les arts visuels. Des metteurs en scène comme Tadeuz Kantor, Josef Svoboda, Robert Wilson et Romeo Castelluci ont ainsi révolutionné et transformé l'espace scénique en lui accordant son propre langage expressif. Pour approfondir cette notion et la composition de l'image dans le théâtre, nous nous intéressons à la *vidéoscénique* et au rôle de *concepteur de médias numériques*.

2.1.3 La vidéoscénique et le concepteur de médias numériques

La *vidéoscénique* n'est pas nécessairement réalisée par un cinéaste ni par un metteur en scène, mais par une personne qui transite entre les deux domaines. La *vidéoscénique* renvoie « à deux réalités, la scène et l'écran³³³ ». C'est dans cette relation que se fait la construction discursive de l'image vidéo dans l'ensemble de la proposition scénique, en considérant tous les enjeux. Comme l'affirme Robert Faguy,

[v]ouloir utiliser la vidéo au sein de l'espace scénique présuppose un ensemble de considérations et de contraintes à la fois physiques et techniques qui limitent son utilisation et peuvent influencer les choix conceptuels des intervenants du spectacle autant des concepteurs visuels et sonores que des acteurs et du metteur en scène. Ces choix, dictés autant par les fiches techniques des appareils que par les espaces en jeu, doivent s'harmoniser avec les systèmes et les fonctions voulues de cette appropriation médiatique³³⁴.

La *vidéoscénique* aborde l'emploi des différents dispositifs, leurs variantes et leurs relations avec l'espace, le temps et la dramaturgie. Elle permet également de considérer l'articulation et l'intégration de la vidéo à l'écriture scénique, l'organisation du discours visuel ainsi que

³³³ Ludovic Fouquet et Robert Faguy, *op. cit.*, p. 12.

³³⁴ Robert Faguy, 2008, *op. cit.*, p. 70.

les aspects de la perception et de l'esthétique. Le réseau de logiciels et des techniques en fait partie. Dans ce sens, le rôle du *concepteur de médias numériques* est lié à la *vidéoscénique*.

D'après Oliszewski, Fine et Roth, le *concepteur de médias numériques* doit être « à la fois artiste et technicien³³⁵ ». Pour préciser, ils donnent comme exemple le concepteur d'éclairage qui, comme « concepteur de médias numériques doit non seulement comprendre l'art, la composition, le design, l'histoire, la lumière, l'angle, etc., mais aussi utiliser des ordinateurs, des réseaux, des équipements de projection, des serveurs de médias et ainsi de suite³³⁶ ». Dans ce sens, le *concepteur de médias numériques* « doit avoir un pied dans le monde de la création de contenu (animation, dessin et production vidéo, etc.) et un pied dans le monde technique (intégration des systèmes, mise en marche des trucages, etc.)³³⁷ ». Le *concepteur de médias numériques* cherche à être aussi à jour que possible dans les changements technologiques, à avoir un regard interdisciplinaire et à combiner les différents langages employés dans la scène pour proposer diverses manières de raconter une histoire avec efficacité.

Notons que dans la *vidéoscénique*, les deux champs en dialogue sont le cinéma et le théâtre. Cependant, le concepteur de médias numériques recourt à l'image de manière plus large : il ne s'intéresse pas uniquement à la conception de la *vidéoscénique*, mais à tout ce qui l'entoure, c'est-à-dire le cinéma, l'animation 2D et 3D, le dessin scénique, la création graphique, la vidéo numérique, la photographie, la réalité virtuelle et les réseaux informatiques. Il semble que le rôle du concepteur de médias numériques comprenne la *vidéoscénique*. Alors que la *vidéoscénique* est plus spécifique, elle est tournée vers l'intégration des écrans, de la vidéo et de l'image dans l'univers théâtral. La conception de médias numériques et la *vidéoscénique* partagent des ressources créatives, des plateformes informatiques, des procédures. En parlant de ces deux notions, nous voulons insister sur l'élaboration de la composition de l'image. La *vidéoscénique* prend comme point de départ le langage cinématographique (mouvement de la caméra, cadrage, profondeur de champ,

³³⁵ Alex Oliszewski, *op. cit.* Notre traduction. « One must be both an artist and a technician. »

³³⁶ *Id.* Notre traduction. « Like a lighting designer, a digital media designer must not only understand art, composition, design, story, light, angle, and so forth but also have basic technical chops with the use of computers, networks, projection equipment, media servers, and so forth. »

³³⁷ *Id.* Notre traduction. « The designer needs to have one foot in the world of content creation (animating, drawing and video production, etc.) and one foot in the technical world (system integration, rigging displays, etc.). »

mouvements focaux, etc.)³³⁸ en lien avec le langage théâtral. Et le *concepteur de médias numériques* se concentre sur le langage des arts visuels (balance, unité, fond, forme, variété, texture, contraste, échelle, proportion, répétition, couleur, etc.)³³⁹. Pour cette raison, nous voyons la *vidéoscénique* et la *conception de médias numériques* comme complémentaires. Même si la conception de l'image dans la scène y est différente, toutes deux comprennent des points de repère qui peuvent nous servir pour élaborer la *dramaturgique visuelle* dans la scène.

2.1.4 Concepts et notions autour du visuel

2.1.4.1 La fonction de la vidéo au théâtre

Dans le livre *Face à l'image*, les auteurs Ludovic Fouquet et Robert Faguy mentionnent la *dramaturgie*, la *scénographie* et la *médiatique* comme les trois principales catégories de fonctions de la *vidéoscénique*.

La *fonction dramaturgique* concerne le rôle ou la raison d'être de la vidéo dans la mise en scène. À titre d'exemple, la vidéo peut servir à créer des espaces et des temps différents de celui qui est inscrit dans le texte dramatique montré sur la scène. « Dans ce contexte du faire semblant, » écrit Faguy, « la capacité de la vidéo et du cinéma, en raison de ses propriétés à se déplacer dans divers lieux en des temps différents, permet parfois de faire évoluer une situation ou une intrigue (continuité dramatique) avec des stratégies autres que celles normalement utilisées au théâtre³⁴⁰ ». De même, la vidéo peut amener à mettre en relation des personnages réels et virtuels. Selon Faguy, « [c]'est le cas notamment de personnages qui se démarquent par rapport à d'autres, qui ne jouent pas sur le même niveau de réalité (exemple du narrateur, d'un dieu...) ou qui ont une particularité hiérarchique³⁴¹ ». La vidéo peut aussi personnifier un rôle. Dans le cas des médias numériques, selon Oliszewski, Fine et Roth, ils existent diverses façons d'utiliser ces médias pour donner forme à un personnage sur scène ou le remplacer. Ce peut être, entre autres, une vidéo préenregistrée des artistes, un flux de vidéo en direct sur scène, une marionnette numérique ou un avatar, une intelligence artificielle (robots, etc.), des capteurs de mouvement en

³³⁸ Ludovic Fouquet et Robert Faguy, *op. cit.*, p. 72.

³³⁹ Alex Oliszewski, *op. cit.*

³⁴⁰ Robert Faguy, *op. cit.*, p. 252.

³⁴¹ *Ibid.*, p. 259.

temps réel³⁴². La vidéo au théâtre peut aussi créer une proximité avec le spectateur et le faire entrer dans les espaces plus intimes des personnages. Par exemple, quand un personnage actionne la caméra vidéo pour faire l'auto-enregistrement d'un souvenir, d'un message laissé à quelqu'un ou d'un témoignage. Lorsque les personnages utilisent une caméra en direct sur la scène, cela peut devenir une sorte de mécanisme de surveillance ou une vidéo maison qui crée une autre ligne narrative en lien avec ce qui arrive dans la scène. La caméra peut aussi donner accès à l'arrière-scène ou servir d'outil pour fouiller dans la vie des personnages. Comme l'affirme Faguy, « [l]'usage dramatique de la vidéo ne sert pas toujours à mener une action ou une intrigue, celle-ci peut montrer certaines actions des personnages non décrits dans le texte original, mais permettant de renforcer les informations sur le rôle du personnage³⁴³ ». Une autre des fonctions dramaturgiques de la vidéo au théâtre soulignée par Fouquet et Faguy est le ludisme ou la performance. Dans ce cas-ci, « [l]'accent est plutôt mis sur la façon de raconter une histoire que sur l'histoire elle-même (si histoire il y a)³⁴⁴ ». Selon les auteurs, « [b]ien souvent dans ce type de théâtre, le plaisir du spectateur est engendré par les procédés même de fabrication et de traitement en direct des images. Le regard va et vient entre la source des images captées par les caméras et les résultats projetés sur écran au détriment du sens à donner à l'ensemble³⁴⁵ ». En outre, la vidéo peut permettre de faire une transposition thématique par rapport à ce qui est présent dans la scène, par exemple, en employant des images historiques ou documentaires. Elle peut aussi répondre à un besoin plus sensoriel de la mise en scène, en proposant des images de la nature, une proximité des corps, le chaos, un bombardement d'images, des images abstraites, qui suscitent des sensations chez le spectateur. L'effet peut en être un de mouvement, de vertige, de vide, etc.

Pour ce qui est de la *fonction scénographique* de la vidéo, elle est de plus en plus utilisée dans la scène théâtrale. En effet, la vidéo permet des transitions très fluides, et souvent moins lourdes que la construction scénographique traditionnelle. Cette fonction va de pair avec la conception spatiale, car elle est liée au dispositif. On fait alors appel à la vidéo pour

³⁴² Alex Oliszewski, *op. cit.*

³⁴³ *Ibid.*, p. 261.

³⁴⁴ Ludovic Fouquet et Robert Faguy, *op. cit.*, p. 30.

³⁴⁵ *Id.*

travailler la profondeur de l'espace, les formes, les transformations de la scène, les espaces immersifs, les actions des personnages, la proximité avec le spectateur.

La *fonction médiatique* intervient, elle, lorsque la vidéo sert d'« outil de transmission (en direct ou non) d'une image source à une surface écranique³⁴⁶ ». C'est cette fonction qu'a la vidéo utilisée dans les grands événements, surtout dans des concerts. Dans ces cas, on emploie souvent des écrans géants ou des salles immersives. La *vidéoscénique* renvoie au montage de la vidéo, à la captation des images, aux jeux des échelles et des plans, à leurs transitions pour produire des effets sensoriels et esthétiques dans l'évènement.

Dans notre travail, bien que notre approche de l'image soit concentrée sur la *fonction dramaturgique* de la vidéo, nous y recourons aussi pour sa *fonction scénographique*, car l'espace est construit dans la dynamique entre les potentialités de la vidéo. C'est-à-dire que des projections permettent de resignifier et transformer l'espace et les potentialités de cet espace en soi, en tant que signifiant.

2.1.4.2 Les métaphores dans la scène

Lorsqu'ils mettent en relation la scène et l'écran, Fouquet et Faguy partent de l'idée du double dans l'image. Le double évoque à la fois l'ombre, le reflet et l'écho. L'ombre « est souvent associée à la part d'inconscient (notre part d'ombre), mais surtout la figure de l'ombre sans corps visible connaîtra une grande postérité très utilisée en peinture, au cinéma, voire au théâtre³⁴⁷ ». Souvent, l'ombre est utilisée « comme manière d'exprimer un fantôme³⁴⁸ ». Pour ce qui est du reflet, il peut être associé à l'absence, à l'autre, au fantôme, à l'illusion, au songe, ainsi qu'à l'interrogation, à la duplicité ou à la déformation de soi-même³⁴⁹. L'écho, lui, « est [...] un double qui suppose un décalage temporel et spatial, un "effet de lointain" contrairement à l'ombre et au reflet qui sont des "effets de stricte proximité", à la manière de gardes du corps³⁵⁰ ». D'après les auteurs, « [c]ontrairement à l'ombre et au reflet qui *fonctionnent* d'eux-mêmes, l'écho répond à un appel, une injonction, mais ensuite, il se promène comme un "double sans maître" (Rosset)³⁵¹ ».

³⁴⁶ *Ibid.*, p. 31.

³⁴⁷ Ludovic Fouquet et Robert Faguy, *op. cit.*, p. 22.

³⁴⁸ *Id.*

³⁴⁹ *Id.*

³⁵⁰ *Ibid.*, p. 23.

³⁵¹ *Id.*

L'image, par ses différentes dimensions métaphoriques, nous invite donc à créer des associations, des connexions et des résonances thématiques, sensorielles et matérielles qui nourrissent notre conception d'une *dramaturgie visuelle* au théâtre.

2.1.4.3 Autres notions à considérer

Quand nous parlons de l'image dans ce travail, nous parlons plus particulièrement des images ou des vidéos projetées sur divers types de surfaces écraniques dans l'espace scénique. Ainsi, elle n'est pas conçue comme un petit tableau sur papier, mais comme un tableau tridimensionnel composé par des formes. Ces formes ont une taille, une couleur, une texture, une profondeur et une perspective par rapport à l'espace. C'est sur ces formes concrètes que sont projetées des images vidéos. Celles-ci peuvent avoir une fonction dramaturgique ou scénographique. Pour composer la dramaturgie de l'image, il faut penser à l'ensemble. Notre point de repère pour l'écriture visuelle vient alors du langage visuel, du langage cinématique en lien avec la mise en scène.

2.1.4.3.1 Éléments visuels et éléments relationnels

Dans le livre *Principles of Two Dimensional Design*, Wucius Wong³⁵² propose quatre catégories pour l'étude du dessin. Dans la première catégorie se trouvent *les éléments conceptuels*, qui comprennent le point, le plan et le volume. Selon Wong, bien que ces éléments ne soient pas visibles, ils sont perçus comme s'ils étaient présents³⁵³. Dans la deuxième catégorie se trouvent *les éléments visuels*, c'est-à-dire, la forme, la grandeur, la couleur, la texture. Wong explique :

Lorsque nous dessinons un objet sur du papier, nous employons une ligne visible, non seulement en longueur, mais aussi en largeur. Sa couleur et sa texture sont déterminées par les matériaux que nous utilisons et la manière dont nous les utilisons. Ainsi, lorsque les éléments conceptuels deviennent visibles, ils ont une forme, une taille, une couleur et une texture. Les éléments visuels constituent la partie la plus importante d'un dessin, car ils sont ce que l'on peut réellement voir³⁵⁴.

Dans la troisième catégorie, nous trouvons *les éléments relationnels*, qui comprennent la direction, la position, l'espace, la gravité. Wong précise : « Ce groupe d'éléments gouverne

³⁵² Wucius Wong, *Principles of Two Dimensional Design*, New York, Van Nostrand Reinhold Company, 1972.

³⁵³ *Ibid.*, p. 7.

³⁵⁴ *Id.* Notre traduction. « When we draw an object on paper, we employ a line that is visible line not only has length but also breadth. Its color and texture are determined by the materials we use and the way we use them. Thus, when conceptual elements become visible, they have shape, size, color, and texture. Visual elements form the most prominent part of a design because they are what we can actually see. »

la disposition et l'interrelation des formes dans un dessin. Certains sont perçus, tels que la direction et la position ; certains sont ressentis, tels que l'espace et la gravité³⁵⁵ ». La quatrième catégorie concerne spécifiquement le champ du dessin. On y trouve *les éléments pratiques* : représentation, signification et fonction. Les trois premières catégories sont présentes dans le dessin bi et tridimensionnel, mais dans ce dernier, Wong ajoute les directions primaires — verticale, horizontale, transversale — et les *éléments constructifs* — sommet, arête, face³⁵⁶.

Dans notre travail, nous nous sommes notamment intéressée aux *éléments visuels* et aux *éléments relationnels*. Dans les laboratoires, ces éléments sont devenus des notions sur la base desquelles créer des variantes. Ces variantes ont permis d'explorer une gamme de possibilités d'écriture, pour ensuite créer des séquences pouvant devenir des compositions.

2.1.4.3.2 Techniques de manipulation de l'image à considérer dans la composition

Dans le langage visuel, nous trouvons diverses techniques de manipulation des *éléments visuels* et *relationnels* pour élaborer la composition. Parmi ces principes de composition visuelle, nous mentionnerons les plus récurrentes dans notre travail.

Le *contraste*, selon Wong, « n'est qu'une sorte de comparaison par laquelle la différence est clairement établie. On peut trouver deux formes similaires dans certains aspects et différentes dans d'autres aspects³⁵⁷ ». Le contraste peut se manifester par la forme, la couleur, la texture, la grandeur (éléments visuels) et par la direction, la position, l'espace et la gravité (éléments relationnels). Wong ajoute :

Le contraste se produit tout le temps, bien que sa présence puisse être négligée. Il y a du contraste quand une forme est entourée d'espaces. Il y a du contraste lorsqu'une ligne droite rencontre une courbe. Il y a du contraste quand une forme est beaucoup plus grande qu'une autre. Il y a du contraste lorsque les directions verticales et horizontales coexistent³⁵⁸.

³⁵⁵ *Id.* Notre traduction. « This group of elements governs the placement and interrelationship of the shapes in a design. Some are to be perceived, such as direction and position; some are to be felt, such space and gravity. »

³⁵⁶ *Id.*

³⁵⁷ *Ibid.*, p. 15. Notre traduction. « Contrast is just a kind of comparison whereby difference are made clear. Two forms can be found similar in certain aspects and different in other aspects.. »

³⁵⁸ *Id.* Notre traduction. « Contrast happens all the time, although its presence may be overlooked. There is contrast when a form is surrounded by blank space. There is contrast when a straight line meets a curve. There is contrast when one form is much bigger than another. There is contrast when vertical and horizontal directions coexist .»

La *répétition*, elle, consiste en ceci : « Si nous utilisons les mêmes formes plus d'une fois dans un dessin, nous l'utilisons à répétition³⁵⁹ ». On peut répéter les éléments visuels — la forme, la grandeur, les couleurs la texture — ou les éléments relationnels – la direction, la position, l'espace, la gravité.

Ensuite, la *superposition* survient « si nous rapprochons les deux formes, l'une croise l'autre et semble rester au-dessus, couvrant une partie de la forme qui semble être en dessous³⁶⁰ ». La sensation de proximité ou de distance d'un objet produite par la superposition dans l'image peut être appliquée aussi bien à l'espace qu'au son.

Quant à la *concentration*, elle « est essentiellement une organisation quantitative³⁶¹ ». La concentration est déterminée par la distribution des éléments du dessin dans le cadre convenu. La concentration dépend aussi de l'équilibre de ces éléments dans la composition. La *similarité*, selon Wong, « n'a pas la stricte régularité de la répétition, mais elle maintient encore le sentiment de la régularité dans une large mesure³⁶² ». Une des subdivisions de la similarité est l'association. L'*association* relie ou rassemble les formes selon, par exemple, leur type, leur famille, leur signification ou leur fonction³⁶³. La similarité peut être pensée en opposition avec la variété. On note aussi l'*unité*, qui, « dans un dessin, est obtenue lorsque tous les éléments constitutifs et sujets d'une composition sont liés visuellement et esthétiquement l'un à l'autre³⁶⁴ ». L'unité concerne l'organisation de l'ensemble des éléments visuels du dessin. Elle survient lorsque tous ces éléments semblent être appropriés et même nécessaires dans l'univers de ce dessin. D'autres techniques de manipulation de l'image qui font partie de notre travail sont la proportion, la symétrie, l'asymétrie et l'accent.

2.1.4.3.3 Montage narratif et montage expressif au cinéma

Dans son livre *Le langage cinématographique*, Marcel Martin définit le montage cinématographique comme « l'organisation des plans d'un film dans certaines conditions

³⁵⁹ *Ibid.*, p. 15. Notre traduction. « If we use the same forms more than once in a design, we use it in repetition. »

³⁶⁰ Wucius Wong, 1972, *op. cit.*, p. 13. Notre traduction. « Overlapping : if we move the two forms still closer, one crosses over the other and appears to remain above, covering a portion of the form that appears to be underneath. »

³⁶¹ *Ibid.*, p. 75. Notre traduction. « Essentially concentration is quantitative organization. »

³⁶² *Ibid.*, p. 33. Notre traduction. « Similarity, does not have the strict regularity of repetition, but it still maintains the feeling or regularity to a considerable extent. »

³⁶³ *Id.*

³⁶⁴ Alex Oliszewski, *op. cit.* Notre traduction. « Unity in a design is achieved when each component element and subject of a composition are visually and aesthetically related to one another. »

d'ordre et de durée³⁶⁵ ». Il propose deux types de montage : le narratif et l'expressif. Selon lui, le montage narratif

consiste à assembler selon une séquence logique ou chronologique, en vue de raconter une histoire, des plans dont chacun apporte un contenu évènementiel et contribue à faire avancer l'action au point de vue dramatique (l'enchaînement des éléments de l'action selon un rapport de causalité) et au point de vue psychologique (la compréhension du drame par le spectateur)³⁶⁶.

Le montage expressif est opposé au montage narratif. Selon Martin, le montage expressif est « fondé sur des juxtapositions de plans ayant pour but de produire un effet direct et précis par le choc de deux images ; dans ce cas le montage vise à exprimer par lui-même un sentiment ou une idée ; il n'est plus alors un moyen, mais une fin³⁶⁷ ». De plus, il « tend [...] à produire sans cesse des effets de rupture dans la pensée du spectateur³⁶⁸ ». Le montage expressif peut être subdivisé en deux types : « montage alterné (fondé sur la simultanéité temporelle des deux actions) et montage parallèle (fondé sur un rapprochement symbolique)³⁶⁹ ». Au théâtre, le montage narratif correspond à la structure dramaturgique classique (début, confrontation, résolution), laquelle correspond à une structure linéaire. Le montage expressif correspond plutôt à une structure dramatique non linéaire. Celle-ci est généralement présentée par des actions simultanées (montage alterné) ou des actions ayant une relation symbolique (montage parallèle). Cette comparaison entre les montages narratif et expressif est tout à fait valide pour réfléchir à la conception de l'image dans la scène et aux divers choix et variantes à considérer. Dans le cinéma, d'après Martin, un des principaux théoriciens-praticiens du montage expressif est Serguei Eisenstein. Chez lui, la fragmentation de l'action principale en cadrages principaux et secondaires engendre un certain rythme, une dynamique et une richesse narrative particulière³⁷⁰. Cela peut aussi être déployé au théâtre. Dans notre travail, le montage visuel oscille entre le narratif et l'expressif. À certains moments, il peut y avoir une prédominance d'un type par rapport à l'autre.

Voyons comment ces notions tirées des arts visuels et du cinéma peuvent servir à concrétiser les intentions des créateurs d'une *dramaturgie visuelle* au théâtre dans laquelle

³⁶⁵ Marcel Martin, *Le langage cinématographique*, Paris, Cerf, 2001, p. 151.

³⁶⁶ *Ibid.*, p. 155.

³⁶⁷ *Id.*

³⁶⁸ *Id.*

³⁶⁹ *Id.*

³⁷⁰ *Id.*

intervient la technologie, et où un dispositif intègre à la fois l'espace, le son, l'éclairage, les acteurs et le spectateur.

2.2 Le son

Nous sommes constamment plongés dans un environnement sonore. Notre relation avec le son est quotidienne et incontournable. Le son est une sensation, une vibration, « une onde qui, à la suite de l'ébranlement d'une ou plusieurs sources parfois nommées *corps sonores* se propage », dit Michel Chion, « et, au passage, touche ce qu'on appelle l'oreille, où elle donne matière à des sensations auditives, non sans toucher aussi [...] d'autres parties du corps, où elle déclenche des chocs, des co-vibrations, etc.³⁷¹ ». Le son est toujours présent, mouvant et changeant, on le perçoit proche ou lointain, fort ou doux, rapide ou lent, agréable ou dérangeant. Il est capable de nous procurer un état de calme, de bien-être, de joie, mais aussi de peur et d'alerte. Le son, selon François Bayle³⁷², est « un intermédiaire³⁷³ » entre l'extérieur et l'intérieur du corps. Sa perception joue donc un rôle essentiel. D'après Bayle, le son « manifeste une présence. Celle-ci évoque une représentation et nécessite un interprétant³⁷⁴ », le son en lui-même est donc « un signe de³⁷⁵... » Quant à l'image, écrit Bayle, ce « mot qui provient de la racine *im* — de *imitari* — renvoie à un référent. C'est une apparence, c'est-à-dire à la fois une chose (physique) et une évocation (mentale)³⁷⁶ ». L'*image* produite par le son peut venir d'un son identifiable, iconique ou d'un son abstrait. C'est notre expérience humaine, perceptive, qui produira des associations entre sons et images pour leur accorder une signification ou une sensation. Ainsi, les sons aussi peuvent déclencher des souvenirs, par leur résonance avec un moment précis, une personne, un lieu, un contexte. Pour cette raison, le son, en tant qu'élément

³⁷¹ Michel Chion, *Le son : traité d'acoulogie*, Paris, A. Colin, c2010, p. 21.

³⁷² François Bayle (1932-) est inventeur et compositeur de la musique acousmatique. La musique acousmatique offre une « situation de pure écoute, sans que l'attention puisse dériver ou se renforcer d'une causalité instrumentale visible ou prévisible. Musique qui ne se conçoit que sous forme d'images-de-sons ou i-sons, et ne se perçoit qu'à partir de leur projection ». Cf. François Bayle, *Musique acousmatique : propositions-positions*, Bry-sur-Marne, INA Institut national de l'audiovisuel; Paris, Buchet/Chastel, c1993, p. 179.

³⁷³ Isabel Pires, « Entretien avec François Bayle », Revue DEMéter, Université de Lille-3, 2007, p. 1, Récupéré de www.univ-lille3.fr/revues/dementer/entretiens/bayle.pdf

³⁷⁴ *Ibid.*, p. 2.

³⁷⁵ *Id.* Il faut dire qu'un des concepts principaux dans la recherche de François Bayle est l'*image de son* (i-son) : « L'image pour le regard se définit à partir de la trace sur un support sensible de l'énergie lumineuse venue d'un objet. L'i-son se définit de même pour l'ouïe, dans un apparaître isomorphe à la source sonore (c'est-à-dire identiquement transmis par l'air au système auditif). Mais comme l'image, l'i-son se distingue du son-source par une double disjonction, celle – psychologique – d'un déplacement d'aire d'effets : conscience d'un simulacre, d'une interprétation, d'un signe ». Cf. François Bayle, op cit, p. 186.

³⁷⁶ *Ibid.*, p. 7.

chargé d'images, qui peut éveiller des sensations et des significations chez le spectateur, apparaît essentiel dans la réflexion liée à notre travail.

2.2.1 Bref historique

Dans le théâtre, la relation son-image a déjà été utilisée par les avant-gardes à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle. Les symbolistes, notamment, dans leur recherche d'un théâtre stylisé, ont accordé de l'importance au traitement de la voix et ont attribué un rôle actif et symbolique au son présent dans la mise en scène. Ainsi, la tragédie est préparée progressivement par l'ensemble des sons : les branches qui cassent, le bruit du vent dans les arbres, le chant du rossignol, le tic-tac de l'horloge, ainsi que par les pauses, les murmures, la répétition des paroles, la psalmodie et les silences. Comme l'affirme Eric Vautrin, le son au théâtre,

au tournant du XX^e siècle, [est] particulièrement développé par le symbolisme, l'ouïe c'est voir, mais voir c'est entendre aussi : il n'y a plus de distinction entre les deux, un son est une présence et une présence révèle sa nature complexe par le son, dans le son, dans sa matière (dans la lumière, dans un corps, dans un espace). Le son — une voix ou autre chose — n'est plus le signe de ce qui est absent, mais révèle plutôt la force métaphysique de ce qui est présent. Voir à travers le son, et pas seulement par le son³⁷⁷.

Dans le contexte de la mise en scène, le son commence à acquérir une dimension symbolique, et cela peut être approfondi par les textures, les formes, les couleurs et la musicalité des sons. Des atmosphères sonores sont créées, qui peuvent intensifier la situation dramatique ou ouvrir d'autres espaces et temporalités en dialogue avec la mise en scène. Le son peut aussi se présenter comme une manifestation autonome, comme c'est le cas des installations sonores ou des concerts acousmatiques.

Dans le livre *Dramaturgy of sound in the avant-garde and postdramatic theatre*, Mladen Ovadija met en lumière l'évolution historique de l'utilisation du son — voix, son, musique —, dans les propositions artistiques des futuristes, des expressionnistes et des dadaïstes, jusqu'à des artistes contemporains comme Robert Wilson, Einar Schleaf et Romeo

³⁷⁷ Eric Vautrin, « Hear and Now: How Technologies Have Changed Sound Practices », dans *Theatre noise: the sound of performance*, 2011, p. 141. Notre traduction. « [...] [A]t the turn of the twentieth century, particularly developed by the Symbolist, hearing is seeing but seeing is hearing too: there is no longer any distinction between the two, a sound is a presence, and a presence reveals its complex nature by sound, within the sound, in its matter (in light, in a body, in a space). Sound - a voice or otherwise - is no longer the sign of that which is absent, but rather reveals the metaphysical strength of that which is present. Seeing through sound, and not only by sound. »

Castellucci, dont un des éléments en commun est la tendance à explorer les mots non seulement par leur signification, mais aussi par leur matériau. Selon Ovadija,

Les avant-gardes se concentrent sur le son et la voix comme des matériaux autonomes qui conduisent à la rupture du cadre logocentrique et rationnel de la forme littéraire et dramatique traditionnelle. Comprendre le son non comme subordonné au sens linguistique ou au geste visuel, mais égal à tous égards, a ouvert la voie à un théâtre de l'ère postdramatique qui fonctionne de manière synesthésique, favorisant un sens unifié de l'expérience³⁷⁸.

Ainsi, on a commencé à considérer l'utilisation du son sur scène comme un langage capable d'interpeller les sens, le corps et de produire une expérience. Il ne s'agit plus seulement d'un élément accessoire par rapport au texte. La relation directe entre sons et images de forme *iconique* continue d'être présente dans la mise en scène, mais en dialogue avec la *plasticité sonore*. Selon Daniel Deshays, la *plasticité sonore*, qui « s'intéressa secondairement à la narration et à la syntaxe, [...] considère d'abord les masses, les densités, la transparence, les plans, le grain du sonore, elle prend en compte son architecture, son espace et son temps³⁷⁹ ». L'approche du son par sa plasticité est un des éléments à approfondir dans notre travail en vue d'une exploration des textures, des sonorités et des formes qui contribuent à la construction d'espaces et de temps ludiques.

L'intérêt pour l'étude et l'exploration minutieuse des caractéristiques plastiques du son se remarque aussi chez Pierre Schaeffer³⁸⁰, même si, dans le domaine de la musique concrète, Schaeffer étudie le son lui-même et ses caractéristiques acoustiques et acousmatiques. La hauteur aussi bien que le temps et l'intensité du son font partie de sa recherche, mais son approche est centrée sur l'expérience de l'écoute. Il écrit : « c'est l'écoute elle-même qui devient l'origine du phénomène à étudier. [...] "Qu'est-ce que j'entends ? Qu'entends-tu, au juste ?" en ce sens qu'on lui demande de décrire non pas les références extérieures du son qu'il perçoit, mais sa perception elle-même³⁸¹ ». Dans la musique concrète, tout peut devenir un instrument (des pierres, de l'eau, des casseroles), et la technologie est le

³⁷⁸ Mladen Ovadija, *Dramaturgy of sound in the avant-garde and postdramatic theatre*, *op cit*, p. 7. Notre traduction. « The avant-garde's focus on sound and voice as the autonomous materials led to the disruption of the logocentric, rational framework of the traditional literary and dramatic form. Understanding sound not as subordinate to linguistic sense or visual gesture, but as equal in every respect, it opened paths for a theatre of the postdramatic age that works synaesthetically, promoting a unified sense of experience. »

³⁷⁹ Daniel Deshays, *De l'écriture sonore*, *op. cit.*, p. 36.

³⁸⁰ Pierre Schaeffer (1910-1995) est compositeur, chercheur, théoricien et ingénieur, considéré comme l'inventeur de la musique concrète : cette dernière est une « expression inventée par Pierre Schaeffer (1948), et redéfinie ici, conformément à son acception initiale, comme désignant une musique faite concrètement, avec des sons fixés (et non à partir d'une notation). Cette musique se manifeste à travers des œuvres musicales existant concrètement, sous la forme d'une substance audible fixée sur un support d'enregistrement quelconque ». Cf. Michel Chion, *L'Art des sons fixés ou La musique concrètement*, Fontaine, Éditions Metamkine/Nota-Bene/Sono-Concept, c1991, p. 97.

³⁸¹ Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux : essai interdisciplines*, Paris, Éditions du Seuil, c1966, p. 92.

principal moyen pour déconstruire et transformer les sons. L'expérience faite par Schaeffer a commencé par la création d'effets sonores dans les émissions de radio-théâtre. L'auteur profitait des technologies de l'époque, comme le magnétophone. Il affirme à ce propos : « Le magnétophone est un outil de laboratoire [...]. Il travaille au niveau élémentaire [...]. Dans le sens de l'entendre, le magnétophone devient un outil à préparer l'oreille, à lui ménager un écran, à lui créer des chocs, à lui lever des masques³⁸² ». De nouvelles expériences perceptives du son sont ainsi rendues possibles grâce à la technologie. La recherche de Schaeffer engendre une autre façon d'écouter, et elle multiplie les possibilités de traitement et de composition du son, telles que la répétition, la coupure, la suppression, le mixage, la superposition, l'inversion de l'ordre et la brisure du temps, qui se révèlent être des outils pour la création. Cela représente une multiplicité de formes sonores transposables au théâtre et qui enrichissent celui-ci.

L'utilisation du son dans le théâtre est transformée et conditionnée non seulement par la façon de concevoir le son lui-même, mais aussi par les dispositifs, ainsi que par les espaces où les propositions ont lieu. Dans le cadre de la musique acousmatique, François Bayle avait déjà évoqué l'intérêt d'étudier l'espace dans lequel l'écoute aura lieu³⁸³; tout compte : la disposition des haut-parleurs, leurs dimensions, les zones de diffusion de chacun d'eux et la place du spectateur. Évidemment, l'expérience sonore du spectateur dans un théâtre à l'italienne diffère de celle d'une immersion sonore ou encore d'une mise en scène qui opte pour la sélection, la diffusion et le mixage du son en direct. Eric Vautrin remarque :

Un compositeur ou un musicien, notamment s'il travaille pour la scène, ne peut sans doute imaginer le son en dehors des moyens à la fois de sa production, de sa reproduction et de sa diffusion – en prenant en compte non seulement ses intentions de composition et son interprétation, comme l'avaient déjà fait Ravel ou Cage, mais aussi, aujourd'hui, après le rock et depuis le numérique, l'ensemble des caractéristiques du dispositif technique de mixage et de production³⁸⁴.

La façon de concevoir la scène dépendra des conditions techniques, spatiales et de représentation. Cela exige une pensée relationnelle dans laquelle tous les éléments en jeu, incluant le spectateur, sont envisagés dans leur interaction. Le son peut permettre de créer des liens non hiérarchiques avec l'espace, le corps de l'acteur, l'éclairage, mais peut aussi

³⁸² *Ibid.*, p. 34.

³⁸³ François Bayle, *op. cit.*, p. 69-72.

³⁸⁴ Eric Vautrin, « Ouïe et sons », *op. cit.*

acquérir une autonomie narrative. En ce sens, le son dans la scène constitue un objet d'étude en soi. Parmi les notions qui ont servi à l'élaboration conceptuelle du son dans notre projet, mentionnons l'*écriture sonore* proposée par Daniel Deshays, ainsi que la *dramaturgie du son* proposée par Mladen Ovadija.

2.2.2 L'écriture sonore

La notion d'*écriture sonore* développée par Daniel Deshays est liée à l'enjeu conceptuel et technique du son dans le contexte du cinéma ou du théâtre et de son intégration avec l'image, la lumière, l'acteur et l'espace. Selon Deshays, l'*écriture sonore* « est conçue par celui qui traque le son, qui le traite et qui le joue, dans le temps de la traque, du traitement et du jeu ; seul celui qui le produit peut l'inventer et le mettre en scène³⁸⁵ ». Voilà pourquoi cette notion repose sur une pensée propre au son, une pensée relationnelle et qui se développe en parallèle à la mise en scène. Dans le livre *De l'écriture sonore*, Deshays approfondit chaque phase qui fait partie du processus d'élaboration d'une *écriture sonore*, en considérant le son-image, les tensions possibles entre les sons à l'intérieur (*in*) et les sons à l'extérieur de la scène (*off*)³⁸⁶, la plasticité sonore, le rôle du son dans la mise en scène comme dispositif énergétique, temporel et symbolique, le processus détaillé de la prise de son, les outils et leur influence sur l'écriture sonore, ainsi que la relation globale entre la voix, la musique et le son dans la conception de la mise en scène. Pour Deshays, « [o]n ne peut approcher le son que dans sa pratique. C'est dans son fonctionnement qu'il apparaît, non pas sous le regard porté à l'objet achevé, mais durant l'acte de son élaboration³⁸⁷ ». De ce point de vue, le son est loin d'être un accessoire de la scène, il s'agit plutôt d'un élément présent et chargé de sens à l'intérieur de la mise en scène. Selon Deshays,

[a]u-delà de son aspect iconique renvoyant à l'objet qu'il représente, le sonore ne peut se contenter de faire figure, de produire des images. Il ne doit pas seulement coller à ce qui est implicite aux propositions de la mise en scène. Il doit emboîter le pas à ce qui joue. C'est dans son rapport dynamique, et son énergie, qu'il travaille le plus fort. Un des fondements du sonore est de produire des effets dynamiques. Sa puissance est sa *dimension énergétique*³⁸⁸.

³⁸⁵ Cf. Daniel Deshays, *op. cit.*, p. 12.

³⁸⁶ Les notions de *in* et *off* du son sont mentionnées par Daniel Deshays et nous les verrons plus tard. *Ibid.*, p. 34.

³⁸⁷ *Ibid.*, p. 42.

³⁸⁸ *Ibid.*, p. 36.

Le son est ainsi traité comme un matériau qui fait partie de l'ensemble de la mise en scène, du début de sa conception jusqu'à la mise en œuvre. Pour cette raison, nous devons considérer ses caractéristiques iconiques, plastiques et énergétiques.

2.2.3 Dramaturgie du son

La notion de *dramaturgie du son* de Mladen Ovadija est orientée vers l'autonomie expressive que le son ainsi que l'espace, l'éclairage et la gestualité ont pris sur la scène, au fur et à mesure que l'on s'est éloigné de la dépendance au texte comme axe fondamental dans la conception de la mise en scène. Cette notion repose sur l'idée que le son peut être propulseur de l'action, par ses *qualités sensibles* : intensité, texture, impulsion, durée et iconicité, des caractéristiques susceptibles de produire chez le spectateur une expérience. Le son pourrait agir de façon autonome ou en dialogue non hiérarchique avec les autres éléments de la scène, l'espace, le corps ou l'éclairage. La *dramaturgie du son*, selon Ovadija,

lit/écrit un autre type de texte (celui de la théâtralité physique) par la disposition temporelle et spatiale des objets sonores/des actes de performance. Elle présente la voix — non seulement comme porteuse de la parole, mais aussi comme expression émotionnelle, pulsionnelle et gestuelle, excédant la parole et le son — non seulement comme support de bruit ou d'incident musical, mais aussi comme matériau de construction d'une scène autonome³⁸⁹.

Le son est une présence qui a ses propres rythmes, mouvements, textures et qualités, ainsi que sa propre façon de construire les actions, les histoires. Pour parler de la dramaturgie du son, Ovadija part, entre autres, de la notion de *dramaturgie* développée par Eugenio Barba. Celui-ci écrit : « Ce qui concerne le "texte" (le tissage) du spectacle peut être défini comme "dramaturgie" : c'est-à-dire *drama-ergon*, travail, mise en œuvre des actions³⁹⁰. » Selon Barba, la dramaturgie est composée de toutes les actions, « toutes les relations, toutes les interactions entre les personnages ou entre les personnages et les lumières, les sons, l'espace. Sont aussi actions celles qui agissent directement sur l'attention du spectateur, sur sa compréhension, sur son émotivité, sur sa cénesthésie³⁹¹ ». La construction de cette dramaturgie n'appartient ni à la représentation ni au spectateur, mais à l'expérience de

³⁸⁹ Mladen Ovadija, *op. cit.*, p. 4. Notre traduction. « [...] [R]eads/writes another type of text (one of physical theatricality) by the temporal and spatial disposition of aural objects/acts of performance. It displays voice – not only as a carrier of speech, but also as an emotional, pulsional, gestural expression in excess of speech, and sound – not only as supporting musical or incidental noise but also as an autonomous stage-building material. »

³⁹⁰ Eugenio Barba, *L'énergie qui danse : un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, Montpellier, France, Entretemps éditions; Holstebro, Danemark, International School of Theatre Anthropology, c2008, p. 54.

³⁹¹ *Id.*

l'ensemble. Le spectateur, dans une dynamique participative, fait sa propre lecture de l'événement et ajoute des actions qui s'intègrent à cette dramaturgie. Selon Ovadija, « l'utilisation du son immersif dans le théâtre est un excellent exemple de cette dramaturgie³⁹² ». La *dramaturgie du son* comprend toutes les actions effectuées par le son, de forme *enchaînée et/ou simultanée*³⁹³; elle considère les tensions et l'effet produit par ces actions.

Pour nous, les notions d'*écriture du son* et de *dramaturgie du son* ne sont pas opposées, au contraire, elles se complètent. L'*écriture du son* nous permet d'observer le processus d'élaboration de l'intérieur — conception, technique, matériau —, tandis que la *dramaturgie du son* nous permet de considérer les actions exécutées par le son d'un œil extérieur à la mise en scène — les interactions, les temps, l'attention, ses effets. Dans le domaine théâtral, il est fréquent d'entendre dire que tous les personnages ont une raison d'être, répondent à un objectif dans l'enjeu dramatique ; dans le même sens, le son peut être mis en dialogue avec l'espace, le texte, les personnages, l'éclairage, et jouer ainsi un rôle déterminant. Les diverses étapes de la conception sonore ainsi que les relations dans la mise en scène, exposées par Deshays et Ovadija, font partie des aspects à étudier et à approfondir dans notre travail.

2.2.4 Concepts et notions pour discuter le sonore

2.2.4.1 Figure-fond

Dans le livre *Le Paysage sonore : le monde comme musique*, R. Murray Schafer propose, pour débiter l'analyse des *paysages sonores*³⁹⁴, un classement en trois catégories : les tonalités, les signaux et les empreintes sonores. La tonalité, selon Schafer, « est un terme musical. [...] La tonalité n'est pas nécessairement perçue de façon consciente — on l'entend sans l'entendre³⁹⁵ ». Pour bien expliquer ce qu'est la tonalité, Schafer renvoie à la psychologie de la perception, connue sous le nom de Gestalt, et à sa distinction entre *figure*

³⁹² Mladen Ovadija, *op. cit.*, p. 4. Notre traduction. « [A] prime example of such a dramaturgy is the use of immersiveness of sound in theatre. »

³⁹³ Eugenio Barba mentionne l'enchaînement *et/ou la simultanéité*. Pour lui, « [l']intrigue peut répondre à deux schémas. Soit le déroulement des actions dans le temps à travers un enchaînement de causes et d'effets ou à travers une alternance d'actions qui suivent deux développements parallèles. Soit la présence simultanée de plusieurs actions. Enchaînement et simultanéité constituent les deux dimensions de l'intrigue. [...] ce sont les deux pôles qui à travers leur tension ou leur dialectique déterminent le spectacle et sa vie : les actions en action – la dramaturgie » (*op. cit.*, p. 54).

³⁹⁴ Qu'il définit comme un « champ d'étude acoustique, quel qu'il soit ». Cf. R. Murray Schafer, *Le paysage sonore : le monde comme musique*, Paris, Wildproject, c2010, p. 29.

³⁹⁵ *Ibid.*, p. 32.

et *fond*. Schafer écrit : « la “figure” du “fond”, la figure étant ce qu’on regarde, le fond ne servant qu’à lui donner corps. La figure pourtant ne peut exister sans le fond ; supprimez celui-ci, celle-là n’aura plus ni contour, ni masse³⁹⁶ ». Pour Schafer, la tonalité devient le *fond*, et les signaux³⁹⁷ et l’*empreinte sonore*³⁹⁸ deviennent les *figures*. Ce qui nous intéresse le plus chez lui est la disposition du son entre le fond, la figure et le *champ*. « Selon la psychologie de la Gestalt », écrit Schafer,

la figure est le point d’intérêt central, le fond constituant le cadre ou le contexte. À ces deux termes fut par la suite ajouté un troisième, le « champ », qui désigne le lieu de l’intervention. La phénoménologie a souligné que la perception qu’on a des choses comme sujet ou comme fond est dans la plupart des cas déterminée par le champ et par les relations que le sujet entretient avec lui³⁹⁹.

Le champ peut être considéré comme un *médium* où les interactions ont lieu, un espace de rencontre et d’échange entre les images sonores. Donc, selon Schafer, « [l]e sujet correspond au signal ou à l’empreinte sonore, le fond aux sons qui l’entourent — souvent des tonalités — le champ enfin, au lieu où se manifeste le son, au paysage sonore⁴⁰⁰ ». Autrement dit, la tonalité (le fond), le signal et l’empreinte sonore (les figures) sont reliés, médiés ou interconnectés par un espace, un *champ*. François Bayle parle d’ailleurs du *champ acousmatique*, lequel « constitue ce théâtre de représentation, où sur l’écran du silence et du non-visible les sons projetés fonctionnent comme des images-de-sons, fragments de sens, pensée hors de mots, langage d’aériorités⁴⁰¹ ». Ici encore, le champ est considéré comme un espace de rencontre où les images sonores se manifestent, se touchent et se fusionnent pour créer de nouvelles formes. Ainsi, le concept de champ rejoint celui d’intermédialité, en tant que lieu pour observer et percevoir les connexions entre les divers actants qui font partie du dispositif.

La phénoménologie et la théorie de la Gestalt ont aussi beaucoup intéressé Pierre Schaeffer, mais celui-ci a eu recours à un autre vocabulaire. Il utilise « le terme *structure* [...] au sens d’*entité organisée* au lieu de *forme*⁴⁰² ». Selon lui, « [l]’ensemble figure-fond est, lui aussi,

³⁹⁶ *Ibid.*, p. 31-32.

³⁹⁷ Les signaux sont définis comme « tout son sur lequel l’attention se porte » (*ibid.*, p. 385), « [i]ls ne sont plus fonds, mais figure » (*ibid.*, p. 32).

³⁹⁸ L’empreinte sonore « [c]aractérise une communauté, son unique ou qui possède des qualités qui le font tout particulièrement remarquer ou prendre en considération par les membres de cette communauté » (*id.*).

³⁹⁹ *Ibid.*, p. 222.

⁴⁰⁰ *Id.*

⁴⁰¹ François Bayle, *op. cit.*, p. 75.

⁴⁰² Pierre Schaeffer, *op. cit.*, p. 275.

une structure dont les deux éléments sont indissolublement liés [...]. En même temps, ils sont en antagonisme⁴⁰³ ». Il écrit :

Je peux entendre alternativement une conversation sur un fond musical, ou une musique sur un fond de conversation, mais jamais les deux structures simultanément : si je veux écouter le fond sonore, il devient instantanément figure entendue, détruisant du même coup la figure précédente, qui devient fond⁴⁰⁴.

Schaeffer fait allusion à un mécanisme naturel chez les humains, qui consiste à choisir sur quoi porter notre attention et quoi mettre de côté. Daniel Deshayes évoque aussi l'importance de ce choix dans la création, pour garder un équilibre, surtout dans les projets visant une simulation du réel. Il écrit : « ce qui est primordial pour l'écoute, c'est la *conservation de la liberté de choisir ce que l'on a envie d'entendre dans ce qui nous est offert*⁴⁰⁵ », choisir le fond ou la figure. En effet, le spectateur construit aussi sa dramaturgie selon ce sur quoi il décide de porter son attention. Il est donc pertinent d'élaborer une création non guidée, mais relationnelle, associative, reposant à la fois sur ce que le spectateur décide d'entendre, et sur ce que les images qui ont été choisies lui inspirent comme sensations et comme significations.

L'ensemble fond-figure-champ est donc un outil intéressant pour élaborer la dramaturgie du son. Le champ doit nous faire penser au format, aux distances, aux conditions, aux matériaux dans lesquels l'écoute aura lieu. Il peut établir notre cadre de jeu, où les *figures* et le *fond* se détachent, disparaissent ou fusionnent⁴⁰⁶. Dans le cas d'une immersion sonore, le *fond*, ce peut être le silence, la mer, le vent, la forêt, qui servent à démarquer notre espace d'action, à préparer le spectateur, à lui faire sentir les limites spatiales et la dimension sonore à son *échelle*.

2.2.4.2 Image-poids et échelle selon Michel Chion

Un son est caractérisé par son intensité, sa hauteur, son timbre et son rythme, mais la perception de ce son, à son tour, est conditionnée par la distance à partir de laquelle il est produit et par l'espace dans lequel il a lieu. La notion d'*image-poids et échelle* proposée par Michel Chion consiste en « la représentation (stable, indépendante du volume du son

⁴⁰³ *Ibid.*, p. 276.

⁴⁰⁴ *Id.*

⁴⁰⁵ Daniel Deshayes, *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, c2006, p. 95.

⁴⁰⁶ Nous nous référons à Michel Chion, qui parle de *fusion de sons*, comme « sur l'océan [...] la tendance des sons à s'absorber les uns dans les autres [...], tous en les unifiant, ces bruits disparates ». Michel Chion, *op. cit.*, p. 14.

diffusé et de notre distance par rapport à la source) de la puissance de la cause par rapport à notre échelle⁴⁰⁷ ». Pour lui, par exemple, « quand on entend un camion ou le grondement du tonnerre au loin, cela reste de “grands bruits”, liés à l’expérience de ces sons par rapport à notre propre échelle⁴⁰⁸ »; l’impression de cette image-poids peut varier selon la relation de proximité, de souplesse, de volume ou de puissance du son en relation avec notre échelle. Dans le cas d’un espace *immersif*⁴⁰⁹, dont l’objectif est de placer le spectateur au cœur des relations de la création, cette notion peut servir d’outil pour faire la conception sonore. Nous nous demanderons alors : quels sons choisir ? Quel effet est le plus souhaitable ? Où est le spectateur — étant donné que la relation perceptive entre la création et le spectateur est fondamentale ?

2.2.4.3 *In et off*

Daniel Deshayes aborde le son *in* et le son *off*. Le premier est celui dont la source est visible pour le spectateur et le son *off*, celui dont la source ne l’est pas. Selon Deshayes,

[c]’est sa présence/absence qui assure la tension. [...] Ce qui reste invisible met constamment en question ce qui est visible. Les sons qui émergent de l’arrière du décor représentent à tout moment une menace que la situation *in* ne laisse aucunement supposer. Le *off* est le lieu qui abuse du visible et déjoue le réel⁴¹⁰.

Le jeu de tension produit entre le *in* et le *off* décrits par Deshayes peut nous permettre de susciter des relations dans le tissu dramatique de la composition sonore. En effet, l’extérieur et l’intérieur, les sons visibles et invisibles peuvent donner du dynamisme à la scène et même concrétiser des actions.

2.2.4.4 **Autres notions à considérer**

2.2.4.4.1 **La cessation, prise de conscience d’un déjà-là, et ressaisissement au vol d’un déjà-passé**

Michel Chion parle de *la cessation* en tant que *prise de conscience d’un déjà-là, et ressaisissement au vol d’un déjà-passé*. Pour s’expliquer, il écrit : « je n’en avais pas

⁴⁰⁷ *Ibid.*, p. 11.

⁴⁰⁸ *Ibid.*, p. 11-13.

⁴⁰⁹ Le concept d’immersion est défini par Catherine Bouko et Steven Bernas dans le livre *Corps et immersion*. Ils écrivent : « Le processus qui mène à l’immersion du spectateur est un enjeu de la création. Il s’agit d’augmenter la relation sensorielle et émotionnelle de la réception, d’impliquer le public de l’art contemporain à un degré jamais atteint ». Cf. Catherine Bouko et Steven Bernas, *op. cit.*, p. 7.

⁴¹⁰ Daniel Deshayes, *op. cit.*, p. 34.

conscience, mais maintenant qu'il vient de cesser je me rends compte qu'il était là⁴¹¹ ». Un son qui arrête peut produire une sorte de suspension du temps-espace, une *prise de conscience* du moment présent et une ré-entente du son qui vient d'être écouté ou du silence. La perception du son, quand il arrête et que le silence s'installe, nous semble intéressante à considérer comme moyen d'aiguiser l'écoute et de retrouver ce qu'on veut entendre.

2.2.4.4.2 La notion de *superprésence*

Daniel Deshays parle quant à lui de la notion de *superprésence* en la reliant à la temporalité dans un contexte de mise en scène qui vise à simuler le réel. Selon lui,

[1] »'emploi de sons très courts, qui n'ont pas l'opportunité de s'installer ni même de produire de la lassitude, pose peu de problèmes d'insertion. Mais le simple exemple d'une pluie suffit à nous faire comprendre rapidement la problématique de la continuité temporelle des ambiances plus longues.

[...] La diffusion continue du flux d'une pluie par les haut-parleurs, ne produira, hélas, pas la même sensation que la situation de confrontation réelle. Nous nous trouvons alors face à de la *superprésence* qui ne cesse de nous dire « écoutez, il pleut », s'engrainant comme un décompte continu du temps.

De plus, la simulation de la présence ou de la perte de conscience, offerte également et en même temps à tous les spectateurs, ne répond ni à la liberté individuelle ni au choix de l'instant, semblablement à celle qui existe dans l'écoute directe de chacun. Il s'ensuit une écoute forcée : nous est désigné collectivement ce que l'on doit entendre, de quelle manière et à quel moment⁴¹².

Le concept de *superprésence* nous fait penser au *fond* dans la création : si la présence doit être continue, combien de temps doit-elle être mise en évidence et avec quelle intensité, quel type de sons, quelle est sa finalité, et quelle est la place du silence ? Pour Deshays, la *superprésence* est perçue comme un élément dérangent, à l'inverse de ce qu'affirme Marie-Christine Lesage dans l'article « Espace sonore et présence des choses ». Celle-ci parle de la création des *Aveugles* (2002) de Maeterlinck par le metteur en scène Denis Marleau, avec la compagnie de théâtre UBU, et notamment du travail sonore dans la création. Dans ce spectacle, il y a une construction continue du *paysage sonore* de la forêt en interaction avec les aveugles qui y sont perdus. Pour Lesage, cette continuité tout au long de la représentation n'est pas perçue comme une *superprésence* telle que l'entend Deshays. Elle écrit :

⁴¹¹ Michel Chion, *op. cit.*, p. 45.

⁴¹² Daniel Deshays, *op. cit.*, p. 94.

Au contraire, la conceptrice sonore a tressé aux bruits référentiels une sorte d'enveloppe sonore continue et très ténue, qui se situe parfois à la limite de l'audible, mais qui produit un effet constant sur la perception du spectateur de par ses textures non référentielles : l'impression est celle d'un murmure souterrain et étrange qui enveloppe discrètement l'espace de la salle⁴¹³.

Nous pouvons en déduire qu'un des rôles dramaturgiques du paysage sonore dans cette création est de permettre au spectateur de se projeter dans la scène. Les aveugles sont perdus dans la forêt et le spectateur se perçoit dans le même espace, avec eux. En ce sens, le sonore contribue au développement de la situation dramatique. Nous pouvons donc penser que la *superprésence* du son ne repose pas seulement sur ses valeurs — intensité, durée, puissance —, mais aussi sur son rôle dans la construction dramaturgique. L'exemple de la pluie chez Deshays nous indique un fait restreint, alors que dans la forêt, chez Marleau, nous sommes plongés au cœur de la situation dramatique. Cette distinction doit donc être discutée dans notre travail.

2.2.4.4.3 L'enregistrement du son

La prise de son doit être planifiée dans le processus de conception sonore. On doit aussi envisager que le son varie ou se transforme pendant le montage. En soi, le son apporte déjà des données et des valeurs sensibles, dont il faut savoir qu'elles existent et si elles semblent ou non répondre aux objectifs fixés. Selon Deshays, c'est dans la prise de son que les premières décisions de la composition sonore se mettent en place.

L'acte de prise de son, en lui-même, est une proposition, une invite à l'audition. Ce qui est en jeu est la perception individuelle, mais aussi la révélation d'un choix particulier. Prendre le son c'est dire « écoute ce que j'ai pris pour toi ! » Le choix effectué par un sujet prenant et l'offre faite à un sujet écoutant sont mis ensemble. La prise de son est un geste social, un échange opère à travers l'écoute. Prendre le son c'est donner du son : mais c'est aussi produire du sens par l'entremise d'un choix⁴¹⁴.

De la même manière que dans une prise de vue, les plans, le cadrage et le déplacement de la caméra sont choisis, dans une prise de son, de multiples aspects doivent être réfléchis et décidés : son lointain, proche, fort, doux, précis ou sous forme de *paysage sonore*. Daniel Deshays ajoute :

[I]e choix des *matières sonores*, leur grain, leur timbre, leur simplicité ou leur complexité, leur épaisseur ou leur transparence. Mais, simultanément, le choix du lieu d'enregistrement est décisif [...]. Les lieux dans lesquels sont produits les sons ne sont pas neutres, ils représentent

⁴¹³ Marie-Christine Lesage, « Espace sonore et présence des choses », *op. cit.*, p. 283.

⁴¹⁴ Daniel Deshays, *op. cit.*, p. 109.

des *lieux sociaux*, et leur degré de silence ou leur bruit de fond exprime une particularité sociale depuis le calme jusqu'à la surcharge⁴¹⁵.

L'enregistrement d'un son saisit des intensités, des textures, des significations, mais aussi des contextes, des temporalités, des moments précis, des sensations, des souvenirs. Par la suite, le son enregistré deviendra une *empreinte énergétique*⁴¹⁶ et *immatérielle*⁴¹⁷ vivante, capable de nous transporter dans l'espace et le temps.

2.2.4.4.4 La classification des sons

La description, l'identification et la classification des sons procurent des informations qui facilitent la réflexion autour du scénario sonore et l'écriture de celui-ci. En utilisant ces méthodes, nous pouvons nous appuyer sur plusieurs critères au moment de choisir le son, selon l'action que nous voulons suggérer. Diverses options s'offrent à nous. Par exemple, Schafer mentionne un classement « par les caractères physiques (acoustique) ou la perception qu'on en a (psycho acoustique), leur fonction et leur signification (sémiotique et sémantique), ou encore leurs qualités émotionnelles ou affectives (esthétiques)⁴¹⁸ ». Selon Schafer⁴¹⁹, l'acoustique correspond à la question : *Qu'est-ce qu'un son ?* ; le psychoacoustique à : *Comment est-il perçu ?* ; la sémantique à : *Que veut-il dire ?* ; et l'esthétique à : *Plaît-il ?* À propos de la classification du son, Daniel Deshays écrit :

On use souvent de qualificatifs appartenant à des domaines artistiques voisins : la peinture, le cinéma ou la photographie. S'il est enregistré, on indiquera son grain, son piqué, sa définition, son flou, voire sa profondeur de champ. On analysera ses plans sonores, on précisera sa taille, parlera d'un fondu ou bien d'un zoom sonore. On le dira chaud ou froid, on qualifiera ses teintes, sa pâte, sa texture ou sa couleur, il sera terne ou éclatant.

Il est le plus souvent objet d'analogies liées aux autres sens, comme le toucher. On le dira doux, dur, sec, épais, mouillé ou humide, lisse, rugueux ou rêche. Plus simplement il se fondera dans les qualificatifs généraux : puissant, fort, faible, profond, large, rond, gras, gros, souple ou ténu. Même aigu et grave, nous ne sommes plus très sûr que ces termes lui appartiennent, car ceux-ci seraient plutôt musicaux⁴²⁰.

Michel Chion fait dans son livre *Le son : traité d'acoulogie*, un résumé de la typologie élémentaire en neuf cas proposée par Pierre Schaeffer, laquelle est applicable à tous les

⁴¹⁵ *Ibid.*, p. 54.

⁴¹⁶ Expression utilisée par François Bayle et Daniel Deshays pour parler de l'énergie du son imprimée dans l'enregistrement.

⁴¹⁷ Selon Deshays, « [e]nregistré, le son a perdu l'attaque visuelle qui le liait à la matérialité de son origine. Du verre qui est tombé et s'est cassé, il ne subsiste plus qu'un éclat sonore sur un bande magnétique. C'est ainsi qu'il entre en immatérielle » (Daniel Deshays, *op. cit.*, 1999, p. 97).

⁴¹⁸ R. Murray Schafer, *op. cit.*, p. 199.

⁴¹⁹ *Ibid.*, p. 215.

⁴²⁰ Daniel Deshays, *op. cit.*, p. 63.

types de sons. Dans ce classement, la *masse* et l'*entretien* sont utilisés comme éléments de base. La masse correspond au « mode d'occupation du champ des hauteurs par le son », et l'entretien, à « la façon dont il se prolonge ou non dans la durée⁴²¹ ». La masse est subdivisée en masse *tonique* (N), par « exemple : une note de hautbois ou la tonalité du téléphone⁴²² », en masse *complexe* (X) : « le bruissement d'un ruisseau, le souffle humain⁴²³ » et en *variations de masse* (Y). L'*entretien* peut être *continu* ou être une *impulsion* ('). L'impulsion est un « [s]on qui est assez court pour se présenter, à l'échelle de notre écoute, comme un point dans le temps », alors que l'entretien *itératif* (``) est « caractérisé par la répétition rapide de sons brefs distincts (ou “impulsions”) formant comme une ligne de pointillés sonores⁴²⁴ ». Chion explique :

Le croisement des trois cas principaux de masse et des trois cas principaux d'entretien donne neuf types de son, désignables par des symboles :

N : Son continu tonique (exemple : une note de piano) ;

N' : Impulsion tonique : (ainsi la note brève de certains crapauds, un pizz de violoncelle, une monosyllabe chantée prononcée brièvement, un « bip » de distributeur de billets de banques) ;

N`` : Itératif tonique (des notes répétées de quatuor à cordes, certaines sonnettes de passage à niveau)

X : Complexe continu (bruit d'un jet de vapeur dans une machine à repasser de pressing ; un « chhhut » prononcé sur une longue durée) ;

X' : Impulsion complexe (impact de goutte de pluie pris isolément, un son mat de coup de marteau) ;

X`` : Itératif complexe (un roulement de tambour pas trop rapide ; les rafales de mitrailleuses dans les films noirs ; le son caractéristique du pic-vert) ;

Y : Varié continu (le sifflement descendant qui imite un mouvement de chute, dans les jeux d'enfants ; le son d'une sirène) ;

Y' : Impulsion variée (certaines gouttes d'eau tombant dans un évier partiellement rempli ; certains « cui » d'oiseaux pris isolément) ;

Y`` : Itératif varié (un rire descendant en cascade)⁴²⁵.

Schaeffer a réalisé un travail approfondi sur la typologie du son, la morphologie ou la description de l'objet sonore, et des connaissances musicales seraient nécessaires pour

⁴²¹ Michel Chion, *op. cit.*, p. 185.

⁴²² *Ibid.*

⁴²³ *Ibid.*, p. 186.

⁴²⁴ *Ibid.*, p. 263.

⁴²⁵ *Ibid.*, p. 186-187.

arriver à l'appliquer intégralement dans notre travail. Pour cette raison, notre approche se limite à la typologie élémentaire des sons.

Si nous considérons que le son et les relations qu'il tisse avec les composantes de la scène constituent des actions scéniques en soi, c'est-à-dire qu'ils produisent des effets chez les spectateurs, la présence du son dans le tissu dramaturgique apparaît plus concrète et déterminante. Autrement dit, penser les actions du son comme nous pensons les actions de l'acteur, par exemple, amène à préciser son rôle à l'intérieur de la création. Ainsi, en tant que matériau sensible, le son peut être modelé : ses caractéristiques iconiques et plastiques permettent de susciter des émotions et de narrer des histoires. L'*image de son* (i-son), la figure et le fond, l'image-poids et l'échelle, la superprésence, la prise de son et la classification du son constituent des outils qui nous aident à faire l'élaboration conceptuelle de notre création.

2.3 L'espace

Le mot espace peut renvoyer au lieu dans lequel une personne ou un objet est situé ou encore à la distance, physique ou abstraite, entre deux points, deux éléments. Nous parlons également de l'espace dans le sens de cosmos ou encore d'environnement, c'est-à-dire ce qui nous entoure. Pour le philosophe Merleau-Ponty (1908-1961), « l'espace n'est pas le milieu (réel ou logique) dans lequel se disposent les choses, mais le moyen par lequel la position des choses devient possible⁴²⁶ ». Il ajoute : « C'est-à-dire qu'au lieu de l'imaginer comme une sorte d'éther dans lequel baignent toutes les choses ou de le concevoir abstraitement comme un caractère qui leur soit commun, nous devons le penser comme la puissance universelle de leurs connexions⁴²⁷ ». L'espace est donc déterminé par notre perception et par les multiples relations sensorielles qui sont nées entre notre corps et lui. D'après Merleau-Ponty, « [i]l ne faut donc pas dire que notre corps est *dans* l'espace ni d'ailleurs qu'il est *dans* le temps. Il *habite* l'espace et le temps⁴²⁸ ». Dans notre travail, la notion d'espace nous intéresse en tant que lieu-temps commun pour le spectacle et le spectateur, c'est-à-dire en tant qu'*espace partagé*, pour emprunter la notion utilisée par Hans-Thies Lehmann, selon lequel l'espace « est occupé de la même manière par les

⁴²⁶ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, [2013] c1945, p. 290.

⁴²⁷ *Ibid.*, p. 20.

⁴²⁸ *Ibid.*, p. 174.

acteurs et visiteurs, utilisé et, en ce sens, *partagé* par tous⁴²⁹ ». L'espace nous intéresse également pour les relations et les échanges qu'il permet dans la co-présence du spectateur et des multiples narrations – sonores, visuelles, sensorielles, spatiales et interprétatives – produites à l'intérieur de celui-ci.

2.3.1 Bref historique

Au XX^e siècle, des propositions artistiques innovatrices ont rejeté les règles et les conditionnements scénographiques qui rigidifiaient l'imaginaire et amenaient au théâtre un certain confort recherché à cette époque. Ces propositions ont provoqué des transformations essentielles dans la vision et le traitement de l'espace scénique dans le théâtre contemporain. Parmi les metteurs en scène qui y ont contribué, mentionnons Adolphe Appia et Edward Gordon Craig. S'opposant au décor réaliste et à la configuration du théâtre à l'italienne, ceux-ci ont proposé une vision tridimensionnelle de l'espace scénique. Ils ont utilisé la profondeur et les niveaux dans l'espace scénique, en le reliant à l'architecture et en travaillant sur l'éclairage. Cela a apporté une autre sorte de mouvement et de jeu de l'acteur dans *l'espace*. Nous pouvons également mentionner Josef Svoboda, intéressé par l'utilisation des nouvelles technologies dans la scène. Celui-ci a proposé des nouvelles configurations de l'espace et des rapports entre le spectacle et le spectateur. Selon Christopher Baugh, Svoboda parle d'espace *psychoplastique*, qui désigne « les liens entre l'espace tridimensionnel et sa capacité à s'identifier aux réalités psychologiques de l'action dramatique et du public⁴³⁰ ». Baugh explique :

Une bonne scénographie peut donc se transformer en fonction de l'action, de l'évolution des états d'âme et du développement de la ligne conceptuelle et dramatique. Comme le montrent Craig et Appia, l'espace, le temps, le rythme et la lumière sont les principaux éléments qui possèdent cette capacité dynamique. De surcroît, ce sont des éléments intangibles et ils reflètent la caractéristique essentielle de la scénographie. Svoboda nommerait ces qualités « espace dramatique », « temps dramatique », « rythme dramatique » et « lumière dramatique », et la fonction du scénographe doit être de savoir générer et manipuler la synthèse de ces éléments qui font le « temps-espace » – ce que Svoboda appelle la quatrième dimension de la scène – parce que le mouvement dramatique implique à la fois l'espace et le temps⁴³¹.

⁴²⁹ Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 197.

⁴³⁰ Christopher Baugh, *op. cit.*, p. 89. Notre traduction.

⁴³¹ *Id.* Notre traduction. « Good scenography can therefore transform itself synchronously with the progress of the action, with the course of its moods, and with the development of its conceptual and dramatic line. As identified by Craig and Appia, space, time, rhythm and light are the core elements that possess this dynamic ability, moreover they are intangible elements and they indicate the essential characteristic of scenography. Svoboda would qualify these qualities by calling them "dramatic space", "dramatic time", "dramatic rhythm" and "dramatic light", and it must be the scenographer's function to know how to generate and to manipulate the

Ces progrès ont fait que la fonction du scénographe a pris plus d'ampleur, que celui-ci est devenu plus actif dans le processus de création. Les scénographes pensent à l'architecture de l'espace, au rôle de l'éclairage, à la vidéo et aux possibilités de mouvement des acteurs en lien avec l'action scénique. L'espace devient central dans la proposition scénique et dans le discours global de la mise en scène. Comme l'a dit Bernard Dort, « l'espace n'illustre plus, il n'offre même plus une ou des aires organisées pour le jeu ; il entre dans la représentation comme un élément autonome qui a sa fonction et son sens propre, au même titre que le texte ou les comédiens⁴³² ». Ainsi, l'espace scénique est défini par les besoins propres à la proposition théâtrale, ce qui multiplie les modèles possibles de représentation; et le modèle du théâtre à l'italienne en devient un parmi d'autres.

2.3.1.1 L'immersion

Nous nous intéressons à la notion d'*immersion*, aussi connue sous le terme *environnement*, mais plus précisément au *théâtre immersif*, une pratique qui devient courante dans le théâtre contemporain. Pour Catherine Bouko et Steven Bernas, « le processus qui mène à l'immersion du spectateur est un enjeu de la création. Il s'agit d'augmenter la relation sensorielle et émotionnelle de la réception, d'impliquer le public de l'art contemporain à un degré jamais atteint⁴³³ ». Dans le *théâtre immersif*, on retrouve souvent une disposition spatiale qui s'éloigne du théâtre à l'italienne, une relation entre les corps acteur-spectateur, l'emploi hybride des langages artistiques et un rôle du spectateur allant au-delà du strict statut d'observateur. Ces caractéristiques ont été influencées par les propositions d'Antonin Artaud (1896-1948), l'installation artistique, l'art-performance et les nouvelles technologies. En parlant de l'*héritage immersif*, Josephine Machon affirme d'ailleurs :

Depuis les années 1960, de nombreuses pratiques interactives et expérimentales ont permis de mettre en avant les principes de la pratique moderniste qui sont essentiels aux formes de théâtre immersives actuelles. Cela comprend le « happening », documenté par Allan Kaprow, le manifeste de Schechner pour « Environmental Theatre » et les mouvements du milieu et de la fin du vingtième siècle en matière d'installation artistique. Des expériences plus récentes avec des technologies immersives dans la performance ont concrétisé des idéaux artaudiens et

synthesis of these elements that make "time-space" – what Svoboda calls the fourth dimension of the stage – since dramatic movement implicates both space and time. »

⁴³² Bernard Dort, *La représentation émancipée*, 1988, p. 181.

⁴³³ Catherine Bouko et Steven Bernas, *op. cit.*, p. 7.

influencé les préoccupations artistiques par l'interactivité, accroissant l'engagement sensoriel et imaginaire⁴³⁴.

Antonin Artaud, directeur de théâtre, acteur et écrivain, s'est intéressé au mouvement surréaliste, selon lequel le rêve, l'irrationnel et le désir se trouvent au-delà de la construction logique. Comme le mentionne Machon, sa réflexion est ensuite devenue une référence pour le théâtre, et particulièrement pour le « performance art ». Proposant de renouveler le théâtre en instaurant une relation réciproque entre le spectacle et le spectateur, Artaud a conçu l'événement scénique dans un seul espace, favorisant une interaction et une proximité entre eux. Dans son livre *Le théâtre et son double*, il écrit :

Nous supprimons la scène et la salle qui sont remplacées par une sorte de lieu unique, sans cloisonnement, ni barrière d'aucune sorte, et qui deviendra le théâtre de l'action. Une communication directe sera rétablie entre le spectateur et le spectacle, entre l'acteur et le spectateur, du fait que le spectateur placé au milieu de l'action est enveloppé et sillonné par elle. Cet enveloppement provient de la configuration même de la salle⁴³⁵.

Artaud recherche aussi la présence de langages visuels et sonores autour du spectateur. Selon lui, le théâtre doit éveiller chez ce dernier toutes les sensations possibles, ce doit être un théâtre d'expériences, de perceptions. Pour lui, « la scène est un lieu physique et concret qui demande qu'on le remplisse, et qu'on lui fasse parler son langage concret. [...] Ce langage, destiné aux sens et indépendant de la parole, doit satisfaire d'abord les sens⁴³⁶ ». Cet espace polysensoriel donne naissance à une expérience dans laquelle le rôle du spectateur est fondamental : celui-ci agit comme coproducteur de l'événement scénique. Cette idée a en effet été soutenue et développée dans le cadre des installations artistiques.

L'installation artistique est généralement une création tridimensionnelle. Elle peut être disposée à l'intérieur d'un musée, d'une salle de spectacles, d'une maison ou à l'extérieur, par exemple dans une rue, un parc, une forêt. L'installation peut être lumineuse, sonore, visuelle, sensorielle ou tout cela en même temps, mais le traitement de l'espace et l'implication du spectateur y sont toujours essentiels.

⁴³⁴ Josephine Machon, *op. cit.*, p. 30. Notre traduction. « Since the 1960s there has been a wealth of interactive and experiential practice that took forward Modernist principles of practice which are vital to current immersive theatre forms. These include "happening" as documented by Allan Kaprow, Schechner's manifesto for "Environmental Theatre" and the mid- to late twentieth-century movements in installation art. More recent experimentation with immersive technologies in performance have developed Artaudian ideals and influenced artistic concerns with interactivity to heighten sensual and imaginative engagement. »

⁴³⁵ Antonin Artaud, *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1972, c1964, p. 146.

⁴³⁶ *Ibid.*, p. 53-54.

L'installation d'art, selon Claire Bishop « est un terme qui renvoie de manière générale à une type d'art dans lequel le spectateur entre physiquement, et qui est souvent décrit comme “théâtral”, “immersif” ou “expérientiel”⁴³⁷ ». Quant à Thierry de Duve, il définit l'installation comme « l'établissement d'un ensemble singulier de relations spatiales entre l'objet et l'espace architectural, qui force le spectateur à se voir comme faisant partie de la situation créée⁴³⁸ ». Dans les années 60, l'artiste Allan Kaprow a plutôt employé la notion d'*environnement*, qui a ses origines dans le *happening*, pour définir dans le champ des arts une création qui vise la participation active du spectateur. Selon Julie H. Reiss, « Kaprow a proposé une relation réciproque entre le travail et le spectateur. Le spectateur peut contribuer à l'œuvre à travers la structure établie par l'artiste. [...] Les visiteurs ont aidé à créer l'œuvre, à la compléter. La situation a procuré au spectateur une expérience active⁴³⁹ ». Le rôle du spectateur devient donc fondamental dans l'installation artistique, il ne s'agit plus d'un observateur à distance de l'œuvre de l'artiste, mais d'un coproducteur de celle-ci. De plus, l'artiste conçoit désormais la création avec l'objectif de faire vivre une expérience au spectateur. Il peut s'agir d'une expérience sensorielle, fictionnelle, numérique ou esthétique. Comme l'affirme l'auteur Franck Popper, « [l']essentiel n'est plus l'objet lui-même, mais la confrontation dramatique du spectateur à une situation perceptive⁴⁴⁰ ». Ainsi, il peut être pertinent de voir quelles pratiques de l'installation artistique touchent le théâtre. Pour cela, on doit considérer la relation entre l'artiste, l'espace et le spectateur comme principaux axes pour fabriquer de nouvelles formes artistiques.

2.3.1.2 Le théâtre environnement

Le *théâtre environnement* de Richard Schechner, que Machon désigne comme un précurseur du *théâtre immersif*, interroge le rôle du spectateur et de l'acteur dans la représentation, ainsi que les rapports spatiaux, théâtraux et sociaux. Selon Anne Cuisset, Schechner « prône la participation du spectateur comme le moyen d'une reconnexion entre

⁴³⁷ Claire Bishop, *Installation art: A critical history*, Routledge, New York, 2005, p. 6. Notre traduction. « [I]s a term that loosely refers to the type of art into which the viewer physically enters, and which is often described as “theatrical”, “immersive” or “experiential”. »

⁴³⁸ Thierry de Duve, *Essais datés*, Paris, La Différence, 1987, p. 197.

⁴³⁹ Julie H. Reiss, *From Margin to Center. The Space of Installation Art*, 1999, p. 14. Notre traduction. « Kaprow offered a reciprocal relationship between the work and the viewer. Somethings could be contributed by the spectator within the structure established by the artist. [...] The visitors helped to create the work, to complete it. The situation provided an active experience for the viewer. »

⁴⁴⁰ Frank Popper, *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1980, p. 13.

les espaces théâtraux et sociaux : «La participation du public se situe précisément au point de rupture où la performance devient évènement social»⁴⁴¹ ». Schechner lui-même propose six axiomes pour le *théâtre environnement*. Le premier axiome est : «l'évènement théâtral est un ensemble de transactions connexes⁴⁴² », c'est-à-dire que toutes les relations entre le spectateur, l'espace, les interprètes, le geste, le texte, les techniciens et les stimuli sensoriels font partie de l'évènement théâtral. Le deuxième axiome est : «l'intégralité de l'espace est utilisée pour la performance⁴⁴³ ». Cela implique le partage de l'espace et son exploration tant par le spectateur que par l'acteur. Par là même, les limites entre l'espace du public et celui de l'art tendent à s'effacer. Le troisième axiome est : «l'évènement théâtral a lieu dans un espace totalement transformé ou dans un “ espace trouvé”⁴⁴⁴ ». Pour Schechner, «[t]héâtralement, il y a deux manières différentes d'aborder l'environnement : soit on se demande quoi faire avec et dans un espace, soit on accepte tel quel un espace donné⁴⁴⁵ ». Le quatrième axiome est : «l'attention est flexible et variable⁴⁴⁶ ». Le *théâtre environnement* intègre le principe selon lequel les spectateurs sont tous invités à regarder le même évènement en même temps, mais il ajoute la *vue multiple*, « quand plusieurs évènements simultanés [...] sont répartis dans tout l'espace⁴⁴⁷ », et la *vue localisée*, lorsque « les évènements sont mis en scène de manière à ce qu'une partie seulement du public puisse les voir et les entendre⁴⁴⁸ ». Le cinquième axiome est : « toutes les composantes du spectacle parlent leur propre langue⁴⁴⁹ ». Cela implique l'organisation et la détermination du rôle de chacune des composantes de façon non hiérarchique pour arriver à une création unifiée. Enfin, le dernier axiome est : « le texte n'est pas forcément le point de départ ni le but du spectacle. Le texte verbal n'est pas indispensable⁴⁵⁰ ». Autrement dit, le *théâtre environnement* ne se limite pas à un texte écrit, il peut avoir une ou de multiples sources d'inspiration, ainsi que diverses façons de générer les matériaux créatifs. La proposition de Schechner a permis de développer la recherche interdisciplinaire entre la sociologie, l'anthropologie, l'art-performance, le rituel, les activités populaires et le théâtre. Ce que

⁴⁴¹ Anne Cuisset dans Richard Schechner, *Performance : expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Montreuil-sous-Bois (Seine-Saint-Denis), Éd. théâtrales, c2008, p. 117.

⁴⁴² Richard Schechner, *ibid.*, p. 121.

⁴⁴³ *Ibid.*, p. 129.

⁴⁴⁴ *Ibid.*, p. 132.

⁴⁴⁵ *Id.*

⁴⁴⁶ *Ibid.*, p. 140.

⁴⁴⁷ *Id.*

⁴⁴⁸ *Ibid.*, p. 141.

⁴⁴⁹ *Ibid.*, p. 143.

⁴⁵⁰ *Ibid.*, p. 144.

nous voulons souligner ici, et qui nous aide à réfléchir sur notre travail, est l'approche interactionnelle entre les éléments à l'intérieur de l'évènement théâtral, l'exploration et l'appropriation de l'espace par les acteurs et par les spectateurs, ainsi que la multiplicité des points de vue possibles dans la scène.

La scénographie au théâtre a aussi fait l'objet d'une série de changements ayant pour but de dynamiser la scène, d'incorporer les nouvelles technologies et de promouvoir d'autres formes de relations entre la scène et le spectateur. Comme l'affirme Luc Boucris, « [a]ssouplir l'espace, le rendre malléable, flexible, mobile, voire fluide, tel a été l'effort et le travail de la scénographie au XX^e siècle. Comment ? Pourquoi ? Le théâtre contemporain s'est largement questionné au sujet de l'espace⁴⁵¹. » Ainsi, le territoire de la scénographie s'ouvre à de nouvelles dispositions de l'espace grâce à l'arrivée d'autres langages, comme la vidéo, le son et la lumière. Par là même, les spectateurs sont transportés dans d'autres espaces fictionnels. Plusieurs metteurs en scène ont influencé les configurations et les formes du théâtre contemporain. Ils ont surtout visé à réduire les distances et à établir une relation plus intime entre acteurs et spectateurs. Parmi eux, mentionnons Tadeuz Kantor, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Peter Brook, Ariane Mnouchkine et le collectif Living Theatre. Comme l'affirme Peter Brook, « [l]a condition première du théâtre est de favoriser la relation entre les acteurs et le public. [...] Le point de départ et le point d'arrivée sont les mêmes : faire coexister le spectateur et l'acteur dans un seul espace qui les englobe, les unifie⁴⁵² ». On configure donc l'espace scénographique non seulement du point de vue de la création, mais aussi du point de vue de l'expérience vécue par le spectateur. Denis Bablet, dans son livre *Les révolutions scéniques du XX^e siècle*, écrit à ce sujet :

Ce qu'on cherche aujourd'hui encore plus qu'hier — ou plutôt ce que cherchent les animateurs de ce courant multiforme du théâtre actuel —, c'est à tirer le public de sa passivité pour le faire participer à ce qui sera rite, cérémonie ou fête, pour le conduire à réagir, à se transformer ou tout simplement pour l'amener à se laisser toucher au plus profond de lui-même. [...] [O]n mêle le public à l'action, quand on ne l'y plonge pas. Il est des cas où des idéologies artistiques différentes suscitent des esthétiques voisines⁴⁵³.

La considération de l'espace comme langage narratif et sensoriel dans la création est un axe important du *théâtre immersif*. Ce type de propositions artistiques est conçu pour qu'à

⁴⁵¹ Luc Boucris, *L'espace en scène*, Librairie Théâtrale, Paris, 1993, p. 21.

⁴⁵² Peter Brook cité Marcel Freydefont, *Petit traité de scénographie*, Nantes, Éditions Joca Seria, 2007, p. 127.

⁴⁵³ Denis Bablet, *Les révolutions scéniques du XX^e siècle*, Paris, Société internationale d'art XX^e siècle, 1972, p. 352.

travers la perception, la participation et l'interaction du spectateur dans le spectacle, celui-ci devienne co-producteur de l'œuvre.

2.3.2. Théâtre immersif

En ce qui concerne le *théâtre immersif*, nous allons présenter deux auteurs qui ont approfondi ce sujet : Josephine Machon et Catherine Bouko. Nous aimerions commencer par présenter brièvement le tableau « A “Traditional Theatre” vs. Immersive Theatre »⁴⁵⁴, tiré du livre *Immersive Theatres* de Josephine Machon. Ce tableau compare l'expérience du spectateur dans le théâtre traditionnel et dans le théâtre immersif. Il illustre bien les contextes et les dynamiques propres à chacune des propositions. Il faut dire que la comparaison est basée sur diverses expériences théâtrales, donc, il ne s'agit pas de propositions fermées ou absolues.

Dans le tableau « A “Traditional Theatre” vs. Immersive Theatre », nous remarquons que dans le *théâtre traditionnel*, les règles du jeu sont assez claires : le spectateur connaît l'endroit où l'évènement aura lieu et sait où acheter les billets. Il sait qu'une fois à l'intérieur de la salle, il aura un siège confortable réservé. Il sait que quand la lumière s'éteint, le spectacle va commencer et qu'à la fin du spectacle, il y a des applaudissements, puis que la lumière s'allume, et que les personnes sortent du théâtre. Dans le *théâtre immersif*, le spectateur peut apprendre l'existence du spectacle par d'autres personnes, par les réseaux sociaux ou par la programmation du festival dans lequel l'évènement se tient. Le lieu de l'évènement n'est pas nécessairement connu ou habituel pour faire du théâtre. De plus, il ne comporte généralement pas de sièges. Pour le spectateur, le début et la fin de l'expérience immersive ne sont pas évidents. Cela est assez éloigné des conventions du théâtre traditionnel; il y a un tout autre fonctionnement, propre à la création, dont le spectateur prend connaissance au moment de l'évènement. Celui-ci peut participer, bouger, regarder ce qu'il veut et le temps qu'il le veut. Des écouteurs sont parfois utilisés, ou des téléphones portables, des applications web, des visiocasques. Ainsi, il y a des différences majeures entre la forme du théâtre traditionnel et celle du théâtre immersif. Remarquons les sentiments d'assurance par rapport à ceux d'incertitude que suscitent respectivement les

⁴⁵⁴ Josephine Machon, *op. cit.*, p. 54-55.

deux formes chez le spectateur, la manière dont ces sentiments sont inspirés, et à quel moment ils le sont. La singularité de l'expérience immersive est manifeste lorsqu'on y est impliqué.

Pour discuter les éléments qui caractérisent le plus couramment l'expérience immersive, ainsi que le degré d'immersion de l'expérience, Josephine Machon propose comme outil une *échelle d'immersion* (« scale of immersivity »). Elle note :

L'événement doit générer son propre univers, par une utilisation habile de l'espace, de la scénographie, du son et de la durée dans la pratique interdisciplinaire (ou hybridée). Les corps sont mis de l'avant dans ce monde: corps performant et corps percevant, ces derniers appartenant à l'individu qui constitue le public — élément central de cette pratique —, dont l'intégration directe et l'interaction avec le monde créé façonnent les résultats de l'événement. Avec ce public, un *contrat* de participation est explicitement ou implicitement partagé afin de permettre une immersion totale dans le monde. Le niveau d'immersion vécu est finalement influencé par l'intention de l'artiste et son expertise dans l'exécution du travail⁴⁵⁵.

Selon Machon, l'expérience immersive constitue son propre univers (« *in-its-own-world'-ness* »), transportant le spectateur dans une nouvelle dynamique, distincte du quotidien. Selon l'auteure, ce « monde opère à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du cadre temporel, des règles et des relations du monde "quotidien"⁴⁵⁶ ». De plus, l'espace, plus précisément son traitement, sa transformation, la relation physique, esthétique et sensorielle avec lui, est un élément central dans l'expérience immersive du spectateur. « L'espace et le voyage dans ce lieu, doivent comporter cet "univers propre" de l'événement⁴⁵⁷ ». La scénographie et le son sont d'autres composantes qui contribuent à construire et créer cet environnement immersif. Par ailleurs, pour Machon, la durée de l'expérience ou bien le traitement du temps dans l'expérience est un autre élément à considérer : « La "durée" implique que le temps est traité comme un important élément expérientiel organique de l'événement⁴⁵⁸ ». Une autre des caractéristiques de l'expérience immersive est l'interdisciplinarité ou l'hybridation des pratiques. C'est-à-dire que des pratiques aussi variées que l'installation, la musique, la performance, la danse, le cirque, la sculpture, entre autres, peuvent être

⁴⁵⁵ *Ibid.*, p. 278. Notre traduction. « The event must establish a unique 'in-its-own-world'-ness, which is created through a dexterous use of *space, scenography, sound, duration* within *interdisciplinary* (or hybridized) *practice*. *Bodies* are prioritized in this world; performing and perceiving bodies; the latter belonging to the individual who make up the *audiences* – a pivotal feature of this practice – whose direct insertion in and interaction with the world shapes the outcomes of the event. With this audience a *contract for participation* is either explicitly or implicitly shared in order to allow full immersion in the world. The level of immersion experienced is ultimately influenced by the artist's *intention* and *expertise* in the execution of the work. »

⁴⁵⁶ *Ibid.*, p. 93. Notre traduction. « [t]he world operates both within and outside of the time-frame, rules and relationships of the "everyday" world. »

⁴⁵⁷ *Id.* Notre traduction. « The space, and the journey within that space, has to contain the "in-its-own-world'-ness" of the event. »

⁴⁵⁸ *Ibid.*, p. 96. Notre traduction. « "Durational" implies that time is treated as an organic and important experiential elements of the event. »

combinées dans la création. Il faut aussi parler du rôle du corps : « L'accent est mis sur le corps dans la performance elle-même et dans l'appréciation par le public durant et après l'événement. De cette façon, les corps peuvent devenir simultanément vue, lieu et rencontre de la performance⁴⁵⁹ ». Le corps sert à la fois de médiateur, de point de connexion et de dialogue entre les participants. C'est pourquoi l'audience et les consignes de participation font partie des éléments pris en compte dans l'échelle d'immersion. La présence directe, physique, de l'audience, ici et maintenant, est un critère essentiel : « lorsqu'un événement est totalement immersif, le spectateur est toujours fondamentalement complice du concept, du contenu et de la forme de l'œuvre⁴⁶⁰ ». Toutefois, les ententes entre spectateurs et création doivent toujours être renouvelées, puisque chaque expérience a ses propres conditions et prérequis. Finalement, Machon indique aussi un critère relié à l'intention de l'artiste et un autre à son expérience dans la création théâtrale immersive. Dans son livre, elle exemplifie chacun des critères de l'échelle d'immersion par des créations concrètes, allant de très grandes à de très intimes expériences immersives.

La notion de *théâtre immersif* développée par Catherine Bouko est plutôt concentrée sur les dispositifs qui procurent une immersion physique et dramaturgique et non seulement une expérience sensorielle. Le théâtre immersif, selon Bouko, « développe un propos dramaturgique qui appelle une distance symbolique chez l'*immersant*⁴⁶¹, dont la réception est constamment balancée par cette oscillation entre mondes actuels et fictionnels⁴⁶² ». Plus précisément,

[I]e théâtre immersif inscrit le spectateur-participant au cœur du dispositif. Il délaisse toutefois la recherche exclusive d'une transportation physique et mentale pour maintenir le sujet dans un *entre-deux* spécifiquement théâtral, entre adhésion et dénégation. Plutôt qu'une difficulté à camoufler, la visibilité du médium est exploitée et se loge au cœur de ce langage théâtral : à certains moments, le participant peut être absorbé au point de substituer l'environnement à la réalité quotidienne ; le médium lui apparaîtra transparent et le monde créé offert à lui sans médiation. À d'autres moments, il prend conscience du caractère artificiel du monde dans lequel il est plongé et adopte un positionnement extérieur à l'œuvre. C'est précisément ce jeu

⁴⁵⁹ *Ibid.*, p. 98. Notre traduction. « There is a focus on the body in the performance itself and in the audience's immediate and subsequent appreciation of the event. In this way bodies can become simultaneously sight, site and cite of the performance. »

⁴⁶⁰ *Id.* « Where an event is wholly immersive the audience -immersant is always fundamentally complicit within the concept, content and form of the work. »

⁴⁶¹ Catherine Bouko emprunte cette expression à Charlotte Davies, citée dans Oliver Grau, *Virtual Art. Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 198.

⁴⁶² Catherine Bouko, « L'espace théâtral immersif, entre intégration, immersion et indistinction », dans *Un théâtre en quête d'espace ? Expériences scéniques de la limite*, 2014, p. 37.

de va-et-vient susceptible de construire et de déconstruire une immersion physique et mentale, qui constitue la spécificité du théâtre immersif⁴⁶³.

La définition du *théâtre immersif* que donne Bouko comprend la disposition spatiale, la distance et la participation du spectateur, mais surtout, elle permet de faire la distinction entre ce qu'est un *théâtre immersif* et ce qui ne l'est pas. Cette distinction repose sur les zones de tension entre la réalité et la fiction produite chez le spectateur à l'intérieur du dispositif. Dans son modèle de *théâtre immersif*, elle considère les différentes relations physiques et dramaturgiques du spectateur, qui sont organisées en trois paliers, lesquels, selon Bouko, « ne s'opposent pas, mais se complètent⁴⁶⁴ ».

Le premier palier correspond à l'« intégration physique vs [la] rupture de la frontalité italienne⁴⁶⁵ » : « Lorsque le premier palier est atteint, les frontières entre réel et imaginaire sont physiquement perturbées ; l'oscillation entre réel et imaginaire n'est plus structurée par une séparation physique. Il ne s'agit pas encore ici d'immersion⁴⁶⁶ ». Même si la disposition spatiale du dispositif permet le libre déplacement du spectateur, un rapprochement entre acteur et spectateur et divers points de vue sur l'œuvre, les actions produites par le spectateur n'entraînent pas une réponse ou un changement au cours de la représentation, car celui-ci reste un observateur extérieur. Le deuxième palier comporte une « immersion sensorielle et dramaturgique⁴⁶⁷ » ainsi que l'« inscription de l'immersant au cœur d'un milieu entre simulation “des apparences” et représentation⁴⁶⁸ ». Alors, selon Bouko, « [u]n deuxième niveau d'oscillation est atteint lorsque le deuxième palier est franchi : l'immersant est plongé dans un univers scénique construit entre simulation “des apparences” et représentation. Il est sensoriellement et dramaturgiquement plongé dans l'univers imaginaire ». L'engagement du spectateur dans cet univers est sensoriel et ludique, c'est-à-dire qu'il devient un participant, il fait partie de l'évolution de la création et du va-et-vient entre le réel et l'imaginaire qui est présenté. « Dans le cas de l'immersion dramaturgique, le spectateur endosse le rôle d'un personnage qui, *lui*, est inscrit au cœur de

⁴⁶³ Catherine Bouko, 2015, *op. cit.*, p. 40.

⁴⁶⁴ Catherine Bouko, *op. cit.*, p. 38.

⁴⁶⁵ *Ibid.*, p. 37.

⁴⁶⁶ *Ibid.* p. 38

⁴⁶⁷ *Ibid.*, p. 37.

⁴⁶⁸ *Ibid.*, p. 38.

l'action⁴⁶⁹ ». Enfin, le dernier palier est atteint par « immersion et indétermination (“esthétique de l'apparition”)⁴⁷⁰ ». Bouko explique :

Le troisième palier rend compte d'une immersion absolue, lors de laquelle une confusion entre les univers réels et imaginaires est éprouvée par l'immersant, au niveau même de l'appréhension de l'inscription de son corps dans l'espace : le schéma corporel peut être manipulé ; la localisation du corps dans l'espace peut être entravée⁴⁷¹.

Au troisième palier, l'immersion vise à jouer avec la perception du spectateur ou à le tromper, par exemple, en agissant sur la relation de son corps avec l'espace par l'utilisation de visiocasques ou d'un oculus de réalité virtuelle. Pour exemplifier son modèle de théâtre immersif, Catherine Bouko nomme des créations concrètes.

Dans la définition du *théâtre immersif* de Josephine Machon, ce qui nous intéresse, ce sont les critères de l'*échelle d'immersion*. Ils nous permettent d'analyser chacune des composantes de l'ensemble sans les fractionner, et ce, d'un point de vue relationnel. Cela est primordial pour constituer une expérience à la fois immersive et unitaire. Dans la proposition de *théâtre immersif* de Catherine Bouko, ce qui nous fait réfléchir est sa proposition du deuxième palier. Celui-ci comprend l'oscillation entre le réel et la fiction, ainsi que le rôle confié au spectateur dans la proposition. Nous nous demandons : dans quelle mesure le spectateur doit être impliqué pour que le théâtre puisse être qualifié d'immersif du point de vue de Bouko ? Si les conditions sont modifiées, la relation du spectateur avec l'œuvre change, les limites et les conventions sont renouvelées, et ce, dans chaque création. Il nous semble donc pertinent de revoir *a posteriori* ce que nous considérons comme théâtre à l'intérieur du *théâtre immersif*.

2.3.3- Concepts et notions pour discuter l'espace

2.3.3.1 Aires, plans et niveaux de la scène

Pendant l'élaboration d'une composition, le metteur en scène utilise habituellement des notions comme l'*aire*, les *plans* et les *niveaux*. Ces notions correspondent à une division spatiale de la scène. Elles permettent d'indiquer à l'acteur sa position dans l'espace, à dessiner le mouvement d'une action, ou à indiquer la place d'un objet scénographique.

⁴⁶⁹ *Ibid.*, p. 41.

⁴⁷⁰ *Ibid.*, p. 37.

⁴⁷¹ *Ibid.*, p. 38.

Dans le livre *Fundamentals of directing*, Alexandre Dean et Lawrence Carra⁴⁷² discutent ces trois notions et parlent des principes de la mise en scène dans la configuration à l'italienne, principes que nous interrogerons dans le cadre de notre travail. Les auteurs définissent les *aires* de la manière suivante : « en trois parties définies par deux lignes imaginaires équidistantes allant du bas vers le haut du plateau et perpendiculaires aux projecteurs. Ces parties sont nommées droite, ou R, centre ou C, et gauche, ou L. R et L sont nommées du point de vue de l'acteur et non du point de vue du public ou du metteur en scène⁴⁷³ ». C'est ce que nous observons dans la figure 2.

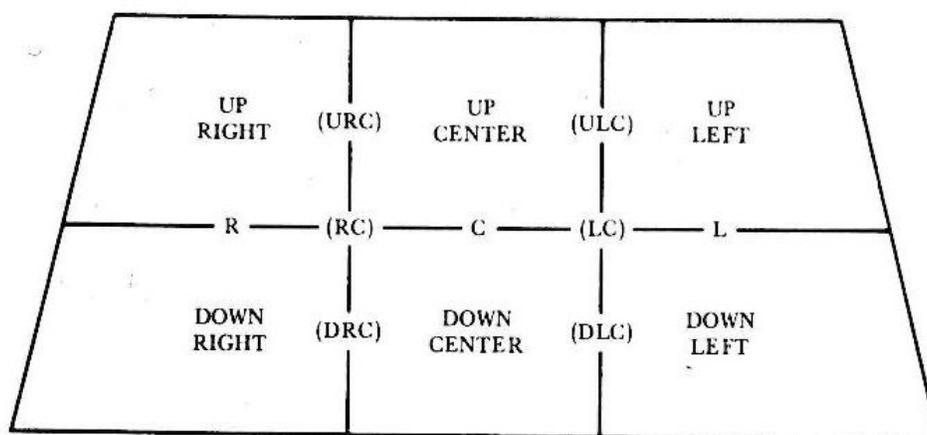


Figure 2 Stage areas⁴⁷⁴

Pour ce qui est du plan, Dean et Carra écrivent : « La scène est divisée en une série indéfinie de lignes imaginaires parallèles aux projecteurs. Ces lignes ou plans imaginaires sont aussi longs que l'ouverture du décor et aussi larges que l'acteur debout sur le plan⁴⁷⁵ ». Ils définissent aussi les niveaux : « Par niveaux, on entend la hauteur d'un acteur au-dessus de la scène⁴⁷⁶ », et fournissent quelques exemples : « allongé sur le sol ; assis sur une

⁴⁷² Alexander Dean et Lawrence Carra, *Fundamentals of play directing*, New York, Holt, Rinehart and Winston, c1980.

⁴⁷³ *Ibid.*, p. 95-96. Notre traduction. « [I]nto three definite parts by two equidistant imaginary lines running from downstage to upstage and perpendicular to the foot-lights. These parts are designated as right, or R, center, or C; and left, or L. R and L are from the actor's vantage and not from the audience's or director's point of view. »

⁴⁷⁴ Alexander Dean et Lawrence Carra, *op.cit.*, p. 96.

⁴⁷⁵ *Id.* Notre traduction. « The stage is divided into an indefinite series of imaginary lines parallel to the footlights. These imaginary lines, or planes, are as long as the scenery opening and as wide as the actor standing in the plane. »

⁴⁷⁶ *Ibid.*, p. 98. Notre traduction. « By levels is mean the height of an actor above the stage floor. »

chaise ; assis sur le bras de la chaise ; debout ; debout sur un pas, deux pas, trois et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il atteigne la hauteur d'un escalier ou d'une plate-forme haute⁴⁷⁷ ».

Les aires, les plans et les niveaux peuvent être transposés dans un espace de théâtre immersif. Même si ces notions ont été pensées à partir d'une configuration à l'italienne, elles peuvent nous servir pour orienter et développer l'organisation de l'action dans une proposition immersive. Comme la division entre spectateur et spectacle est effacée dans le théâtre immersif, tout l'espace devient une seule scène. Ainsi, les aires, les niveaux et les plans sont appliqués à tout l'espace. L'action sonore, visuelle ou interprétative peut donc être composée en fonction de ces divisions.

2.3.3.2 Registres de présence

Arrêtons-nous maintenant sur les *registres de présence*⁴⁷⁸ élaborés par Béatrice Picon-Vallin. Cette notion permet de « rendre compte des variations de l'«être-là» hybride de l'acteur, des objets, du jeu [...] ⁴⁷⁹», dont les manifestations se diversifient grâce aux technologies. La présence peut surgir à partir des ombres, de la vidéo, des types de surfaces de projection, du son, etc., et cette diversité de présences instaure une ouverture à l'intérieur de la création. Souvenons-nous que la notion de *présence* est discutée par divers chercheurs depuis que les technologies ont commencé à proliférer sur la scène. Parmi ces chercheurs, il y a Jean-Marc Larrue, qui aborde les pratiques médiatiques au théâtre⁴⁸⁰ dans plusieurs articles. Philip Auslander⁴⁸¹, lui, parle du *direct*. Et l'*effet de présence* est étudié par le groupe de recherche « Performativité et effets de présence »⁴⁸². Cependant, les notions de

⁴⁷⁷ *Id.* Notre traduction. « [L]ying on the floor; sitting in a chair; sitting on the chair's arm; standing; standing on one step, two steps, three, and so on, until he reaches the height of a stairway or high platform. »

⁴⁷⁸ Béatrice Picon-Vallin, 1998, *op. cit.*, p. 28-29.

⁴⁷⁹ *Ibid.*, p. 29.

⁴⁸⁰ Voir l'article de Jean-Marc Larrue, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », dans *Érudit*, Intermédialité : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 12, 2008, p. 13-29. Le livre de Jean-Marc Larrue et Gusy Pisano, *Les archives de la mise en scène : hypermédialités du théâtre*, France, Presses universitaires du Septentrion, 2014. Voir aussi le livre de Jean-Marc Larrue, 2015, *op. cit.*

⁴⁸¹ Voir le livre de Philip Auslander, *Liveness: Performance in a mediatized culture*, *op. cit.*, et l'article « Le direct numérique : perspective historique-philosophique », *op. cit.*

⁴⁸² Ce groupe de recherche comprend notamment Louise Poissant, Michèle Febvre, Andrée Martin, Renée Bourassa, Marie-Christine Lesage et Josette Féral. Voir Effets de présence, « Présentation du groupe de recherche », [En ligne] <https://effetsdepresence.uqam.ca/> [site consulté le 20 avril 2015]; Josette Féral et Edwige Perrot, *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013; Josette Féral, *Pratiques performatives : Body Remix*, Québec, Presses universitaires de Rennes, 2012; et Renée Bourassa et Louise Poissant, *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence*, Québec, Québec : Presses de l'Université du Québec, [2013].

direct et d'*effet de présence* impliquent toutes deux un accent sur la réception du spectateur. Or, dans le cadre de cette thèse, nous nous concentrons plutôt sur la production de cette présence au cœur du processus de création, avant même qu'il y ait une présentation devant public. En effet, dans notre création, pendant l'élaboration de la composition spatiale, divers types de présences surviennent et diverses relations entre elles s'instaurent. C'est pourquoi la notion de *registres de présence* nous semble la plus pertinente pour comprendre ce qui se produit dans un tel processus.

En tant que *milieu* qui rend possible les connexions, l'espace permet l'échange entre les acteurs et les spectateurs, certes, mais aussi avec les objets, la scénographie et les médias. L'espace scénique auquel nous nous intéressons permet d'explorer l'environnement, la dynamique, le partage entre spectacle et spectateur, et d'exploiter les potentialités expressives des médias numériques pour construire une expérience sensorielle. Il est possible que l'espace scénique auquel nous songeons se situe à la croisée de l'installation artistique et du théâtre immersif. Mais il faudrait encore s'interroger : comment écrire cette composition spatiale en la mettant en lien avec les autres éléments expressifs ? Quels sont les points de contact entre le théâtre et les arts visuels qui nous permettent de construire une dramaturgie de l'espace ?

2.4 Le texte

2.4.1 Bref historique

À la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, le texte, qui occupait une fonction centrale dans la représentation théâtrale, a été repositionné. L'émancipation par rapport au texte, encouragée par les avant-gardes artistiques et les metteurs en scène tels qu'Alfred Jarry, Gordon Craig, Vsevolod Meyerhold, Bertold Brecht et Antonin Artaud, a permis de faire discourir le corps, la musique, l'espace en dialogue avec le texte, et non plus de façon subornée à lui. Avec sa verve habituelle, Artaud écrit : « Un théâtre qui soumet la mise en scène et la réalisation, c'est-à-dire tout ce qu'il a en lui de spécifiquement théâtral, au texte est un théâtre d'idiot, de fou, d'inverti, de grammairien, d'épicier, d'antipoète et de

positiviste, c'est-à-dire d'Occidental⁴⁸³ ». Dans le même sens, Gordon Craig, intéressé par les lois fondamentales de l'art théâtral et propres à lui, écrit : « J'entends par *voix*, les paroles dites ou chantées en opposition aux paroles écrites ; car les paroles écrites pour être *lues* et celles écrites pour être parlées sont de deux ordres entièrement distincts⁴⁸⁴ ». Cette relation transformée entre le texte et le théâtre est devenue un des éléments essentiels de la définition du théâtre postdramatique. Lorsque le théâtre brise le lien exclusif qu'il avait avec le texte, en tant que seul porteur du drame et du discours poétique et idéologique, ce lien peut être repartagé avec d'autres langages artistiques et médiatiques, ce qui multiplie la possibilité des signifiants dans la scène. Lehmann commente ce changement :

Pour le théâtre postdramatique, la condition de son existence est précisément la fracture entre le drame et le théâtre, et leur émancipation réciproque. Pour cette raison, l'histoire du genre « drame » en soi ne présente pour le théoricien du théâtre qu'un intérêt limité. L'analyse porte moins sur les transformations des *textes* de théâtre que sur l'évolution des modes de l'expression proprement théâtrale. Dans les formes *théâtrales* postdramatiques, le texte quand (et si) il est transposé sur la scène, ne devient désormais qu'un élément entre autres, dans une totalité et dans un complexe gestuel, musical, visuel. La fracture entre le discours du texte et celui du théâtre peut s'élargir jusqu'à une divergence ouvertement exposée, voire même jusqu'à l'absence totale de relation⁴⁸⁵.

Plutôt que de voir une fracture ou un effacement du texte au théâtre, Danan estime que « le texte au théâtre existe dans une oscillation entre présence et absence ; entre présence matérielle et “effets de présence”, voire hyperprésence⁴⁸⁶ ». Dans son livre *Absence et présence du texte théâtral*, Danan décrit divers spectacles de metteurs en scène – Romeo Castellucci, Jean-François Peyret, Joël Pommerat, Rodrigo Garcia, parmi d'autres – en soulignant leur relation avec le texte. Il considère que « [l]'absence du texte n'est pas une annulation. L'absence est quelqu'un qui est présent ailleurs, autrement ou sur un autre mode (fût-il celui de la mémoire)⁴⁸⁷ ». D'après lui,

lorsque le texte fait vraiment défaut, c'est-à-dire lorsqu'il est laminé et nié dans sa dimension qui relève malgré tout de la littérature, lorsqu'il est insipide ou qu'un texte sans rythme ni écriture vous écorche les oreilles, c'est un élément majeur qui manque à (ou qui dissonne dans) la polyphonie du théâtre — sauf esthétiques dont l'accomplissement se fait par le choix d'autres voies, assumant l'absence, mais pas la négation. Je pense à *Inferno* de Romeo Castellucci, qui est l'envers de l'intérêt passionné que celui-ci porte aux textes fondateurs de notre culture : « J'ai un respect profond pour le texte dit-il. J'agis pour en tirer le plus fort. Cela pose la question de la littérature ». Mais, dans le même entretien, à la question que lui pose Jean-Louis Perrier,

⁴⁸³ Antonin Artaud cité par Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 355.

⁴⁸⁴ Gordon Craig cité par Joseph Danan, *Absence et présence du texte théâtral*, *op. cit.*, p. 8.

⁴⁸⁵ Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 66.

⁴⁸⁶ Joseph Danan, 2018, *op. cit.*, p. 76.

⁴⁸⁷ *Ibid.*, p. 75.

« Pourquoi avez-vous besoin d'un texte ? », il répond : « Pour aller contre le texte » - en quoi réside toute l'ambivalence non seulement de son positionnement, mais d'une bonne partie de la scène contemporaine⁴⁸⁸.

Danan met en lumière le fait que retirer le texte de la scène le rend davantage présent, car cette absence devient un moteur pour la création et le développement des autres langages et formes qu'on peut lui substituer. Donc, le texte au théâtre est un modèle. Or, il faut un modèle pour que l'on puisse déconstruire le modèle et en proposer d'autres; il faut une première idée pour déclencher d'autres idées. Cette relation entre présence et absence du texte est transposable à l'utilisation du son, de l'image, de la lumière, car parfois, les médias assument le rôle qui était dévolu au texte. Toutefois, si les médias se substituent parfois au texte, leur écriture diffère de celle du texte. Par là, ils apportent à la scène d'autres perspectives et d'autres manières de dire, qui ne passent pas uniquement par les paroles, mais aussi par la sensorialité. Dans ce sens, on peut considérer que le texte n'est pas effacé, mais transformé et traduit par d'autres langages et médias.

Les médias numériques font partie de l'ensemble de signes qui s'entrecroisent sur la scène. Ils enrichissent les interactions entre les multiples textes, soit visuel, sonore, gestuel, spatial et textuel, et suscitent de nouvelles formes d'écriture. En parlant de l'écriture pour la scène d'aujourd'hui, Danan affirme :

Elle emprunte actuellement différents chemins, qu'il conviendrait d'observer et d'analyser de près en prenant en compte la diversité de pratiques d'écriture, qui échappent de plus en plus au modèle dominant du XX^e siècle (un auteur écrit une pièce puis un metteur en scène la monte), que la pièce s'écrive à partir du plateau, qu'elle soit signée par un collectif [...], par un auteur [...], par un auteur-metteur en scène, par un metteur en scène qui se fait auteur par la circonstance ou adapte un ou des textes, etc.⁴⁸⁹.

Les modèles d'écriture pour une scène théâtrale qui emploie les médias numériques ne sont pas les mêmes que dans le théâtre traditionnel. Nous avons plutôt affaire à des modèles dramaturgiques non traditionnels qui naissent de l'interaction avec les médias numériques, les dispositifs et les autres langages artistiques. Avant de continuer, il faudrait préciser le terme « dramaturgique » dans ce contexte.

⁴⁸⁸ *Ibid.*, p. 76.

⁴⁸⁹ Joseph Danan, 2013, *op. cit.*, p. 186.

2.4.2 Les deux sens de la dramaturgie

Selon Joseph Danan⁴⁹⁰, il y aurait deux sens possibles au terme « dramaturgie » : soit (1) « l'art de la composition de pièces de théâtre⁴⁹¹ », soit (2) la « pensée du passage à la scène des pièces de théâtre⁴⁹² ». Dans les deux sens, la dramaturgie contient le « *drama*, l'action » et les deux portent sur l'« organisation de l'action »⁴⁹³. Le premier sens renvoie à l'*écriture dramatique*⁴⁹⁴. Celle-ci peut être comprise comme la production d'un texte conçu pour être représenté sur la scène et dans lequel on trouve des personnages, des actions, une époque, un espace, un enjeu dramatique; elle peut, par ailleurs, être considérée comme texte littéraire. Pensons à des auteurs dramatiques comme Anton Tchekhov, Henrik Ibsen, William Shakespeare ou Federico Garcia Lorca. Dans le deuxième sens de la dramaturgie évoqué par Danan, nous trouvons aussi la relation de transposition d'un texte à la scène. Cela peut être clarifié par les propos de Patrice Pavis : « Faire la dramaturgie d'une pièce consiste à préparer les choix d'une future mise en scène, que celle-ci soit concrétisée ou non⁴⁹⁵ ». Même si le travail du dramaturge dans le deuxième sens est lié au travail du metteur en scène, « la fonction dramaturgique au cours de l'histoire [...] s'intéresse à la mise en scène plus qu'au metteur en scène, à la fonction spectatrice (perceptive, intellectuelle, participative, etc.), plus qu'au spectateur⁴⁹⁶ ». Dans la pratique, il est possible d'observer que la dramaturgie, en son premier ou en son deuxième sens, part toujours du même objectif, qui est l'organisation de l'action. Dans le premier sens, il s'agit de planifier l'action en partant de l'écriture dramatique; dans le deuxième sens, il s'agit de concevoir la scène en partant des intentions du metteur en scène. Si la création part d'un texte, le dramaturge au sens 2 doit être repensé, car, comme l'affirme Danan, « [l]e travail dramaturgique au sens 2 ne peut se construire qu'à partir de la reconnaissance ou du décryptage de cette structure, qui relève de la dramaturgie au sens 1 et constitue ses fondations⁴⁹⁷ ». Mais le dramaturge au sens 2 peut aussi être impliqué dans un spectacle de

⁴⁹⁰ Joseph Danan, *op. cit.*

⁴⁹¹ *Ibid.*, p. 7.

⁴⁹² *Ibid.*, p. 8.

⁴⁹³ *Id.*

⁴⁹⁴ Selon Patrice Pavis, l'écriture dramatique (*dramatic writing*) « [c]herche à dire deux choses : 1) L'écriture renvoie à quelque chose d'écrit, quels que soient la langue ou le support, et elle utilise une langue naturelle, aussi retravaillée soit-elle ; 2) le dramatique indique la forme du texte ; cette forme est liée au drame, à l'action saisie dans sa tension, à une action représentée par des actants, généralement des personnages ». Cf. Patrice Pavis, 2014, *op. cit.*, p. 73.

⁴⁹⁵ Patrice Pavis, 2014, *op. cit.*, p. 66.

⁴⁹⁶ *Id.*

⁴⁹⁷ Joseph Danan, 2010, *op. cit.*, p. 25.

danse, d'opéra, une exposition artistique. C'est-à-dire que la dramaturgie au sens 2 n'est pas reliée exclusivement à un texte et qu'elle peut donc se concentrer sur l'organisation de l'image, du son, de l'espace. C'est de cette diversité que naît la scène contemporaine.

La dramaturgie qui nous intéresse dans notre travail est celle qui résulte de la tension entre ces deux sens. Bien que nous explorions la création d'un texte dramatique, celui-ci n'est pas généré par un processus d'écriture traditionnelle. Notre écriture dramaturgique surgit plutôt de l'ensemble des liens que nous réalisons grâce au dispositif technologique et au processus d'exploration en laboratoire. De ce point de vue, nous nous questionnons sur les possibilités de rassembler sur papier les dialogues et les idées inspirées de l'utilisation du numérique. Nous réfléchissons aussi aux formes et outils utilisés pour écrire avec les médias numériques sans partir d'un texte écrit préalable, mais en construisant le texte dans le processus. C'est dans cette dualité, entre absence et présence du texte, que le dramaturge doit recréer et intégrer l'inscription des matériaux sonores et visuels que les médias numériques apportent au théâtre contemporain. Cela nous amène à observer brièvement quelques exemples de nouveaux modèles dramaturgiques, spécialement ceux qui incorporent les médias numériques, présentés par Franck Bauchard, Joseph Danan et Luis Thenon.

2.4.3 Les nouveaux modèles dramaturgiques

2.4.3.1 Le portrait de l'auteur en cyberdramaturge : tisser le texte à travers le dispositif technologique

Dans son article « Du texte au théâtre : de la culture de l'imprimé aux environnements numériques⁴⁹⁸ », Franck Bauchard présente trois portraits ou trois nouvelles figures de l'auteur qui apparaissent avec le contexte numérique. D'abord, il y a « [l]e portrait de l'auteur en cyberdramaturge : tisser le texte à travers le dispositif technologique⁴⁹⁹ ». Ce type d'auteur se permet une expérimentation et une relation directe avec le processus de création en considérant de multiples médias, le jeu des acteurs et les autres créateurs. Puis, « [l]e portrait de l'auteur en typographe : les nouvelles matérialités du texte dramatique imprimé⁵⁰⁰ » évoque un auteur qui explore librement la scène avec les ressources visuelles

⁴⁹⁸ Franck Bauchard, 2011, *op. cit.*

⁴⁹⁹ *Ibid.*, p. 72

⁵⁰⁰ *Ibid.*, p. 73.

offertes par l'ordinateur, telles que la police des caractères, l'orientation spatiale du texte, les jeux graphiques, l'usage des espaces, l'organisation du texte sur la page, entre autres. Enfin, « [l]e portrait de l'auteur en avatar : révéler une autre scène de l'écriture⁵⁰¹ » parle d'un auteur qui se sert des « plates-formes d'échange et de communication, [des] réseaux sociaux, [des] sites de rencontres, [des] jeux en ligne, [des] sites d'information existant à ce jour sur le Web⁵⁰² ». Parmi ces portraits présentés par Bauchard, celui qui entre en dialogue avec notre recherche-crédation est le premier parce que l'auteur y apparaît comme plongeant à l'intérieur du processus de création et d'exploration de l'espace scénique, ce qui lui permet d'écrire en parallèle au processus. Selon Bauchard, dans ce portrait,

[l]e texte s'élabore dans des processus collectifs et collaboratifs qui sont le propre du théâtre. Il s'offre comme un matériau d'un tissage partagé entre les différents métiers de la scène. Il s'adapte aux contraintes ou possibilités techniques du plateau. Il s'hybride avec d'autres médias — le son, l'image fixe ou animée —, voire avec des applications informatiques permettant d'incruster des fonctionnalités dans le texte.

Observons que l'auteur change sa position de participant extérieur au processus créatif pour une position active et centrale dans la construction scénique. C'est de là qu'il réussit à saisir les croisements de médias et de langages qui entrent en jeu. Bauchard écrit : « En mettant à distance les valeurs littéraires, l'auteur se rapproche du plateau. Il s'inscrit de manière multiple au sein même du processus de création scénique⁵⁰³ ». L'auteur peut imaginer de l'extérieur les possibilités visuelles, sonores, spatiales, mais son regard change effectivement quand il se place à l'intérieur du processus de création : son contact avec l'idée devient concrète. En ce sens, « [l]'écriture intègre une dimension expérimentale quand l'auteur travaille son texte à même un dispositif technologique⁵⁰⁴ ». Grâce au rapport avec le dispositif, les formes et les procédés se multiplient et révèlent des options qui étaient inimaginables autrement. Cela enrichit le travail d'écriture et de représentation. L'exemple que donne Bauchard pour ce portrait est une création chorégraphique dans laquelle on utilise des capteurs sur les articulations des danseurs pour générer le texte à partir du mouvement⁵⁰⁵. Bauchard commente :

⁵⁰¹ *Ibid.*, p. 75.

⁵⁰² *Id.*

⁵⁰³ *Ibid.*, p. 73.

⁵⁰⁴ *Ibid.*, p. 72-73.

⁵⁰⁵ *Id.*

Ce mode d'écriture déplace la relation du texte au corps. Les danseurs ne sont plus dans un rapport d'interprétation avec le texte, mais explorent le texte par le mouvement pour faire apparaître des sens nouveaux, des rythmes, une scansion. Le texte devient plastique. Le produit d'une exploration singulière, et chaque fois unique, de l'espace, du temps et de la narration.

Nous pouvons envisager l'image dans la même perspective, par exemple, en pensant à ce à quoi l'image se substitue, à ce que l'image dit, à ce qu'elle apporte au discours de l'auteur, ainsi qu'aux diverses perspectives temporelles et spatiales qu'elle ouvre.

Ce portrait soulève d'autres questions : Comment l'auteur vit cette expérience d'intégration des données du mouvement et d'interactivité avec la dramaturgie ? Comment l'auteur gère-t-il les besoins techniques ? Quelles indications, quels mots, quelles paroles l'auteur emploie-t-il concrètement pour indiquer ses choix parmi la gamme des possibilités expressives que les médias numériques offrent à la scène ?

2.4.3.2 La relation entre le dispositif et la dramaturgie

En parlant des nouveaux modèles dramaturgiques, Joseph Danan écrit : « [l]'écriture qui se destine aujourd'hui au théâtre s'élabore sur cette frange, entre une dramaturgie fragilisée et son absence ou sa quasi-absence ». D'après lui, « [e]ntre un théâtre du pur *texte-matériau* et celui qui cherche à maintenir un principe dramaturgique, un certain nombre d'auteurs choisissent malgré tout la seconde voie, devenue étroite d'être menacée, de l'intérieur même, par la première⁵⁰⁶ ». Les *texte-matériaux* sont, du point de vue de Danan, ces textes contemporains qui, « récusant le modèle de représentation, font aussi sauter toute structure interne qui convoquerait la "pièce de théâtre"⁵⁰⁷ ». Selon lui,

[c]es textes, qui se situent dans la ligne müllérienne (celle de *Paysage sous surveillance*), n'appartiennent plus à la catégorie du dramatique, tout en étant écrits pour le théâtre. Ce sont des textes-matériaux, imposant un tout autre rapport entre texte et mise en scène et, dans la mesure où s'y annule la dramaturgie 1, obligeant à poser autrement la question de la dramaturgie 2⁵⁰⁸.

Parmi les créations que Danan mentionne en parlant des nouveaux modèles dramaturgiques, soulignons le travail de Gertrude Stein, dans lequel « la pièce-paysage se

⁵⁰⁶ *Ibid.*, p. 53.

⁵⁰⁷ Joseph Danan, *op. cit.*, p. 28.

⁵⁰⁸ *Id.*

déploie dans le champ ouvert par cette oscillation (entre arts plastiques et musicalité)⁵⁰⁹ »; des *spectacles-paysages* comme celui de *Variations de Darwin* de Jean-François Peyret, avec la collaboration du biologiste Alain Prochiantz, spectacles dont les recherches de Charles Darwin (1809-1882) constituent le *texte-matériau*. Il mentionne aussi la fusion de la danse contemporaine et de la dramaturgie, ainsi que la relation entre le dispositif et la dramaturgie. En ce qui concerne la danse contemporaine et la dramaturgie, Danan écrit :

On peut admettre à partir de là qu'un grand nombre de compositions de danse contemporaine (comme du théâtre) travaillent de manière à peu près invisible autour d'un thème varié ou à partir d'un matériau plus vaste.

C'est la danse, plus encore que la musique, qui apprend au théâtre à laisser le spectateur aux prises avec la « logique de la sensation »⁵¹⁰.

Ainsi, l'approche qui combine le drame et la danse permet non seulement d'évoquer des personnages, des conflits et des histoires, mais aussi de présenter leur évolution. La dernière proposition mentionnée parmi les nouveaux modèles dramaturgiques est celle qui nous intéresse le plus. Il s'agit du modèle *Dispositif versus dramaturgie*⁵¹¹ ? Joseph Danan a interrogé cette relation après son expérience comme metteur en scène pour la pièce *Roaming monde*, publiée (sous forme de livre) en 2005. Pour cette expérience, le metteur en scène partait à la rencontre des comédiens. Il ne s'appuyait sur aucune texte; celui-ci a plutôt été intégré au fur et à mesure de l'évolution du travail créatif. L'auteur proposait tout de même la situation suivante comme point de départ : « deux personnages se parlent par l'intermédiaire de téléphones portables ; dans le même temps, donc, mais pas dans le même lieu (elle est dans la rue, lui chez lui, etc.). [...] les deux personnages sont en présence l'un de l'autre dans la fiction⁵¹² ». Mais ils ne se voient pas. Dans le cadre de l'exploration, de l'improvisation et du jeu des comédiens, l'espace étendu et non théâtral est apparu essentiel : l'espace a « joué un rôle de déclencheur⁵¹³ ». L'endroit où étaient effectuées les répétitions était « un vaste hall de musée désaffecté [...]. Les deux acteurs pourraient à la fois être dans le même espace et jouer comme s'ils n'y étaient pas⁵¹⁴ ». Selon l'auteur, dans cette création, il est arrivé à mettre « en place un dispositif, à l'intérieur duquel les

⁵⁰⁹ *Ibid.*, p. 54.

⁵¹⁰ *Ibid.*, p. 62.

⁵¹¹ *Ibid.*, p. 63.

⁵¹² *Ibid.*, p. 64.

⁵¹³ *Id.*

⁵¹⁴ *Id.*

comédiens ont une grande liberté de mouvements et de jeu⁵¹⁵ ». Il ajoute : « Il y a du jeu, articulé à, inscrit dans une certaine structuration de l'espace et du temps⁵¹⁶ ». Danan remarque :

Les représentations de *Roaming monde* sont nées de la rencontre d'un texte et d'un espace (puis d'un autre...), le croisement des deux se faisant dans l'acteur. Ce qui a opéré : quelque chose comme une intuition dramatique (sens 2), comparable, finalement, à celle que je laisse agir quand j'écris. [...]

Que ce soit dans l'écriture ou dans la mise en scène, il s'agit de laisser parler une forme. De la laisser mettre en œuvre (activer, libérer) ce qui agit et, dans le même mouvement, pense en elle⁵¹⁷.

Nous comprenons que cette expérience de *Roaming monde* est un processus de création opposé à celui de l'écrivain qui s'isole pour concevoir une pièce de théâtre destinée à être représentée à la fin de son travail. Au tout début, l'auteur ne s'attendait pas à ce que l'espace devienne actif et suscite des possibilités créatives. Cela est arrivé par soi. Ce type de processus demande une disposition d'écoute et une ouverture à l'expérimentation de la part du metteur en scène ou de l'auteur, car le point de départ évolue au cours du développement de la relation recherchée, dans ce cas-ci avec les comédiens et l'espace. Pour Danan,

[l]a dramaturgie est ce qui anime, proprement, la scène théâtrale, qu'elle procède d'un texte dramatique ou pas — toujours texte cependant, je crois, à un moment ou un autre du processus (pièce de théâtre, texte-matériau, programme, « texte dramaturgique », notes préparatoires ou note d'intention), visible ou invisible⁵¹⁸.

Ce que nous en tirons pour notre recherche-crédation, c'est, d'une part, la position de l'auteur qui se modifie – celui-ci s'immerge dans le processus –, et d'autre part, le fait qu'explorer dans un espace autre qu'une structure théâtrale influence la construction de l'action. De la même manière, les dispositifs technologiques, dans notre cas, peuvent influencer et transformer le processus d'écriture dramaturgique, en révélant de nouvelles approches et des idées originales. Parmi les portraits dressés par Bauchard, une telle recherche créative correspondrait au « portrait de l'auteur en cyberdramaturge : [où il s'agit de] tisser le texte à travers le dispositif technologique ».

⁵¹⁵ *Id.*

⁵¹⁶ *Ibid.*, p. 65.

⁵¹⁷ *Ibid.*, p. 66.

⁵¹⁸ *Ibid.*, p. 67.

Ce qui nous paraît stimulant dans ces nouvelles formes et ces nouveaux modèles d'écriture est surtout d'adapter l'écriture aux possibilités narratives de l'image, du son, de l'espace, de la lumière, bref, de créer un dispositif technologique en relation avec le texte, le comédien et le spectateur. Les exemples dont nous avons parlé jusqu'ici nous permettent de penser la scène multiple, interconnectée et intermédiaire où le théâtre contemporain se place, ancré dans l'ère numérique.

2.4.3.3 Exemples d'œuvres intermédiales

En prenant comme base la notion d'*écriture intermédiaire*, nous analyserons ici les œuvres suivantes de Luis Thenon : *El Cartero de Londres*⁵¹⁹ ; *Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia*⁵²⁰ ; et *Le vol des anges : Création multimédia, Texte dramatique pour deux personnages et un acteur, environnement visuel, environnement sonore et voix multiples*⁵²¹. Ces œuvres constituent des exemples de la concrétisation de l'*écriture intermédiaire* dans une forme dramatique ouverte aux enjeux posés par les nouvelles technologies dans l'écriture du théâtre. Nous souhaitons discuter ces œuvres, considérées comme des exemples d'*écriture intermédiaire*, pour observer les liens créés entre le texte et les médias. Nous visons à comprendre la structure, les ressemblances et les connexions proposées selon les particularités de chaque œuvre. Ainsi, notre analyse ne sera pas centrée sur l'auteur et son univers créatif, mais plutôt sur cette nouvelle forme d'écriture postdramatique en lien avec les médias numériques qu'il propose. La perspective intermédiaire imprègne donc également cette analyse. Nous présenterons brièvement les créations, puis les éléments récurrents que nous avons repérés.

2.4.3.3.1 Le rôle des indications scéniques

Avant même d'examiner les œuvres, il faut clarifier le rôle des indications scéniques qu'elles comportent. Aujourd'hui, dans les textes dramatiques, nous trouvons diverses sortes d'indications scéniques. L'usage le plus commun est celui de donner des informations aux interprètes, et par la même, aux lecteurs et aux metteurs en scène. L'indication peut toucher l'intentionnalité du personnage à un moment précis, un geste ou un déplacement qui peut motiver l'action suivante. Nous trouvons aussi des indications

⁵¹⁹ Luis Thenon, *El Cartero de Londres*, op. cit.

⁵²⁰ Luis Thenon, *Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia*, op. cit.

⁵²¹ Luis Thenon, *Le vol des anges*, op. cit.

scéniques qui donnent plus de détails sur la relation texte et scène, dans lesquelles nous pouvons tirer, jusqu'à un certain degré, une proposition de mise en scène. Il s'agit, par exemple, des indications à propos du temps et de l'espace, de l'entrée et de la sortie des personnages, de leur apparence. De la même façon, ces indications peuvent renvoyer à la musique, à un bruit ou à une lumière, comme c'est le cas des œuvres *Cette fois* (1974) et *Berceuse* (1981) de Samuel Beckett, qui précisent l'intensité, le début et l'arrêt de l'éclairage. Certaines œuvres sont élaborées uniquement par des indications scéniques. C'est le cas d'*Actes sans paroles* de Beckett ou de *Le pupille veut être tuteur* de Peter Handke. Dans *La petite maison ou Promenade* de Noëlle Renaude, l'auteure propose même que les indications scéniques soient dites par les personnages. D'ailleurs, Jean-Pierre Ryngaert rappelle que

[à] l'origine, dans le théâtre grec, les didascalies étaient destinées aux interprètes. Dans le théâtre moderne, où l'on parle d'indications scéniques, il s'agit des textes qui ne sont pas destinés à être prononcés sur scène, mais qui aident le lecteur à comprendre et à imaginer l'action et les personnages. Ces textes sont également utiles au metteur en scène et aux acteurs pendant le travail de répétition, même s'ils ne les respectent pas.

[...] Quand l'auteur ne donne aucune indication, c'est qu'il souhaite s'abstenir de fournir d'autres pistes pour la représentation que celles incluses dans le texte des personnages. [...] Inversement, certains auteurs accordent une place considérable aux indications scéniques, comme s'ils définissaient à l'avance la forme de représentation, ou comme s'ils ne pouvaient imaginer le texte des personnages indépendamment du cadre dans lequel il serait produit⁵²².

Chez Thenon, les indications scéniques précisent la présence et l'évolution du son et de l'image. Le texte des personnages est lié à ces éléments, et c'est dans ce lien que le sens global de la proposition s'accomplit. Ainsi, les indications scéniques sont des textes, mais des textes écrits à travers une autre matérialité, celle du sonore et du visuel. C'est pourquoi, dans la note liminaire de ces œuvres, Thenon invite le metteur en scène à prendre connaissance de cette relation, car le fait de les supprimer enlève une part essentielle du discours proposé.

2.4.3.3.2 *El Cartero de Londres* (2003)

El cartero de Londres raconte l'histoire d'un postier qui veut livrer une lettre à une jeune fille aveugle. Celle-ci attend de recevoir sa valise avec ses parents (qui sont morts) dans une

⁵²² Jean-Pierre Ryngaert, *Introduction à l'analyse du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2008, p. 38.

des stations d'où partent les trains vers Auschwitz. Malgré les tentatives du postier, la fille n'accepte pas la lettre; elle reçoit sa valise, qui est son passage aux camps de concentration nazis. Elle part vers la mort et le postier reste à lire la lettre en silence.

Le discours visuel est alors essentiel pour comprendre les personnages et le contexte dans lequel ils se trouvent. Les images à présenter sont celles de camps de concentration, de fils de fer barbelés et de cadavres entassés. Ce contexte n'est mentionné à aucun moment par les personnages. Nous pouvons l'observer dans cet extrait du texte :

(Le Père, la Mère et la Fille sont assis en demi-cercle, encerclant une valise. Image très éloignée d'une locomotive à charbon qui s'approche d'une façon frontale et lentement. En transparence, on voit la Fille de dos, dans un premier plan général, debout sur la voie ferrée, avec une robe blanche et les bras ouverts en croix. Dans l'image, elle est jeune, mais il faut comprendre que c'est le même personnage.)

Père : Ce soir, la valise arrive. Je veux que tout le monde soit là quand elle arrivera. Nous allons l'ouvrir une heure plus tard.

La Mère : Je suis toujours là.

Père : Je ne t'ai rien demandé.

La Fille : Moi non plus. C'est pourquoi je n'ai rien dit.

La Mère : Tais-toi. Les filles les plus jeunes ne se mêlent pas des conversations des parents.

La fille : Les filles aînées, oui ?

Mère : Tu n'es pas une fille aînée, tu es une fille unique et les filles uniques ne sont ni les plus jeunes, ni les aînées.

La fille : Je le sais.

(L'image d'un train qui passe à toute vitesse de droite à gauche de la scène s'ajoute aux autres images. Puis, les autres images s'estompent. On entend en même temps et tout à coup le son strident des roues et le sifflement aigu et pénétrant. Après quelques secondes, le train disparaît et on voit uniquement l'image de la voie ferrée dans sa position face à la scène. La Fille marche sur les traverses et s'éloigne. En transparence, on voit la clôture d'un camp de concentration)⁵²³.

⁵²³ Luis Thenon, *op. cit.*, p. 86. Notre traduction. « *(El Padre, la Madre y la Hija están sentados en un semicírculo, rodeando una valija. Imagen muy lejana de una locomotora de carbón que se acerca de manera frontal, muy lentamente. En transparencia se ve a La Hija de espaldas, en primer plano general, de pie sobre las vías del tren, con un vestido blanco y los brazos abiertos en cruz. En la imagen es joven, pero debe comprenderse que se trata del mismo personaje.)*. El Padre : Esta noche llega la valija. Quiero que todos estén aquí cuando llegue. La abriremos un ahora más tarde. La Madre : Yo estoy siempre aquí. El Padre : A vos no te pregunté nada. La Hija : A mí tampoco. Por eso no dije nada. La Madre : Cállate. Las hijas menores no entran en las conversaciones de los padres. La Hija : Las hijas mayores sí? La Madre : Vos no sos una hija mayor, sos hija única, y las hijas únicas no son ni la menor ni la mayor. La Hija : Eso ya lo sé. *(Se suma a las otras la imagen de un tren que pasa a toda velocidad de derecha a izquierda de la escena. Las otras imágenes se desvanecen. Se escucha al mismo tiempo y de manera repentina un ruido estridente de ruedas y el silbato agudo y penetrante. Al cabo de unos segundos, el tren desaparece y se ve únicamente la imagen de las vías férreas en su posición frontal a la escena. La Hija camina sobre los durmientes, alejándose. En transparencia se ve el cerco de un campo de concentración.)*. »

La *vidéoscénique* est composée par divers allers et retours, lesquels peuvent être décrits comme des fragments de souvenirs et de faits historiques. Ils se mêlent dans *un montage expressif* qui emploie des actions simultanées et le rapprochement symbolique. Certains personnages de l'histoire s'entrecroisent, tels que Richard III et l'enseignant des colonies espagnoles. Ces personnages font écho aux idées et aux pratiques de violence, d'esclavage et d'oppression, qui ont marqué de souffrance l'histoire de l'humanité de la même façon que l'holocauste. Dans les didascalies, on remarque l'utilisation de notions comme « superposition » et « transparence » pour définir le traitement esthétique des images. Également, l'auteur suggère parfois l'emploi de la vidéo en direct pour mélanger les scènes captées au moment même avec les images préenregistrées. Un vocabulaire cinématographique est aussi employé pour exprimer l'action des images : on parle notamment de cadrages et d'échelles de plans. Il y a aussi des images où le texte et la vidéo s'entrecroisent, comme dans l'exemple suivant, où une relation est établie entre l'image, le texte projeté et le texte dit. L'auteur propose de projeter sur l'écran l'image d'une main qui écrit avec une plume d'oie, puis le texte qu'elle a écrit : « L'important est que la personne disparue ne soit jamais retrouvée. Alors, la mort n'est qu'un acte littéraire⁵²⁴ ». Quelques instants plus tard, Richard III dit cette phrase au postier sur un ton de confiance. Cela révèle une association thématique entre l'écriture, la parole, l'image, la complicité, l'effacement des faits et le meurtre. D'autres images en lien avec la violence et la souffrance sont proposées. Elles sont traitées en transparence et en superposition. Elles évoquent le colonialisme britannique en Inde, la guerre de libération de l'Algérie et les crânes du Cristobal Colon. Certaines images sont plutôt d'ordre métaphorique ou symbolique : la valise, l'accumulation des valises, les trains et la brume en lien direct avec l'holocauste. Le texte présente aussi de manière récurrente l'apparition de traces sur le rivage d'une plage. Sur cette plage se trouve un oiseau noir que les gens écrasent, ce qui peut représenter une métaphore de la liberté réduite par l'oppression et le pouvoir.

La création sonore mérite aussi d'être soulignée. Dans l'œuvre, l'acte d'écrire, la lettre, les mots sont évoqués fréquemment. En parallèle, le bruit d'une machine à écrire est utilisé pour produire une image sonore enveloppante. Au début, le bruit que fait la machine à

⁵²⁴ *Ibid.*, p. 92. Notre traduction. « Lo importante es que al desaparecido no se lo encuentre nunca. Entonces la muerte sólo es un acto literario. »

écrire est reconnaissable, puis l'auteur propose de répéter le son, avec un traitement de l'intensité et de la concentration sonore qui le transforme peu à peu jusqu'à produire un environnement bruyant désagréable. Le bruit empêche les personnes de s'entendre, elles doivent crier, puis le bruit cesse. Cette sensation sonore peut être associée aux chambres à gaz, aux gens qui y ont été enfermés et à leur souffrance. Cela évoque leur cri, que personne n'a voulu entendre. Un procédé semblable est utilisé avec des bruits de fouet, accompagnés par des images en lien avec l'esclavage, la punition, l'abus sexuel. Au début, le bruit des fouets est reconnaissable, puis il se transforme et prend toute la place, jusqu'à s'arrêter tout à coup.

Au début de l'œuvre, nous trouvons une note liminaire qui attire l'attention du lecteur sur le rôle des indications scéniques dans le sens global de l'œuvre⁵²⁵. Dans cette note sont mentionnées des consignes à propos de l'emploi de la *vidéoscénique*. L'auteur insiste notamment sur l'importance de faire des transitions lentes avec les images, et de faire des compositions visuelles liées à l'action scénique qui restent apparentes de manière plus ou moins prolongée. Selon l'auteur, cela favorise l'intégration et l'unité esthétique entre les images, l'acteur et l'espace. Des consignes sont aussi données pour le traitement du son : l'auteur suggère une spatialisation sonore immersive, à partir de sons directs et descriptifs qui suscitent des sensations analogiques plutôt que des sensations réalistes⁵²⁶.

La relation entre la dramaturgie visuelle et la dramaturgie textuelle est essentielle pour accomplir la proposition discursive de l'auteur. L'imbrication du visuel, du texte et du son est en effet nécessaire pour que le lecteur et le metteur en scène puissent aller au bout de la dimension discursive qu'offre l'œuvre.

2.4.3.3.3 *Le vol des anges (2003)*

Le vol des anges : Création multimédia, Texte dramatique pour deux personnages et un acteur, environnement visuel, environnement sonore et voix multiples raconte l'histoire d'un soldat, qui a pour mission de surveiller une zone militaire pendant la guerre. Le soldat, seul et épuisé, est plongé dans une mer de doutes et de questionnements sur la vie, la mort, la raison de la guerre et sa propre responsabilité. Ce bouleversement est partagé avec un

⁵²⁵ *Ibid.*, p. 85.

⁵²⁶ *Ibid.*, p. 86.

Ange, mais celui-ci, loin de le reconforter, le confronte durement à propos de sa raison de se battre et de sa fidélité envers l'armée. Le soldat, suivant son inévitable destinée, éprouve parfois la sensation de voler, d'être libre, jusqu'au moment où il part définitivement.

Dans cette œuvre, le même acteur joue les deux personnages. Le soldat est interprété par l'acteur, évoquant ce qui est concret et réel, tandis que l'Ange est représenté par des images préenregistrées, évoquant la dimension imaginaire et irréaliste qu'il porte. Cette dualité s'entrecroise dans la scène et crée un espace baigné d'étrangeté. Dans cette œuvre, l'écriture intermédiaire présente le conflit surtout au moyen du visuel : le personnage de l'Ange y occupe une grande place. L'Ange, qui est une sorte de spectre invisible, d'une dimension autre que l'humain, prend consistance sur la scène au moyen de l'image. Ce point de départ permet au lecteur et au metteur en scène d'imaginer et de concevoir l'histoire dans cette coprésence entre l'acteur et l'image en tant que personnage. D'où que l'attention aux didascalies soit essentielle pour comprendre le sens global de l'œuvre.

Dans la note liminaire, l'auteur décrit le dispositif scénique : il est composé par de multiples écrans placés dans des angles différents afin de composer des images par la multiplication, la superposition et la déformation, ainsi que des espaces de profondeur. L'auteur propose aussi de créer des univers sonores traités avec un rythme lent qui s'éloignent de la réalité⁵²⁷. Dans cette note à l'intention des metteurs en scène, l'auteur exprime les particularités de cette proposition textuelle. Il écrit :

Dans cette pièce se trouve un certain nombre de didascalies, concernant tant des mouvements que des indications scéniques et audiovisuelles. Il est important de comprendre que, d'aucune façon, ces indications ne dépassent la simple intention de donner au metteur en scène une approximation de l'espace imaginaire de l'auteur. En conséquence, le créateur théâtral devra se positionner face à ce texte sachant que ses didascalies ne sont qu'une simple proposition de lecture. Ce texte lui appartient⁵²⁸.

L'auteur attire notre attention sur le fait qu'il y a une relation étroite entre le sens possible de la proposition et le contenu des didascalies, car il ne s'agit pas d'y indiquer seulement un espace, un déplacement, l'entrée ou la sortie d'un personnage, mais plutôt un sens complémentaire, visuel et sonore, à ce qui se passe dans la scène et qui conditionne le

⁵²⁷ Luis Thenon, 1999, *op. cit.*, p. 29.

⁵²⁸ *Ibid.*, p. 27.

discours proposé. Certaines indications scéniques désignent aussi au lecteur et au metteur en scène des possibilités d'écriture des médias dans la scène. Par exemple, dans celle-ci :

Les bombardements recommencent. Il court dans l'espace et tout à coup, se faisant petit, il remet son casque et reste sans bouger. Au bout d'un moment, les bombardements cessent. Il sort un morceau de tissu et commence à frotter son fusil. Presque en même temps, il se met à chanter. Des images religieuses se font de plus en plus présentes sur les écrans, se mêlant à la fumée des explosions, qui bougent au ralenti⁵²⁹.

Cette indication décrit, d'une part, les actions exécutées par le soldat dans une zone de guerre et, d'autre part, comment les sensations de tension, de peur et d'angoisse du soldat sont amplifiées par la relation entre le son et l'image. L'intensité du son des bombardements est mise en contraste avec le rythme lent des images religieuses, superposées et en transparence, ce qui fait ressortir l'univers intérieur du personnage. Un autre exemple est celui-ci :

Après un instant, le bruit des explosions s'éloigne jusqu'à disparaître. Le Soldat regarde autour de lui. Les ombres de la nuit tombante commencent lentement à l'entourer. Les voix ne parlent plus. Alors, une profonde sensation de solitude l'envahit. Sur les écrans prédomine l'image de gens qui déambulent comme des fantômes dans une ville abandonnée⁵³⁰.

Encore ici, la relation entre le son, l'image et l'acteur fait apparaître l'imaginaire du soldat et intensifie la situation dramatique en amplifiant ses sensations. Le dispositif est essentiel pour créer les sensations recherchées. Le soldat est placé au milieu du dispositif d'écrans qui entourent l'espace, et les images de personnes qui déambulent comme des fantômes soulignent la solitude du soldat. Les indications scéniques proposent également de répéter les images, de les multiplier, de les faire apparaître puis disparaître. Enfin, l'auteur suggère de concevoir un système sonore qui entoure l'espace et d'employer ce dispositif pour que le son suive des trajectoires.

2.4.3.3.4 *Juan Rafael Mora Porras (2010)*

Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia commence quand Juan Rafael Mora Porras (1814-1860), personnage réel de l'histoire politique costaricaine, rentre dans son pays, en 1859, malgré sa condition d'exilé. Mora, rempli de nobles principes, veut reprendre la position de président de la République qui lui a

⁵²⁹ *Ibid.*, p. 38-40.

⁵³⁰ *Ibid.*, p. 42-43.

injustement été enlevée. Dans la deuxième partie de l'œuvre, l'histoire remonte dans le passé, au moment où Mora, en tant que président, fait appel à la population pour défendre le territoire national contre les flibustiers de William Walker. Cette bataille a été gagnée en 1856, grâce à l'intervention de Mora, qui a ainsi assuré l'indépendance du Costa Rica. Dans la troisième partie, l'histoire reprend au moment où Mora entre au pays comme exilé et à cause de son effort pour retourner au pouvoir, est emprisonnée et fusillée en 1860, par son propre peuple.

Cette œuvre combine le théâtre, la danse, la musique, la poésie et la *vidéoscénique*. La proposition dramaturgique n'est pas linéaire. Les personnages de Juan Rafael Mora Porras et Inecita (son épouse) sont représentés par des acteurs de théâtre, par des danseurs et des chanteurs. Ce croisement de disciplines caractérise toute l'œuvre. Au début, le conflit est porté par l'univers visuel. Par exemple, alors que le personnage du vieux soldat narre de manière lyrique le destin fatal de Mora, l'image de plusieurs pieds qui marchent dans la boue sont présentés en transparence et superposés à l'image de la mer, de la plage et au portrait de Mora, qui s'estombe. Cette image est chargée de la prémonition de la mort de Mora ; elle est répétée avec certaines variations pendant la première partie. Si nous pensons au mouvement du soldat qui marche et se prépare à la guerre, cette image complète le sens de ce qui est dit par le personnage sur la scène. Cela crée une tension dramatique entre ces deux espaces et ces deux temps qui se complètent : l'image et la scène. Dans la proposition visuelle, nous observons également l'emploi d'images qui présentent le contexte de l'époque : la lumière d'une bougie, la roue d'un chariot typique du Costa Rica, des documents manuscrits, des illustrations de lieux en lien avec la guerre, des baïonnettes et des torches. Ces images permettent de comprendre les conditions de l'espace-temps dans lesquelles se déroule l'histoire, sans que ces informations soient données par les paroles des personnages.

La note liminaire de cette œuvre présente des consignes pour la création visuelle. Il y est question de transparence et de superposition des images, de traitement du rythme, du temps et des transitions. Puis, l'auteur suggère d'utiliser des images préenregistrées et des images captées en direct. Selon lui, l'exploration de la vidéo en direct pendant les répétitions peut apporter une certaine marge de performativité intéressante pour la proposition de la vidéo et

le traitement du discours global du metteur en scène. Dans ce sens, l'auteur propose de capter en direct et de superposer des images, en favorisant les premiers plans (yeux du personnage, une main qui pose un geste très significatif, etc.)⁵³¹. Une fois encore, le langage cinématographique fait partie des indications pour certaines parties de la proposition visuelle de l'œuvre. Un élément intéressant à souligner est que la forme du texte est semblable à l'organisation et à la disposition des éléments d'un scénario. Sur la figure 3, nous voyons que le texte est divisé en deux colonnes : dans la première colonne, nous trouvons le texte dramatique et les didascalies à propos de la chorégraphie et de la musique. Dans la deuxième colonne apparaissent les didascalies touchant la *vidéoscénique*.

Al comenzar la SEGUNDA PARTE, un cambio de luces debe introducir al espectador en el tiempo pasado. Debe entenderse claramente que el GLORIA es el final de la escena que va a comenzar.

El viejo soldado

Así llegaron de la guerra, así los recibieron las mujeres, los viejos y los niños. Muchos no volvieron, su sangre nutre aún la tierra que queremos. Dejemos nuestra mirada flotar en la distancia de la historia y miremos un instante el sacrificio de este pueblo.

Momento sinfónico : 3 minutos.

Al inicio del segundo minuto, El baritono Mora canta un aria pidiéndole al pueblo que se levante en armas contra los filibusteros. Se lo ve a Mora escribiendo la proclama al pueblo para que se

Se ve la escritura de un documento manuscrito en un primerísimo primer plano que ocupa toda el área de proyección disponible de la video escénica.

En sobreimpresión, los miles de pies marchan nuevamente, como si el pueblo marchara sobre la historia contenida en ese manuscrito. En tercera sobreimpresión pasan a gran velocidad nubes rojizas sobre un cielo tormentoso.

La escritura de documento manuscrito en un primerísimo primer plano desaparece. Sólo quedan en el fondo de la imagen las nubes del cielo tormentoso que pasan ahora muy lentamente. Sobre ellas, nuevamente se ven las imágenes del suelo terroso, como si alguien avanzara en una carrera desenfadada.

La proyección video escénica junta imágenes de lo que acaba de pasar en la escena con imágenes pregrabadas de los bailarines con el carro tomadas en Puntarenas. Se unen en superposición a estas imágenes, imágenes del pueblo que se levanta en armas.

Figure 3 Extrait de l'œuvre *Juan Mora Porras*

En résumé, dans les trois œuvres analysées, l'auteur met en place une proposition d'*écriture intermédiaire* sous une forme textuelle, envisagée à la fois comme écriture dramatique et comme proposition scénique qui intègre l'image, le son, l'éclairage, le texte et le travail d'interprétation, tous ces éléments étant en relation et en échange constant les

⁵³¹ Luis Thenon, 2010, *op. cit.*, p. 12.

uns avec les autres. Le regard adopté est à la fois celui du dramaturge et du metteur en scène. Un regard qui vise l'élaboration textuelle d'une pièce de théâtre, et qui s'imprègne d'un contact avec le dispositif et ses possibilités narratives, tout en reposant sur une bonne connaissance de cet ensemble. La dimension sonore et visuelle des œuvres s'affirme dans les indications scéniques et contribue à faire comprendre le sens global de l'œuvre. Malgré leur diversité, les trois œuvres de Thenon se ressemblent par la façon de traiter le tissu dramaturgique en relation avec les possibilités significatives et sensorielles que les médias apportent à la scène.

Le texte est invité à dialoguer avec les autres médias qui l'accompagnent. Comme nous l'avons vu, la création d'une écriture intermédiaire exige que le dramaturge soit familier avec les possibilités poétiques des médias qu'il intègre, mais aussi avec leur fonctionnement technique. Ce type de texte propose une scène avec un type de montage expressif (Martin), une *vue multiple* (Schechner), où tous les médias deviennent des signes. Ce qui porte à réfléchir est que cette façon d'opérer en réseau dans l'écriture intermédiaire a des analogies surprenantes avec le fonctionnement d'un ordinateur. Les images, les sons et les textes sont fournis de telle sorte que ce soit le lecteur ou le spectateur qui construise ses hyperliens et sa propre lecture.

Nous aurions pu citer d'autres exemples de ce type d'écriture intermédiaire. L'œuvre *La face cachée de la lune* de Robert Lepage, écrite en 2007, en est un bien connu. Ce texte prend comme point de départ la mise en scène réalisée par le même auteur en 2000. Il comprend une description détaillée du dispositif et même des illustrations. Les indications scéniques décrivent également les transformations du dispositif, la *vidéoscénique*, la relation du dispositif et de l'acteur.

Bref, ce qui nous attire dans l'*écriture intermédiaire*, c'est, d'une part, qu'elle permet d'élaborer une création scénique par l'exploration avec les dispositifs et l'intégration des technologies numériques dans la scène. D'autre part, elle nous amène à repenser de manière originale l'adaptation du conte au théâtre et le rôle que peuvent y jouer les technologies numériques. C'est pourquoi l'*écriture intermédiaire* constitue un des outils à explorer dans le cadre de notre recherche-crédation.

2.4.4 Concepts et notions pour discuter le texte

2.4.4.1 Structure narrative

Le livre *Guion : escritura activa* de Gabrio Zappelli Cerri⁵³² présente une introduction à la structure narrative d'un scénario, ce que l'auteur appelle des paradigmes. Selon Zappelli, le paradigme est une sorte de squelette qui précède l'écriture du scénario. Il sert à construire l'évolution dramatique de l'histoire du début à la fin⁵³³. Bien qu'il y ait divers types de paradigmes, dans le cadre de notre recherche, nous nous sommes intéressée au paradigme général⁵³⁴. Celui-ci est présenté dans la figure 4.

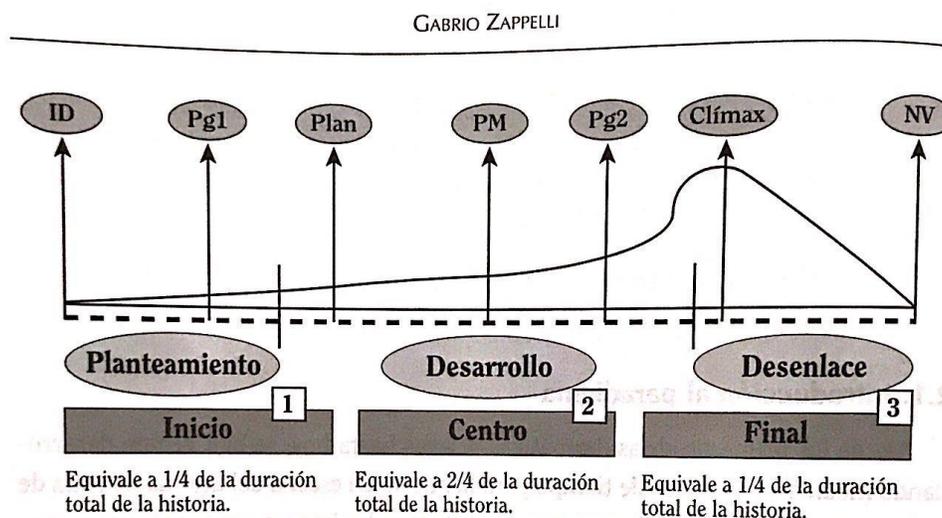


Fig. 2.1. Paradigma general.

Figure 4 Paradigma General⁵³⁵

Le paradigme est divisé en trois grands moments : l'approche ou l'exposition, le développement et le dénouement, comme la structure dramatique classique. La durée de l'histoire est répartie entre ces trois grands moments : le développement occupe la moitié du temps et le début et la fin, un quart du temps chacun.

⁵³² Gabrio Zappelli Cerri, *Guion : escritura activa*, Costa Rica, Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2003.

⁵³³ *Ibid.*, p. 25.

⁵³⁴ *Ibid.* p. 23-34.

⁵³⁵ Gabrio Zappelli Cerri, 2003, p. 24.

Dans la première partie du paradigme, la fonction de l'approche est de clarifier les contraintes de l'histoire pour le spectateur. Zappelli propose trois principaux facteurs à considérer à ce moment. D'abord, on présente les personnages principaux : leurs caractéristiques physiques, leur idéologie, leur point de vue, leurs valeurs et antivaluers. Puis, on présente le contexte dramatique, l'ambiance et l'atmosphère : les éléments visuels, le lieu, le contexte. Enfin, on présente les circonstances dramatiques dans lesquelles a lieu l'élément déclencheur. Selon l'auteur, ce déclencheur est provoqué par une causalité ou par le destin qui détourne l'intention initiale des personnages⁵³⁶. Vers la fin de cette première partie et peu avant le début du développement, il y a le premier pivot (connu aussi comme le point de non-retour). Ce pivot amène l'histoire dans une direction inattendue pour le spectateur et multiplie les directions possibles qu'elle peut prendre.

Dans la deuxième partie du paradigme sont présentées l'évolution des événements et la confrontation entre le protagoniste et l'antagoniste. Les processus de changements et l'évolution de la tactique des personnages sont approfondis. À la moitié du développement survient le point du milieu (connu aussi comme le point culminant mineur). Selon Zappelli, dans ce point du milieu, bien que l'histoire ne change pas de direction, elle comporte une révélation et une décision qui propulse la suite. Puis, vers la fin du développement et peu avant le dénouement survient le deuxième pivot (connu aussi comme le point culminant majeur) : c'est le climax. L'histoire commence alors à être dirigée vers une synthèse et dans une seule direction. Selon l'auteur, après ce deuxième pivot, la seule chose qui reste à faire pour le protagoniste et l'antagoniste est la bataille finale.

Dans la troisième partie du paradigme, le protagoniste a un dilemme : « ou il se laisse détruire par l'antagoniste, ou il fait un effort surhumain pour finalement le vaincre⁵³⁷ ». Dans le dénouement, il faut prévoir la fermeture du conflit entre le protagoniste et l'antagoniste à travers la bataille finale, l'autorévélation du besoin psychologique du protagoniste, qui doit être résolu avant de clore l'histoire. Cela peut être un changement idéologique ou une révélation morale chez le protagoniste et les autres personnages. Dans cette dernière partie, il y a une reconstruction de l'équilibre, du point de vue des

⁵³⁶ *Ibid.*, p. 27.

⁵³⁷ *Ibid.*, p. 32. Notre traduction. « [O] se deja destruir por el antagonista, o hace un esfuerzo sobrehumano para finalmente derrotarlo. »

spectateurs : on voit poindre la nouvelle vie que les personnages ont choisi après la résolution du conflit, mais celle-ci peut aussi comporter le début d'un nouveau conflit.

2.5. Conclusion

Il y a eu une importante évolution historique de la fonction de l'image, du son, de l'espace et du texte dans le théâtre. Le texte, qui était auparavant le générateur de tout le processus de création, doit se battre pour imposer sa présence dans le théâtre contemporain. Le son et l'image, qui étaient au service du texte, sont devenus des langages autonomes, avec un grand potentiel expressif, qui repose entre autres sur les médias numériques actuels. L'espace, qui était statique et frontal, est devenu actif et fondamental pour accueillir le dispositif scénique. Dans ce théâtre hypermédia, la dramaturgie de chacun de ces médias s'impose; c'est dans leur coprésence, leurs échanges et leurs interactions que l'écriture intermédiaire peut avoir lieu. Pour cette raison, nous nous interrogeons sur leurs connexions, leur composition et leur mise en relation. Si nous nous penchons sur l'espace, nous devons penser au dispositif : la distribution des équipements techniques, la position des écrans et la diffusion sonore. Nous devons également envisager la fonction de cet espace dans la représentation et dans la relation avec le spectateur. Ainsi, la relation entre espace et médias est décisive dans la composition et le développement de la création. De même, réfléchir aux matériaux de l'espace et aux objets est important pour élaborer chacune des dramaturgies scéniques d'un tel travail. Pour ce qui est du texte, il devient son quand il est verbalisé par un acteur ou s'il est enregistré. Il peut aussi devenir image s'il est projeté. On doit penser sa relation avec le personnage, en considérant si ce personnage est représenté par un acteur réel, une marionnette, un avatar ou par un son, etc. Le texte peut être un texte dramatique ou un texte-matériau (Danan) et, donc, les connexions entre l'image, le son et l'espace peuvent y varier selon les intentions qu'il y a dans la création. Dans notre travail, ce texte, en tant qu'*écriture intermédiaire*, vise à établir et mettre en lumière des associations, des échanges et des interactions thématiques, sensorielles, matérielles entre les médias pour faire la construction poétique de la représentation. Si nous nous sommes arrêtée à chacun des éléments expressifs, c'était pour penser leurs points de rencontre bien plus que leurs différences. Nous avons tout de même vu que chacun peut avoir sa propre dramaturgie et son propre vocabulaire. Maintenant, nous souhaitons mettre l'accent sur la connexion de

ces dramaturgies pour arriver à une composition artistique unifiée. Dans ce sens, notre regard n'est pas divisé par les spécificités expressives : nous recherchons les potentialités narratives des médias (Gaudreault et Marion) lorsqu'ils sont mis en présence l'un de l'autre. C'est pourquoi nous réfléchissons à l'entrecroisement de certains concepts liés à ces médias. Cela nous aide à trouver un vocabulaire commun. Par exemple, la *superposition* peut toucher l'image, mais aussi le son, les objets dans l'espace ou le texte. Les *niveaux* de l'espace scénique peuvent aussi être associés à la position des haut-parleurs dans le dispositif et à la construction de trajectoires sonores. La *figure-fond* est une notion tirée des arts visuels, mais elle peut être appliquée au son et à la configuration spatiale. Nous voyons que l'*écriture intermédiaire* du théâtre hypermédia peut être facilitée par un vocabulaire partagé. En effet, tout point de rencontre nous aide à mettre en branle la dynamique complexe de sa composition.

Chapitre 3 Laboratoires de recherche scénique

Les laboratoires de recherche scénique découlent de la méthodologie de cette recherche-crédation. C'est dans ces laboratoires que le processus de création s'est déroulé. Il s'agissait de faire l'adaptation d'un conte au théâtre en y intégrant des médias numériques. La proposition finale intitulée « Le monde n'arrête pas » en est née. Cette recherche-crédation avait comme objectif de faire l'épreuve directe de la problématique que suscite l'intégration des technologies numériques à la scène et de la manière dont on construit une poétique avec elles. Dans cette phase du projet, nous avons réalisé trois laboratoires spécifiques et un laboratoire de synthèse. Nous y avons produit des dispositifs vidéographiques, sonores spatiaux et d'écriture pour la scène. Ces dispositifs nous ont ouvert un ensemble de possibilités créatives et dramaturgiques, lesquelles ont été considérées et intégrées dans notre création.

Les laboratoires de recherche scénique ont comporté un travail progressif, prenant comme point de départ la trame, la thématique et les stimuli sensoriels portés par le conte *David* de Julieta Pinto. Il s'agissait de matérialiser ces éléments par l'emploi des langages numériques. Ces laboratoires ont été réalisés au Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène (LANTISS) sous la supervision du professeur Robert Faguy et du professeur Luis Thenon.

Dans ce chapitre, nous survolerons les diverses étapes du processus de création des laboratoires en soulignant l'évolution, les dispositifs créés et les outils développés pour concevoir la construction dramaturgique textuelle, mais aussi la dramaturgie visuelle, sonore et spatiale. Nous voulons montrer que ces processus de création sont en constant dialogue avec la théorie. Au fur et à mesure que les expériences pratiques ont été déployées, il y a eu une réverbération entre la pratique et la théorie. Cela a constitué un véhicule indispensable pour la création critique réflexive et pour la vérification et la discrimination des explorations générées, de même que pour la production de connaissances. Observer et analyser ainsi l'évolution de la démarche, pour chaque laboratoire et pour l'ensemble, nous a amenée à proposer des relations et associations conceptuelles et poétiques, à préciser notre vocabulaire et à pouvoir modéliser des étapes de

travail pratique exprimées dans un protocole, ce qui est primordial dans notre recherche-crédation.

D'abord, nous présentons le *Protocole des laboratoires de recherche scénique* où étaient organisées les étapes à accomplir dans les laboratoires. Nous y trouvons les objectifs de chaque laboratoire et les actions exploratoires, qui suivent les quatre phases de travail : 1) *l'apprentissage technique*, 2) *l'élaboration d'une installation artistique ou d'un espace scénique*, 3) *la création d'une première séquence et l'exploration de variantes* et 4) *la création d'une deuxième séquence qui s'appuie sur les étapes précédentes*.

PROTOCOLE DES LABORATOIRES DE RECHERCHE SCÉNIQUE (TABLEAU 1)

Objectifs des laboratoires de recherche scénique			
« L'univers de l'image : le réel et le virtuel »	« La parole et l'univers sonore »	« L'espace, l'installation et l'immersion »	« Laboratoire de synthèse : Le monde n'arrête pas »
Laboratoire axé sur l'utilisation du mapping vidéo pour créer un discours entre le réel et le virtuel, la présence et l'absence selon plusieurs variantes : dimensions des écrans, textures, formes, distance et position des projecteurs, multi-écrans, fragmentations, répétitions et temps des images.	Laboratoire sur l'exploration des expériences sonores immersives du spectateur en dialogue entre le réel et l'imaginaire. La disposition spatiale, les objets scénographiques et les multiples haut-parleurs entrent en jeu dans l'exploration de la <i>plasticité sonore</i> et le son enveloppant.	Laboratoire sur la création d'une installation immersive qui comporte l'utilisation de la vidéo, d'un son enveloppant et le libre déplacement du spectateur. Le but de ce laboratoire est de créer une expérience dans laquelle l'espace, le son et l'image ont été pensés comme moteurs de l'action, donc, traités comme sources de narration autonomes, mais en même temps interconnectées.	Laboratoire centré sur le dialogue entre toutes les ressources employées pour donner vie aux personnages et à leur situation dramatique en partant de notre proposition d'écriture intermédiaire.

Apprentissage technique			
<p>Fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation du mapping vidéo avec le logiciel Millumin et le calibrage des projecteurs.</p>	<p>Fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation de spatialisations sonores et de trajectoires sonores avec les logiciels Audition et LCS, et pour la connexion entre les divers haut-parleurs, les interfaces, les microphones et la console de son.</p>	<p>Fonctionnalités les plus utilisées d'un logiciel de régie pour contrôler les contenus multimédias et permettre de recueillir, gérer et diffuser les contenus multimédias dans un même programme; apprentissage du logiciel Millumin 2 pour la réalisation de mapping vidéo et du logiciel Adobe After Effects pour la création du contenu vidéo.</p>	<p>Fonctionnalités les plus utilisées du logiciel Adobe Character Animator pour créer une marionnette numérique, et mise en pratique des connaissances acquises sur les logiciels utilisés dans les laboratoires précédents pour la création vidéo et audio : Millumin 2, Adobe Audition et Adobe After Effects</p>
Actions d'exploration			
<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux outils de couche (<i>layer</i>), de projet (<i>project</i>) et de mapping (<i>mapping tools</i>). - Création des compositions en utilisant le mode de fusion ou mélangeur (<i>Blend mode</i>), l'éditeur de la tranche (<i>Show slice editor</i>), les cadres clés (<i>Keyframes</i>) et les effets de cinéma (<i>Movie effects</i>). - Création d'une base de données visuelle (vidéo et photographie) qui puisse être utilisée dans la configuration des séquences et dans l'exploration des variables. 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux outils de piste (<i>track</i>), de session multipiste (<i>multitrack session</i>), de taux d'échantillonnage (<i>sample rate</i>), à l'audio mono et stéréo et aux outils d'édition (<i>edit tools</i>). - Assignation des entrées et sorties (<i>input, output</i>), utilisation des fonctions d'import et export, de rebondir (<i>bounce</i>), faire apparaître en fondu, faire disparaître en fondu (<i>fade in, fade out</i>) et effets (<i>effects</i>). - Création d'un mapping sonore, connexion des câbles, des interfaces, des haut-parleurs, ainsi que calibrage des volumes et configuration dans le logiciel. - Enregistrement spatial avec le holophone et enregistrement spécifique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiation à un logiciel de technique de spectacle, qui pourra être Isadora, Max/MSP, Q Lab ou un autre. - Mise à jour de l'utilisation du logiciel Millumin 1 à Millumin 2. - Formation technique sur les fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation de vidéos avec le logiciel Adobe After Effects. - Utilisation du système Watchout pour diffuser les vidéos. - Recherche et mise en œuvre des dispositifs du fantôme de Pepper et du contenu à visionner avec les lunettes de réalité virtuelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiation au logiciel Adobe Character Animator et formation technique sur les fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation d'un personnage virtuel avec le logiciel Adobe Character Animator. - Utilisation du logiciel Adobe Audition, interface et connectivité : positionnement des haut-parleurs, numérotage, assignation de pistes et calibrage du son des haut-parleurs. - Utilisation du logiciel Millumin 2, interface et connectivité : positionnement des projecteurs, installation, focus des projecteurs vidéo et définition de la résolution utilisée, lien avec Adobe After Effects et Adobe Character Animator.

Création d'une installation artistique ou d'un espace scénique

<p>Considérer dans la composition les multiples écrans, la position des projecteurs, l'espace projeté, les ombres produites par les objets et l'espace de lumière entre les éléments pour éviter la superposition indésirable des images.</p>	<p>Considérer la position des haut-parleurs, la place du spectateur à l'intérieur de l'espace et la consigne de faire produire des sons à cette installation.</p>	<p>Considérer l'immersion, qui implique l'utilisation de vidéo mapping, d'un son enveloppant et le libre déplacement du spectateur.</p>	<p>Considérer un espace scénique partagé avec les spectateurs, où la proximité entre acteurs et spectateurs est explorée. Ainsi que les objets comme écrans, la place pour le manipulateur, la spatialisation et les trajectoires du son.</p>
---	---	---	---

Actions d'exploration

<ul style="list-style-type: none"> - Recherche des références visuelles (couleurs, formes, thématiques, mots-clés). - Création d'un concept en considérant le dessin de l'espace. - Mise en œuvre de l'installation artistique et positionnement des écrans. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche des références visuelles (couleurs, formes, thématiques, mémoires, mots-clés). - Création d'un espace qui produit une immersion du spectateur. - Mise en œuvre de l'installation artistique et du mapping sonore avec les haut-parleurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche de références visuelles (couleurs, formes, thématiques, mots-clés) et création d'un concept en considérant le dessin de l'espace. - Création d'une maquette numérique et d'une autre matérielle en modèle réduit. - Création et validation des variations. - Mise en œuvre de l'installation artistique et positionnement des écrans, test pour les textures des objets et matériaux avec les projections. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconsidération et validation de l'espace scénique en partant de la proposition textuelle et des expériences des laboratoires précédents : les besoins techniques, les actions des personnages faites par la vidéo, le son ou par la marionnette. - Détermination de l'endroit adéquat pour que le marionnettiste puisse actionner la marionnette, et des besoins techniques pour la manipuler. - Création d'une marionnette prototype en considérant les actions du personnage. - Création d'une maquette numérique qui comprend la définition provisoire de la quantité et du positionnement des haut-parleurs, du projecteur-vidéo et des projecteurs d'éclairage. - Mise en œuvre de l'espace scénique, positionnement des écrans, positionnement des haut-parleurs, du décor et des objets scénographiques.
---	--	---	--

Création d'une première séquence et exploration de variantes

<p>Création d'une base de données visuelles pour produire la première séquence de base. Cette séquence doit considérer le regard du spectateur, les transitions et le parcours des images, sans le son. Il faut aussi faire une définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les images.</p>	<p>Création d'une base de données sonores pour produire la première séquence de base. Cette séquence doit diriger le spectateur, ayant les yeux ouverts ou fermés, à travers le parcours proposé par le son. Il faut aussi faire une définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les sons.</p>	<p>Production d'un premier scénario qui entrelace les diverses écritures de l'éclairage, du son, de l'espace et de l'image. Création d'une base de données visuelles (vidéo et photographie) qui puisse être utilisée dans la configuration des séquences et l'exploration des variables. Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations, les sons et les images.</p>	<p>Production, en partant de la proposition d'écriture intermédiaire, d'une proposition sonore, visuelle et d'éclairage pour qu'elle soit explorée d'une façon autonome, puis dans l'ensemble de la mise en scène. Création d'une base de données visuelles (vidéo et photographie) et sonores.</p>
---	--	---	---

Actions d'exploration

<ul style="list-style-type: none"> - La construction de la première séquence de base doit considérer le regard du spectateur et les transitions et le parcours des images, sans le son, le bruit ou la musique. - Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les images 	<ul style="list-style-type: none"> - Création d'une base de données sonores qui puisse être utilisée dans la configuration des séquences et l'exploration des variables avec toutes les considérations techniques pour l'enregistrement, comme le volume, le son extérieur, l'intensité et la force de l'objet. - Explorations préliminaires du fonctionnement spatial et technique du son. - Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les sons. - La construction de la première séquence de base doit diriger le spectateur, ayant les yeux ouverts ou fermés, à travers le parcours proposé par le son. Elle comprend l'enregistrement des séquences avec l'holophone. 	<ul style="list-style-type: none"> - La construction de ce premier scénario multiple (polysensoriel) doit considérer le regard du spectateur, les transitions, les associations possibles entre les divers langages et l'espace. - Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les images. - Exploration à partir du premier scénario des variantes et des liens ou associations possibles. - Production et enregistrement du son; création et production des images vidéo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construction de la séquence sonore : enregistrement du texte, musique, bruitage. - Élaboration de la séquence visuelle : explorations des personnages (Michelle et le chat), explorations de la vidéo et du mapping dans l'espace selon la temporalité, la situation dramatique et les sensations à produire. - Production et enregistrement du son; création, traitement et production des images vidéo. - Assemblage exploratoire des séquences sonores, visuelles et des actions de la marionnette et des personnages virtuels en vue d'engendrer des associations et liens thématiques, sensoriels, matériels, esthétiques et des signifiants possibles.
--	--	---	---

Création d'une deuxième séquence en incorporant les explorations faites avec la séquence de base

<p>Exploration des variantes, telles que la combinaison des couches (<i>layer</i>) avec le mode de fusion ou mélangeur (<i>Blend mode</i> [couleurs]), l'inversion des images et objets, les répétitions, le découpage des écrans et lignes, l'expérimentation des échelles et des effets miroir et l'inverse.</p>	<p>Définition des variantes pour faire des explorations, telles que la direction et le déplacement du son dans l'espace (trajectoires), l'utilisation d'effets dans les sons, la création de couches et leur croisement et les découpages et répétitions de sons.</p>	<p>Définition des variantes pour entrelacer les écritures de l'éclairage, du son, de l'espace et de l'image en vue d'un deuxième scénario. Parmi les variations, nous trouvons : les niveaux, l'image sans son, le son sans image, l'image qui accompagne le son, l'image qui accompagne le mouvement sans son, le son qui accompagne le mouvement sans l'image, l'image, le son et le mouvement ensemble.</p>	<p>Faire une composition scénique qui entrelace la proposition dramaturgique textuelle, l'espace, l'éclairage, le son et l'image.</p>
--	---	--	---

Actions d'exploration

<ul style="list-style-type: none"> - Réévaluer la composition de l'espace. - Reconsidérer les liens entre les images et le temps de chaque image ou vidéo. - Expérimenter une approche pour la dramaturgie de l'image. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adopter une approche technique et comparative face aux outils offerts par le système LCS et le logiciel Audition. - Établir un scénario des explorations avec les sons choisis et les trajectoires de chacun des sons en se basant sur des variantes explorées ou en déterminant de nouvelles variantes à explorer. - Préparer chaque fichier de sons dans le format requis, avec la durée, les effets et le volume dans le logiciel Audition, puis les importer dans le système LCS. - Création et construction de la séquence finale en considérant les transitions, les trajectoires et la transformation du son. 	<ul style="list-style-type: none"> - Revoir la composition de l'espace. - Reconsidérer les liens entre les images et le temps de chaque image, son ou vidéo. - Expérimenter une approche pour la dramaturgie spatiale et intermédiaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Revoir la composition de l'espace. - Faire une composition préliminaire des actions de la marionnette. - Reconsidérer les liens entre les personnages, leurs actions et la situation dramatique. - Valider la relation de l'ensemble des écritures employées ainsi que les transitions. - Proposer une composition de mise en scène ainsi que des variantes, possibilités et limites.
---	---	--	---

3.1 Laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel » (2015)

Le laboratoire « L'univers de l'image : le réel et le virtuel », a été initié à la session d'automne 2015, et présenté d'une manière publique le 3 décembre 2015. Ce laboratoire était centré sur l'utilisation de la vidéo dans le théâtre pour créer un discours entre le réel et le virtuel, la présence et l'absence, le visible et l'invisible, le réel et la fiction, selon plusieurs variantes : dimensions des écrans, textures, formes, circuit fermé, distance et position des projections, multi-écrans, fragmentations, répétitions et temps des images. Nous avons ainsi développé un premier dispositif qui permet d'élaborer un espace concret animé strictement par des associations discursives créées par les images vidéo.

D'une façon générale, les étapes à accomplir dans ce laboratoire étaient l'apprentissage technique du logiciel Millumin pour la réalisation du mapping vidéo. Le mapping vidéo est une technique de projection dynamique qui permet de projeter d'une façon simultanée de multiples images ou vidéos sur une ou plusieurs surfaces. Puis, nous avons fait une proposition d'installation artistique avec écrans multiples, et créé une séquence de base utilisée ensuite pour explorer des variantes et associations, soit avec le logiciel, soit avec les images-vidéo, ou bien avec les deux. Finalement, il s'agissait de créer une séquence en nous appuyant sur l'ensemble des étapes précédentes et de nous approcher ainsi d'une proposition *dramaturgique du visuel*. La version détaillée du processus de création se trouve dans l'annexe A « [Compte rendu du laboratoire "L'univers de l'image : le réel et le virtuel"](#) ».

3.1.1 Dispositif

Durant ce laboratoire, au niveau technique, nous disposons d'un ordinateur, de deux projecteurs installés au plafond, de chaque côté de la salle, en face de l'installation, et dirigés en diagonal, d'une interface (DataPath) et des logiciels Millumin, Premiere Pro et Photoshop. Millumin est le logiciel principal qui nous permet de projeter d'une façon simultanée de multiples images ou vidéos sur une ou plusieurs surfaces. Notre espace est d'environ 6 mètres de long par 4 mètres de large. Au centre de cet espace se trouve un mannequin de bois à échelle humaine, assis sur un banc de bois et portant un pantalon, une

chemise et un chapeau de papier kraft brun. Au pied du mannequin, un amoncellement de petit bois figure un foyer, puis un tulle blanc placé en diagonal traverse une grande partie de l'espace, évoquant la forme d'une rivière. Il y a deux petites maisons faites avec des lattes de bois et un demi-toit construit en lames de PVC suspendues au moyen de cordes brun naturel ; une maison est du côté gauche et une autre sur le côté droit, près du mannequin. Les deux maisons sont reliées par des fils électriques. Dans la partie droite de notre espace, il y a une corde à linge suspendue à des branches, elles-mêmes soutenues par une base en caisses de lait rigides, divers vêtements de papier kraft brun sont accrochés. Nous avons également disposé un autre banc avec quelques objets, de la vaisselle, une cuve sous le banc. Quelques détails s'ajoutent à ce décor : des feuilles mortes d'automne en papier kraft brun dispersées sur le sol et à côté de la maison de gauche, un petit homme, assis au sol devant quelques morceaux de bois. Cet espace a été conçu d'après la consigne de créer un espace à multiples écrans et intégrant un mannequin, mais a été orienté plus précisément par des exigences techniques, telles que la nécessité de laisser un espace de lumière entre les éléments pour éviter la superposition indésirable des images. Dans cet ensemble, divers écrans inhabituels sont proposés, par exemple, le toit incliné de la petite cabane devient un écran, de même que l'intérieur de la cuve, le tulle qui est au sol, le corps du mannequin, les fils et les vêtements accrochés. En fait, chacun des éléments de l'espace a le potentiel de devenir un écran, même à proximité des sièges des spectateurs. Nous commençons ainsi à jouer avec la notion d'immersion.

3.1.2 Processus de création

Pour ce qui est du processus, parmi les moments essentiels du laboratoire, nous pouvons souligner la construction de l'installation, le développement du concept et sa traduction dans l'espace. La technique, l'espace et les choix esthétiques commencent alors à s'entrecroiser et à être déterminants pour la proposition du dispositif. Puis, en créant la séquence de base, nous avons commencé à considérer le regard du spectateur, en mettant de côté le son, le bruit ou la musique. Cette première séquence nous a aidée à organiser les images en travaillant les transitions, les intervalles de temps; à découvrir le potentiel narratif de chaque élément et la relation des images à un premier niveau de narrativité. L'autre moment est celui du développement des *variantes contrôlées et progressives*, qui

ont ouvert une gamme de possibilités créatives pour l'évolution de chaque moment, l'exploration du logiciel, les discours possibles selon le lieu où le moment où nous plaçons les images, ainsi que les relations entre celles-ci. Parmi les variantes développées dans ce laboratoire, notons la combinaison des couches avec le mode de fusion ou mélangeur, qui nous permet de créer une gamme de textures et de couleurs selon le mode de fusion choisi. Quant à l'inversion d'images et d'objets, c'est une variante qui vise à créer des questionnements sur la place qu'occupe une image dans la séquence de base et qui permet de proposer des changements de place cohérents avec des changements de sens. Par exemple, que se passe-t-il si le feu du foyer est changé par de l'eau ? Si le chien et le chat sont dans la maison et non pas dehors ? Si nous décidons que le chat est dans la cuve ? Si le papillon est sur la poitrine du mannequin plutôt que sur les vêtements ? Si les ombres sont sur le toit plutôt qu'à la fenêtre ? De la même façon, la variante des répétitions nous permet de prendre un élément et de le multiplier dans tout l'espace ou dans un espace défini. Le fait que l'image soit unique ou multiple nous oblige à modifier la narration, ce qui peut aussi renforcer le sens ou en générer un nouveau. Une autre variante, le découpage des écrans et des lignes, nous amène à identifier de nouveaux écrans possibles. Si, dans la première séquence, nous avons déterminé quelques écrans, cette exploration nous ouvre plusieurs possibilités et plus de précision dans le mapping. Il y a aussi l'expérimentation avec des échelles, qui nous permet de varier la taille d'une image de façon constante, progressive ou instantanée; et finalement, les effets de cinéma, qui permettent de changer la direction de l'image et de proposer un nouveau regard narratif. Les effets de miroir et d'inversion, eux, offrent l'occasion, par exemple, d'inverser le noir et le blanc d'une image, ils élargissent ainsi la gamme de possibilités pour la construction du discours créatif. Enfin, ce processus a donné lieu à la dernière séquence, dont l'approche se situe à un deuxième niveau de narrativité, plus complexe, avec plus d'éléments en jeu, et est soutenue par un regard à la fois de spectateur et de metteur en scène.

3.1.3 Séquence finale

La séquence avait une durée de 7 minutes et 50 secondes. Elle avait lieu dans un petit studio scénique où environ huit personnes pouvaient s'asseoir en face de l'installation, tout près de celle-ci. Cette séquence ne devait pas nécessairement présenter une histoire linéaire,

mais une logique avec des dramaturgies possibles ou un discours à concevoir. [Cliquez ici pour voir la vidéo.](#), Annexe B.

3.1.3.1 Description

La création visuelle commence par un éclairage qui nous permet d'observer les matériaux concrets avec lesquels a été construit l'espace (Image 1). La lumière s'éteint et peu à peu sont éclairés les contours de chaque élément de l'espace par des lignes bleues (Image 2). Une fois cet univers présenté, une petite image de feuille d'automne apparaît au milieu de la scène, superposée au personnage-mannequin, elle commence à s'agrandir jusqu'à englober l'ensemble de la scène et rejoindre les lignes bleues (Image 3). Le foyer s'allume, les yeux du personnage-mannequin s'ouvrent, une vidéo de quelqu'un qui marche dans la forêt est projetée sur toute la surface des deux maisons (Image 4).



IMAGE 1 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)



IMAGE 2 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)

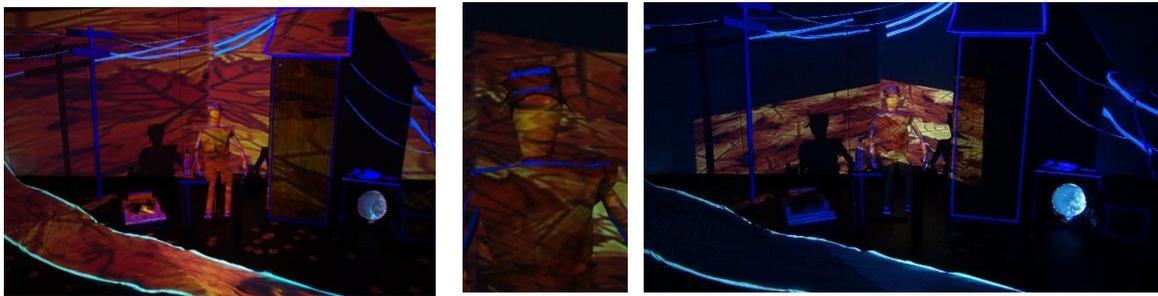


IMAGE 3 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)



IMAGE 4 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)

Puis, la taille de cette vidéo se réduit jusqu'à sembler apparaître par une fenêtre. Elle s'estompe, mais il reste alors une image de fenêtre sur les maisons. La bouteille à côté du mannequin s'illumine d'une couleur verte et une vidéo d'eau est projetée sur elle. Les bras, la tête et les pieds du mannequin commencent à se colorer, ses vêtements aussi : la chemise

est bleue, le pantalon, jaune. Les murs des maisons apparaissent. La couleur bleue du personnage-mannequin est projetée en une forme qui part de lui et s'en éloigne. En même temps, la couleur rouge se glisse sur un vêtement accroché sur la corde à linge, puis, les couleurs s'interchangent : le bleu sur le vêtement accroché et le rouge sur la chemise. Après, la même chose se produit avec le pantalon jaune et un vêtement accroché, illuminé de vert : les couleurs glissent et se substituent l'une à l'autre (Image 5). Le jeu continue, les couleurs apparaissent, vont et viennent, le visage du petit homme change aussi de couleurs, jusqu'à ce que tous les vêtements sur la corde à linge soient colorés. Les vêtements du mannequin reprennent alors leurs couleurs originales. La vidéo de l'ombre d'une femme qui accroche des vêtements sur une corde à linge est projetée à l'intérieur de la cuve (Image 6). Des papillons volent devant les vêtements et un chat noir apparaît sur le toit. Les papillons se multiplient et s'envolent dans tout l'espace. Dans les fenêtres des maisons apparaissent des ombres de personnes, un homme dans une maison, une femme dans l'autre et encore un homme. Le chat se manifeste sur les deux toits, puis, ne reste que sur l'un d'eux, il saute du toit et marche sur le chemin de tissu. Nous ne voyons en fait que les empreintes de ses pattes. Une autre ombre de femme apparaît à la fenêtre, puis celle d'un homme. Les fenêtres deviennent de la pluie et peu à peu, le chemin se transforme en rivière (Image 7). La pluie s'arrête lentement, sa projection laisse place, peu à peu, à la vidéo du début : une personne qui marche en forêt. L'image de fond s'efface lentement, les couleurs des vêtements aussi, peu à peu les fenêtres disparaissent, la tête du personnage-mannequin résiste, les lignes bleues aussi, jusqu'à ce que le feu s'éteigne, laissant la scène s'obscurcir (Image 8).

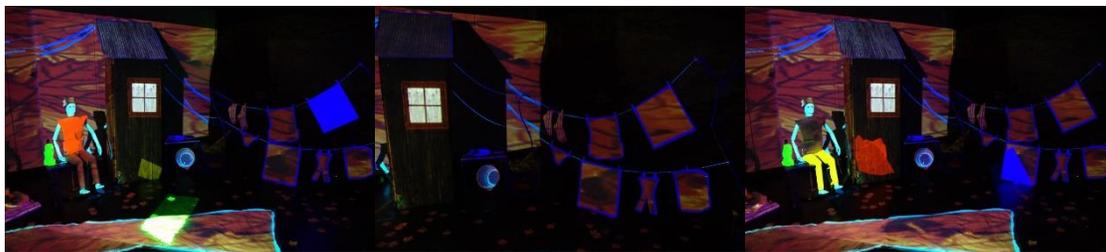


IMAGE 5

LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)



IMAGE 6 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)



IMAGE 7 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)

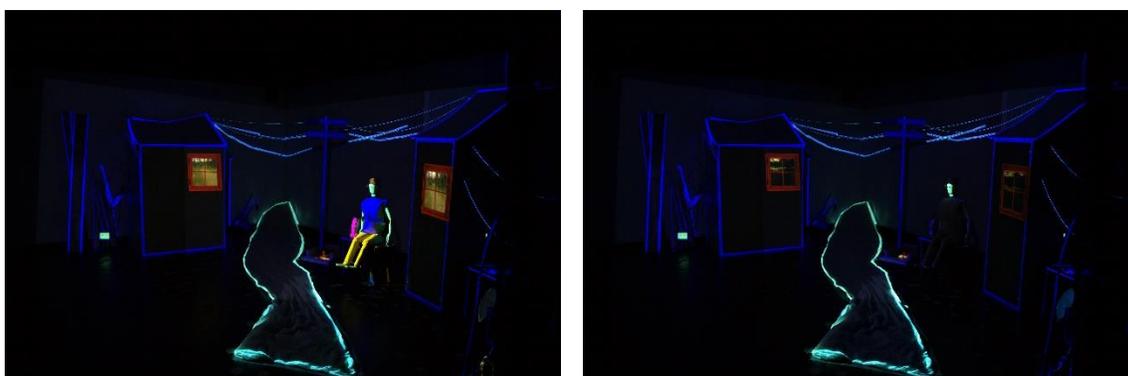


IMAGE 8 LE LABORATOIRE « L'UNIVERS DE L'IMAGE : LE RÉEL ET LE VIRTUEL » (2015)

3.1.4 Conclusion

Si nous examinons la trame des relations à l'intérieur de la création, nous remarquons divers types de relation, par exemple, une relation matérielle par l'utilisation du papier kraft brun pour la création des vêtements du mannequin, des vêtements accrochés à la corde à linge et des feuilles au sol ; par le bois qui forme les maisons, les bancs et le foyer ; par la présence de fils qui soutiennent les toits et les vêtements, de fils électriques entre les deux maisons, de fils bleus qui entourent et mettent en évidence chacun des éléments de l'espace et qui donnent le signal du début et de la fin de l'expérience. Au niveau des couleurs, notons les relations entre les couleurs des vêtements du mannequin et de ceux de la corde à linge, les teintes orange évoquant l'automne et les feuilles mortes. Au niveau des images, il y a la présence d'ombres à l'intérieur de la cuve, à l'intérieur des maisons, et le chat peut aussi être considéré comme une ombre, de même que les papillons. Un autre réseau de relations unit les vidéos et l'absence : la personne qui marche, présente dans la vidéo, est pourtant absente de la scène ; le chat, lui, n'est rendu présent que par les empreintes de ses pattes. Nous trouvons aussi une relation de duplicité : deux maisons, deux bancs, deux personnages concrets (le mannequin et le bonhomme) et deux fenêtres ; en plus de la présence à la fois complémentaire et opposée des éléments comme l'eau et le feu. D'autres relations sont tissées, par exemple, le foyer qui donne vie au personnage-mannequin, et la vidéo d'une personne accrochant des vêtements par rapport à la corde à linge concrète.

Quand nous regardons la séquence entière, nous nous interrogeons sur les transitions, le temps, la précision de l'entrée et de la sortie des images, de même que sur les aspects techniques, par exemple, une image qui manque, l'opacité de l'image, les transitions, une vidéo qui ne démarre pas ou une image qui nécessite du mapping. Les aspects mentionnés sont des spécificités, des détails de la séquence, mais qui peuvent justement faire varier la logique, par exemple, une image qui arrive rapidement nous donne une sensation différente de celle qui arrive doucement. Mais encore, nous devons pressentir et comprendre ce qui va rester à la fin de cette séquence chez les personnes qui l'auront regardée, en considérant que la subjectivité est toujours présente et que chacun interprète la scène selon sa sensibilité, ses expériences, ses intérêts, etc. Pour créer un effet intéressant, nous devons nous concentrer sur certaines questions : quelle est notre intention ? Que disons-nous ? Que pourra communiquer chaque moment de la séquence au spectateur ? Pourquoi l'image est là et pas

dans un autre lieu ? Quelle est la signification de ces images, de ce moment, par rapport à l'ensemble ? Enfin, cette deuxième séquence nous a demandé un regard plus critique sur la justesse du temps, les transitions, les liens et associations à envisager. Dans la séquence commence à surgir une sorte d'histoire créée par les images vidéo. C'est pourquoi ce travail nous a amenée, entre autres, à revisiter la séquence entière en réorganisant la place des images et leurs relations. Finalement, la démarche de ce laboratoire et les étapes accomplies constituent un des outils pour l'élaboration du protocole, comme nous le préciserons plus loin.

3.2 Laboratoire « La parole et l'univers sonore » (2016)

Le laboratoire « La parole et l'univers sonore » a été réalisé pendant la session d'hiver et la première partie de la session d'été 2016, et présenté d'une manière publique le 16 mai 2016. Ce laboratoire mettait l'accent sur l'exploration des expériences sonores immersives du spectateur. Nous suivions ainsi notre intérêt à créer un dialogue entre le réel et l'imaginaire. La disposition spatiale, divers objets scénographiques et de multiples haut-parleurs ont été utilisés dans l'exploration de la *plasticité sonore* et du son enveloppant. Nous avons ainsi développé un deuxième dispositif, qui nous permet d'élaborer un espace concret animé strictement par des associations discursives créées par des images sonores et un son enveloppant.

En résumé, ce laboratoire visait l'apprentissage technique du logiciel Audition et du programme LCS (Level Control Systems), qui permet de faire le montage du son : l'enregistrement, les effets, l'édition des sons et la création des trajectoires sonores et par là même, l'immersion sonore. Nous y avons réalisé une proposition d'installation artistique en considérant la position des haut-parleurs, la place du spectateur à l'intérieur de l'espace et avec la consigne de produire des sons, un répertoire de sons, puis une séquence de base utilisée ensuite pour explorer des variantes et associations, soit avec le logiciel, soit avec des sons, ou bien avec les deux. Finalement, il s'agissait de créer une dernière séquence en s'appuyant sur l'ensemble des étapes précédentes et de s'approcher ainsi d'une proposition *dramaturgique du son*. La version détaillée du processus de création se trouve dans l'annexe C « [Compte rendu du laboratoire “La parole et l'univers sonore”](#) ».

3.2.1 Dispositif

Ce dispositif était conçu de la manière suivante : nous avons utilisé un total de 14 haut-parleurs reliés au système LCS de diffusion sonore et contrôlés par l'ordinateur. Le système LCS permet de créer facilement des trajectoires sonores ou d'établir précisément les positions du son. Pour ce qui est du montage du son, nous l'avons fait dans le logiciel Audition : cela comprend la prise de son, les effets et l'édition des sons. La prise de son a été faite avec un microphone unidirectionnel et un holophone, appareil comprenant huit microphones intégrés et pouvant enregistrer le son à 360 degrés.

L'espace était une salle de 6 mètres de long par 4 mètres de large. Nous avons placé au milieu un plancher en bois d'une dimension d'environ 3 mètres de long par 2,4 mètres de large et 10 centimètres de hauteur, autour duquel pendait un tulle noir accroché au plafond. À l'intérieur du tulle et sur le plancher ont été disposés divers objets anciens. De gauche à droite : un coffre de bois avec des disques de vinyle et des cassettes, une table de bois avec une vieille radio et sous la table, un panier en osier avec des pelotes de laine. Ensuite, une chaise de bois, une petite étagère de bois, dont la partie supérieure contenait une vieille lampe, une vieille horloge, des voitures pour enfants et des billes, et la partie inférieure, une boîte de bijoux contenant une vieille photo, une croix, des boucles d'oreilles et quelques médailles, et à côté de la boîte, un candélabre de bois. Finalement, une petite table de bois avec une autre vieille radio et une vieille clé. La figure 5 montre la disposition des 14 haut-parleurs.

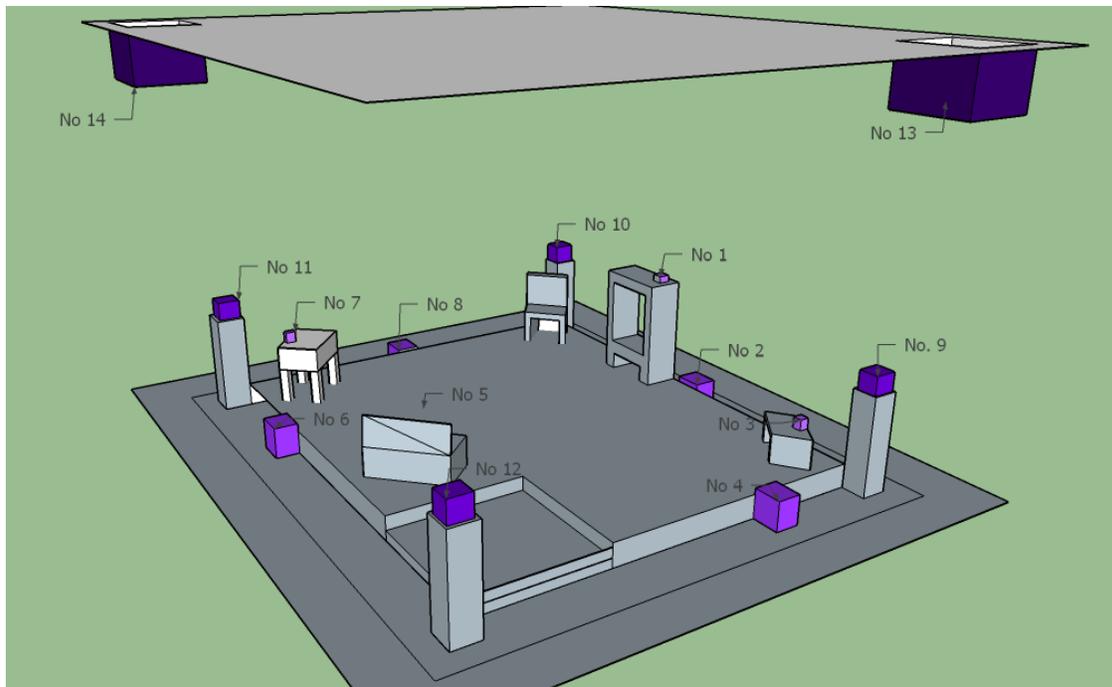


FIGURE 5 DISPOSITION DES HAUT-PARLEURS DANS L'ESPACE

3.2.2 Processus de création

Pour ce qui du processus de création du laboratoire, cette expérience commence par une approche sensible du son, qui implique un réapprentissage de la façon de percevoir. Les sons du quotidien, auxquels nous sommes habitués, suscitent ici notre attention d'une manière nouvelle qui nous invite à une autre écoute. Cette écoute devient consciente à travers ce processus, elle ouvre la dimension des différentes intensités, hauteurs, textures, durées et vitesses du son, mais aussi des diverses significations et sensations.

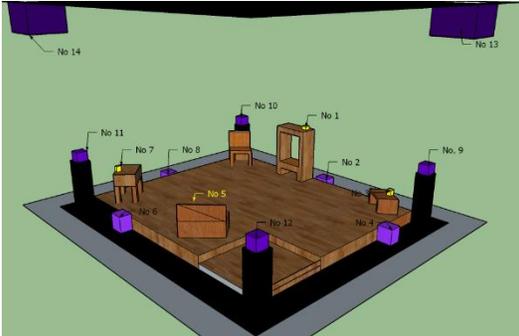
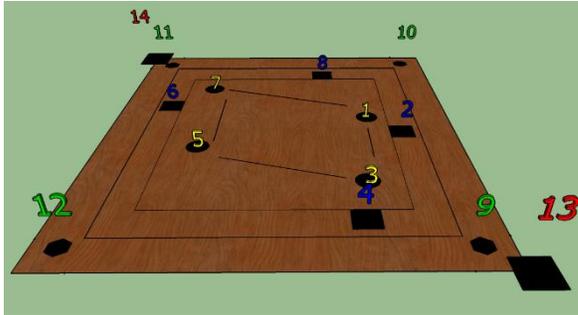
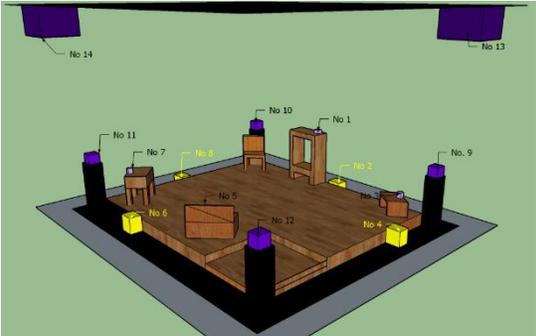
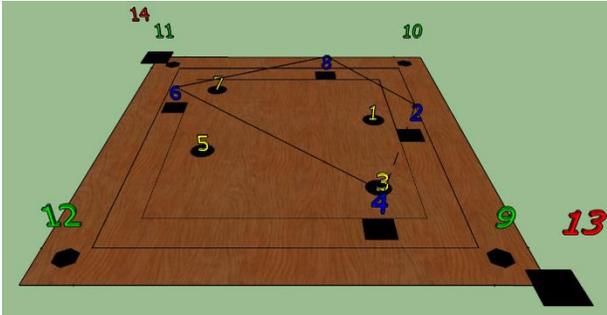
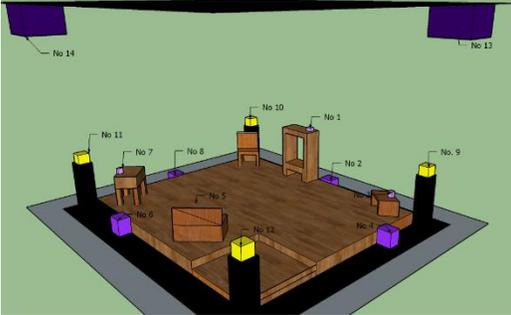
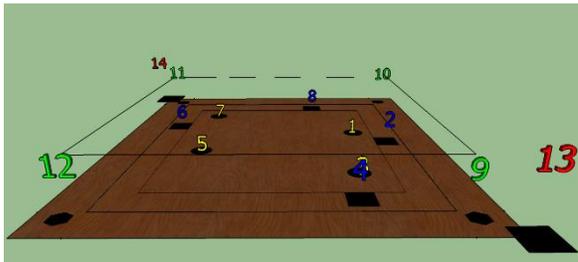
La prise de son a aussi contribué au développement de cette autre écoute : nous avons eu l'occasion de percevoir tous les petits sons dans une *empreinte énergétique*. Durant la prise de son, il était possible de remarquer toutes les informations que le son peut nous donner, qui font en sorte que nous pouvons imaginer et sentir l'objet, le matériau, la texture, le type de mouvement (souple, lourd, léger), l'intensité, la durée, l'action exécutée. Après l'écoute attentive des caractéristiques des sons, le silence paraît très rare. Cela affine notre perception de sa présence : chacune de ses apparitions est perçue d'une façon très intense. La prise de son, comme le disait Deshayes, fait partie des premiers pas dans la construction de l'écriture du son, car les sons contiennent déjà des images, des histoires. C'est dans la

prise de son et l'écoute répétitive que nous commençons à cerner les contours des sons et leurs caractéristiques. Nous mettons en parallèle, par exemple, un son long, léger et souple et un autre, lourd, intense ou court. Malgré qu'un son soit en lui-même porteur d'images, iconiques ou abstraites, il est reconfiguré et reconstruit dans l'ensemble et dans la relation avec les autres sons.

Quant à l'espace, il a été construit d'après notre souvenir personnel des maisons de nos grand-mères : les sons, les objets, les textures et l'ambiance. Notre première séquence s'approchait du radiothéâtre et de la simulation du réel : nous avons élaboré une histoire simple et un traitement réaliste du son, qui permettrait au spectateur d'identifier ce qu'il entendait et de suivre facilement les actions. La création finale s'est beaucoup éloignée de cette première idée. Ainsi, la deuxième séquence explorait le dialogue entre le réel et l'imaginaire. Nous nous sommes concentrée sur l'exploration de la *plasticité sonore*, des sensations et des images immersives produites à travers le matériau sonore. De plus, dans ce laboratoire, contrairement à celui sur l'image, nous avons eu la chance d'approfondir le dispositif et les contraintes qu'il propose ou impose. Les outils élaborés, tels que les maquettes, le positionnement du dispositif, les cartes et les trajectoires sont devenus fondamentaux pour construire une dramaturgie avec un matériau comme le son.

Pour faciliter les échanges entre scénario, système, trajectoires et positions du son, nous avons procédé à un exercice de visualisation à l'aide de six cartes de l'espace et huit trajectoires du son, comprenant des positions précises pour les sons. Nous avons conçu les cartes de l'espace avec des relations par zones et niveaux : une *zone à l'intérieur* de l'installation, au *niveau sol*, au *niveau mi-hauteur* et au *niveau haut*, ainsi qu'une *zone coin droit avant* et une *zone coin gauche arrière*. Le tableau suivant présente les cartes de l'espace et des trajectoires du son.

TABLEAU DES CARTES DE L'ESPACE ET DES TRAJECTOIRES (TABLEAU 2)

Carte de l'espace	Trajectoire
<p>Fig. 2 Zone à l'intérieur (1)</p> 	<p>Fig. 3 Trajectoire no 1</p> 
<p>La carte de l'espace <i>Zone à l'intérieur no 1</i> comprend les haut-parleurs 1, 3, 5 et 7, comme le montre la figure 2. Celle-ci est associée à la <i>trajectoire no 1</i>, que nous pouvons voir dans la figure 3, qui commence par la sortie 5, puis se poursuit par la sortie 7, la sortie 1 et finalement la sortie 3.</p>	
<p>Fig. 4 Niveau sol (2)</p> 	<p>Fig. 5 Trajectoire no 2</p> 
<p>La carte de l'espace <i>Niveau sol no 2</i> inclut les haut-parleurs 2, 4, 6 et 8 (Fig. 4) et compte deux trajectoires. La <i>trajectoire no 2</i>, que nous voyons dans la figure 5, commence à la sortie 4, se poursuit à la sortie 2, à la sortie 8 et finalement à la sortie 6. Quant à la <i>trajectoire no 3</i>, elle suit le sens inverse, par les sorties 6, 8, 2 et 4.</p>	
<p>Fig. 6 Niveau mi-hauteur (3)</p> 	<p>Fig. 7 Trajectoire no 4</p> 
<p>La carte de l'espace <i>Niveau mi-hauteur no 3</i> comprend les haut-parleurs 9, 10, 11 et 12 (Fig. 6). Elle compte deux trajectoires : la <i>trajectoire no 4</i>, que nous pouvons voir à la figure 7, qui commence par la sortie 11, se poursuit par la sortie 12, la sortie 9 et finalement, la sortie 10 ; et la <i>trajectoire no 5</i>, qui part de la sortie 9, continue par la sortie 10,</p>	

la sortie 11 et finalement par la sortie 12.

Fig. 8 Niveau haut (4)

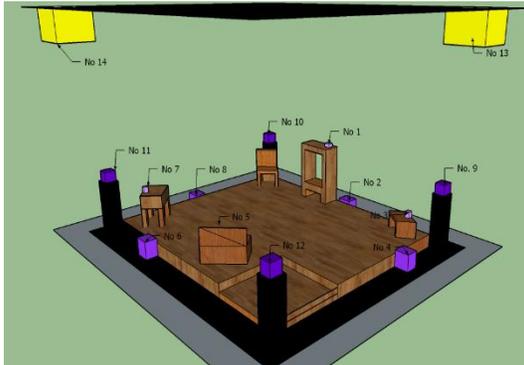
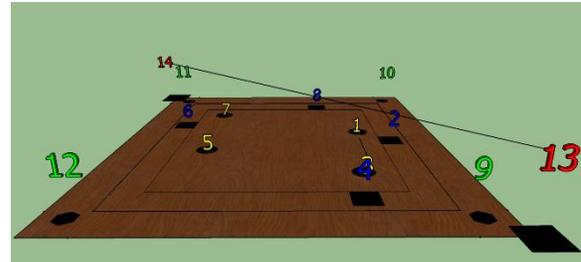


Fig. 9 Trajectoire no 6



La carte de l'espace *Niveau haut no 4* inclut les haut-parleurs 13 et 14 (Fig. 8). La *trajectoire no 6* correspond à celle qui transite entre les sorties 13 et 14 (Fig. 9).

Fig.10 Coin gauche avant (5)

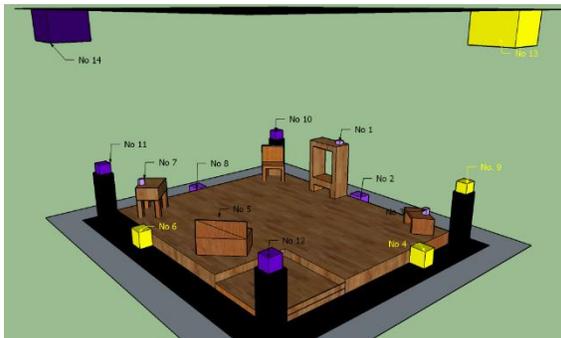
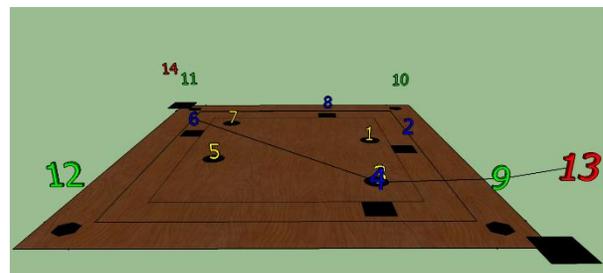


Fig. 11 Trajectoire no 7



La zone *Coin gauche avant no 5* comprend les haut-parleurs 13, 4, 9 et 6 (Fig. 10). Celle-ci nous permet d'avoir une chute du son de haut en bas et de faire en sorte que le son traverse l'espace en diagonal. La *trajectoire no 7* commence à la sortie 13, se poursuit par la sortie 9, la sortie 4 et finalement par la sortie 6 (Fig. 11).

Fig. 12 Coin droit arrière (6)

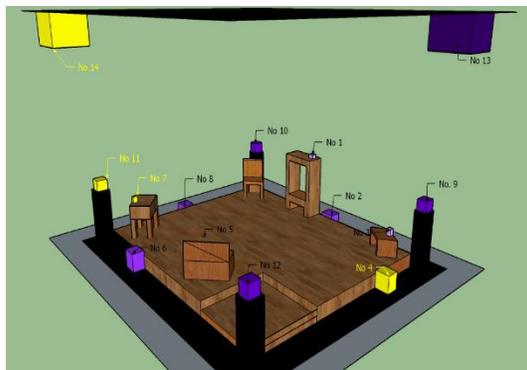
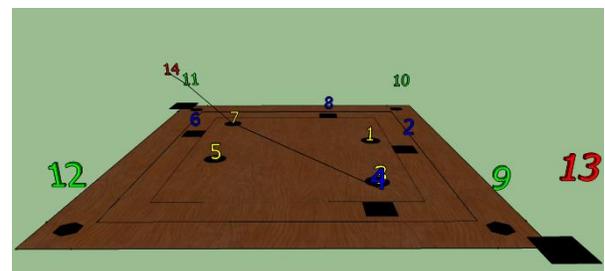


Fig. 13 Trajectoire no 8



La dernière carte de l'espace, comprenant la zone *Coin droit arrière no 6*, inclut les haut-parleurs 14, 11, 7 et 4 (Fig. 12) et la *trajectoire no 8*, qui part de la sortie 14, puis se poursuit par la sortie 11, la sortie 7 et finalement par la sortie 4 (Fig. 13). Elle va de haut en bas et traverse l'espace en diagonal.

3.2.2.1 Opérations de montage du scénario

En vue de faciliter les échanges entre le dispositif et l'écriture du scénario, nous avons proposé ce que nous appelons des *opérations de montage*. Il s'agit de produire des actions sonores en considérant l'espace et de les intégrer dans le scénario. Nous présentons brièvement ces opérations de montage ci-dessous.

La *superposition de couches sonores progressives et sommatives* nous permet de créer un ensemble sonore à partir du même son, d'une façon progressive, jusqu'au point de donner la sensation d'être complètement entouré par le son. Nous utilisons aussi la *visualisation des trajectoires de sons* parce que nous voulons que le son soit identifié, imaginé et suivi par le spectateur. Une autre opération de montage est la *transformation du son par concentration, intercalation et vibrations de l'effet écho*, dans ce cas, le son est intercalé. Comme la vibration du son est maintenue un peu plus de temps dans l'air, le premier son est émis, puis le deuxième l'est dans l'écho du premier son et ainsi de suite. L'ensemble de sons donne la sensation d'accumulation, et comme la sonorité est déployée à des endroits distincts de l'espace, diverses perspectives et sensations d'un même son sont possibles. De plus, nous avons expérimenté la *dynamique apparition, disparition, apparition du même son dans divers endroits*. Comme l'opération précédente, celle-ci vise à ouvrir d'autres voies d'écoute d'un son déjà identifié et imaginé par le spectateur. Elle a ceci de particulier que le spectateur est amené à suivre le son dans l'espace. Quant à la *transformation par contretemps, superposition et trajectoires*, elle a pour but de transformer le son initial, mais en faisant ressortir sa puissance énergétique : nous recourons pour cela au contretemps, au mouvement et à la superposition. Par ailleurs, la *présence récurrente du son* permet de relier les divers moments de la séquence grâce à la répétition et à la superposition d'un son. Le *silence* peut également être considéré en tant qu'opération : il donne un espace de respiration à l'écoute.

3.2.3 Séquence finale

La séquence avait une durée de 4 minutes et 50 secondes. Elle était divisée en trois principaux moments : la visite, l'énergie et l'adieu. Elle avait lieu dans une installation très

intime où pouvaient s’asseoir trois personnes. Pour la réalisation de la séquence finale du laboratoire sonore, nous avons plusieurs points d’ancrage, dont le principal était la relation entre le réel et l’imaginaire, qui a traversé toute notre recherche-crédation, mais concernait cette fois le son. Il s’agissait donc de transformer un espace concret et de l’animer par l’entrecroisement de sons identifiables et de sons modifiés par la répétition, la superposition, l’accumulation, le contretemps, l’intercalation, l’effet et les trajectoires, et ce, en vue d’engendrer des images sonores qui puissent produire d’autres perspectives et sensations par rapport à un même son. De plus, nous cherchions dans l’élaboration dramaturgique à utiliser strictement les sons des objets ou des matériaux à l’intérieur de l’installation et que nous avons enregistrés pendant le processus de création. De cette manière, l’espace apparaît comme le lieu de production et de création des sons, alors les diverses associations entre les sons et les objets peuvent avoir lieu. Enfin, notre dernier point d’intérêt était relié à l’expérience de l’écoute de l’espace. En cohérence avec notre objectif de créer une installation à caractère immersif, nous voulions placer le spectateur au milieu de l’installation sonore. Parmi tous les sons enregistrés pendant le processus de création de ce laboratoire, nous en avons sélectionné six pour la séquence finale du laboratoire, ce sont : le tic-tac produit par la vieille horloge, le son des billes qui roulent, le grincement des planches de bois lorsqu’on y marche, le son des voitures quand quelqu’un joue avec elles sur le plancher, le son produit quand on allume la lampe et le son que fait l’horloge lorsqu’on la remonte. Le scénario complet, où est présentée la relation entre les sons, les trajectoires, les opérations de montages et l’espace, se trouve dans l’annexe D « [Scénario de la séquence finale du laboratoire “La parole et l’univers sonore”](#) ». [Cliquez ici pour entendre l’enregistrement](#), Annexe E.

3.2.3.1 Description

Les spectateurs entrent à l’intérieur de la petite installation (Image 9). Celle-ci est éclairée par une lampe qui s’éteint une fois qu’ils sont assis. À l’entrée, le spectateur perçoit la texture du plancher de bois et pendant quelques instants, il peut observer les objets autour de lui. La lumière s’éteint, le spectateur reste dans l’obscurité quelques secondes avant d’entendre les premiers sons.



IMAGE 9 LE LABORATOIRE « LA PAROLE ET L'UNIVERS SONORE » (2016)

Visite. Le son produit par le grincement du bois commence à l'intérieur de l'espace, puis s'ajoute une autre couche du même son provenant du sol, puis une autre à la hauteur des oreilles, ensuite, une autre au plafond. Cet ensemble de couches sonores enveloppe l'espace, donnant une sensation de tremblement et d'agitation dans toute la maison. On entend un son court, doux, superposé aux autres sons, qui se prolonge par la réverbération, près de la lampe à gauche, à mi-hauteur. La source du son n'est pas pleinement reconnaissable par le spectateur. Ce son précède la chute des billes ; il sera présent par intermittence au long de toute la séquence. Une bille tombe d'en haut, à l'arrière droit, puis traverse l'espace en diagonal. Quelques secondes après, une autre bille tombe du bas, à l'avant gauche, sur le plancher, et y roule vers l'arrière jusqu'à s'arrêter à droite. Puis, d'en haut, à l'avant gauche, une autre bille tombe, roule et traverse l'espace en diagonal. Ensuite, une autre bille tombe d'en bas, à droite, et roule vers l'arrière du plancher jusqu'à s'arrêter à gauche. À nouveau, une bille tombe d'en haut, à l'arrière droit et traverse l'espace en diagonal. Jusqu'ici, le parcours de chacun des sons est facilement suivi par le spectateur. Les intervalles entre les sons sont raccourcis peu à peu. Une bille tombe d'en bas, à l'avant gauche, sur le plancher et roule vers l'arrière jusqu'à s'arrêter à droite, mais cette fois, avec un écho. Immédiatement, une autre bille tombe d'en haut, à l'avant gauche, roule et traverse l'espace en diagonal. Celle-ci ne produit pas d'écho, mais toutes les prochaines billes en font. Les intervalles continuent de raccourcir et les sons s'intercalent ;

l'écho permet de ne jamais laisser l'espace sonore vide, il crée une sorte de constellation sonore qui reste dans l'air et qui, avant de s'éteindre, est renouvelé par un autre son. Ensuite, une autre bille-écho tombe d'en bas à droite et roule vers l'arrière du plancher jusqu'à s'arrêter à gauche. Une bille-écho tombe d'en bas, à l'avant gauche, sur le plancher, et y roule vers l'arrière jusqu'à s'arrêter à droite. Puis une autre bille-écho tombe d'en bas à droite et roule vers l'arrière du plancher jusqu'à s'arrêter à gauche. La prochaine bille-écho, à la hauteur de l'oreille, tombe à l'avant gauche et roule vers l'arrière gauche, puis vers l'arrière droit jusqu'à l'avant droit. Également au niveau moyen, l'autre bille-écho tombe à l'arrière droit et roule vers l'avant droit, puis vers l'avant gauche, jusqu'à s'arrêter à l'arrière gauche. Puis, la bille-écho tombe d'en haut, à l'avant gauche, et traverse l'espace en diagonal jusqu'en haut, à l'arrière droit. Finalement, en même temps, quatre billes-écho tombent et roulent à la même place. Nous voulons ainsi délier l'image de la bille et produire une autre perception de la sonorité créée dans cette opération. Il y a, enfin, une petite respiration après l'accumulation sonore.

Énergie. Le son de l'horloge en train d'être remontée provient de l'endroit où se trouve l'horloge, à gauche, au niveau moyen : le son et l'objet sont localisés par le spectateur. Le son qui commence à l'horloge dans l'installation se déplace à l'avant gauche (où une des radios est placée), puis à l'arrière droit (où l'autre radio est placée). Ensuite, le son va à l'arrière gauche, puis revient à l'avant gauche (à la place de la première radio), puis à l'arrière droit (à la deuxième radio) et finalement à la position initiale à gauche (à l'horloge). Le déplacement du son et le court intervalle entre chaque déplacement nous distancient de l'image initiale et créent un jeu sonore pour le spectateur, qui suit le son, sans savoir d'où viendra le prochain. Le tic-tac provient de l'endroit où se trouve l'horloge dans l'installation et il est localisé par le spectateur, à gauche à un niveau moyen. Le premier son de tic-tac de l'horloge (provenant de là où l'objet est situé) établit un point de départ pour les deux prochains sons parce que ceux-ci s'éloignent et s'approchent de l'horloge. Le son du tic-tac s'insère dans le contretemps du premier son, au niveau de l'oreille, et commence une trajectoire vers l'avant gauche, puis va à l'arrière gauche, ensuite à l'arrière droit et à l'avant droit. Comme la durée du son a été prolongée et que la trajectoire se répète, cela crée un mouvement circulaire du son. Le son suivant de l'horloge s'insère dans le contretemps du deuxième son, il suit la même trajectoire que ce dernier, ce qui produit

l'impression que le son qui précède l'autre est en quelque sorte poursuivi. À ce moment, trois sons de tic-tac sont superposés, un fixe et les deux autres suivant une trajectoire au niveau des oreilles du spectateur. Les sons sont en contrepoint et l'intensité change parce que le son s'éloigne et s'approche. La sensation créée est progressive, nous pouvons entendre comment les couches sonores se construisent, jusqu'à créer une sorte de locomotive. L'image initiale se transforme, puis les couches disparaissent progressivement, jusqu'à retourner au son de l'horloge de base. Superposé au son de l'horloge et à ceux des voitures, un son court, doux, se prolonge par la réverbération, près de la lampe, à gauche, au niveau moyen. Le son de la lampe crée une transition entre le son qui va s'éteindre et celui qui va surgir. Il y a deux types de sons, un qui se présente comme une onde glissante qui vient timidement, monte et descend, et un autre, d'abord sec, court, qui glisse de façon continue, alterne entre une texture lisse et une texture irrégulière. Ils sont superposés : le premier son commence d'en bas, à l'avant, sur le plancher, et continue à gauche, autour du plancher, vers l'arrière, jusqu'à s'arrêter à droite. Les sons sont prolongés, les trajectoires se répètent et produisent une sensation circulaire du son. Les deux prochaines actions suivent la même trajectoire à des moments différents. Au niveau de l'oreille, celle-ci commence à l'avant gauche, puis va à l'arrière gauche, ensuite à l'arrière droit et à l'avant droit. Au niveau haut, le dernier mouvement commence à l'avant gauche et voyage en diagonal. L'espace est embrassé par un son circulaire, continu, puissant, qui délie l'image de la source initiale et produit une sensation ouverte aux interprétations. Il y a une petite respiration après les charges énergétiques perçues.

Adieu. On entend un son court, doux, qui se prolonge par la réverbération. Les sons se répètent deux fois et pour cette raison, sont intercalés, c'est-à-dire qu'un son est émis dans un endroit, l'autre dans un autre endroit et le troisième dans le même endroit que le premier. Ainsi, le premier son provient de l'endroit de la lampe, à gauche, au niveau moyen, les sons suivants sont perçus à deux endroits à la fois, à l'avant gauche et à l'arrière droit. Il en va de même pour les deux prochains sons, perçus à l'avant droit et à l'avant gauche. Le dernier son est seulement entendu du haut gauche. Ces sons sont constamment intercalés. Grâce à l'effet d'écho dans cet ensemble, la qualité du son produit une atmosphère brillante, mélodique et douce. Cela donne l'impression d'une poussière d'étoiles qui tombe sur la tête.

Le son se dissout. Il y a une petite respiration après un rythme doux et scintillant. La lampe s'allume. Le spectateur peut rester encore un peu dans l'installation, puis il sort.

3.2.4 Conclusion

Si nous examinons la trame des relations à l'intérieur de la création, nous remarquons divers types de relation, par exemple, la relation entre les objets et les sons. Dans la séquence finale, le spectateur pénètre dans l'espace sous une faible luminosité, ce qui lui permet de s'imprégner de l'ambiance tout en jetant un coup d'œil sur les objets qui sont à l'intérieur de l'installation. Puis la lumière s'éteint et cet espace est animé et transformé par les sons qui proviennent de ces objets que le spectateur avait vus immobiles, mais qu'il ne voit plus. Ainsi, l'objet inanimé devient animé par une association entre le son et l'image, mais aussi par l'association entre l'objet vu précédemment et l'*image-son*. Néanmoins, à plusieurs reprises nous avons envisagé de laisser la lampe allumée pendant toute la séquence : le spectateur aurait alors créé l'association à travers la vue et le son. Autrement dit, le rapport son-images aurait été relié par le regard et pas nécessairement par l'imaginaire. Cependant, l'obscurité a son importance : elle nous aide à créer une ambiance plus intime et à aiguïser l'attention.

Il y a un autre type de relation entre le son et la dimension de l'univers sonore, car il donne l'impression d'un environnement plus vaste que celui que nous avons observé. Dans la séquence finale, il est possible de reconnaître une correspondance entre la visualisation liée à un son et la transformation de celui-ci en une image sonore qui nous donne l'impression que nous sommes dans un monde de plus grande dimension. Par exemple, nous écoutons un son, il est alors reconnu et associé à une image, comme c'est le cas du grincement du plancher, de la bille, de l'horloge remontée et de son tic-tac. Ensuite, ce son subit une transformation qui a tendance à communiquer l'impression d'une *image-poids* plus grande, puissante ou volumineuse par rapport à notre *échelle*. Mentionnons quelques exemples. La transformation des sons dans les séquences du grincement de plancher et des voitures est faite au moyen de la *superposition de couches sonores progressives et sommatives* qui tiennent compte des murs, du plafond et du sol pour créer chez le spectateur l'impression d'être submergé par le son. Nous trouvons aussi dans la dernière séquence des lampes, la construction d'une *image-poids* plus légère et plus en harmonie par rapport à notre échelle,

même si le son est conçu ici aussi pour envelopper le spectateur. Dans le cas de la remontée et du tic-tac de l'horloge, la proximité et le volume du son suscitent chez le spectateur l'impression d'une *image-poids* énergétiquement plus puissante qu'eux. Ainsi, ce son qui est répété et superposé en contretemps et diffusé dans l'espace évoque une sorte de locomotive, ce qui nous éloigne du son de l'horloge que nous avons entendu au début de la séquence.

Dans la séquence finale, il est possible de constater la relation étroite qui commence à se construire entre la technique et la création. Les images que nous avons intégrées plus haut, telles que *la disposition des haut-parleurs dans l'espace* et *le tableau des cartes de l'espace et des trajectoires*, sont des outils pour établir un vocabulaire commun entre l'espace, le système LCS et le scénario. Le système implique une façon d'écrire des trajectoires et des positions du son par carte d'espace. Ce type d'écriture doit être travaillé pour réaliser les objectifs de notre création. Les images nous permettent de visualiser clairement la localisation des haut-parleurs, les trajectoires, la place du spectateur et de décrire ainsi les actions de chacun des sons. Cependant, c'est dans l'espace lui-même, lorsque les haut-parleurs y sont disposés, qu'il est possible de percevoir concrètement l'intensité et la direction du son selon sa position et sa relation avec le corps placé au milieu de l'espace.

La séquence finale du laboratoire sonore nous procure un nouveau sens de l'écoute, une conscience du son comme matériau sensible qui peut être façonné pour suggérer des actions liées au dispositif : espace, technique, représentation. Nous réfléchissons donc à la façon de construire une narration sonore avec cette matière énergétique, mouvante et spatiale qu'est le son, en cohérence avec l'espace dans lequel il sera diffusé. D'après l'expérience vécue et les connaissances développées dans ce laboratoire, nous considérons que dans une deuxième étape d'exploration, l'attention devra être orientée sur la création de tensions dans la dramaturgie sonore, c'est-à-dire pas seulement sur la dualité réel/imaginaire, mais aussi sur l'exploration des sons intérieurs (*in*) et extérieurs (*off*), des sons simultanés et des sons enchaînés, des temporalités et des images-sons et des sensations produites. En approfondissant ainsi le rôle dramaturgique du son, l'évolution des actions sera plus complexe et en même temps, plus précise.

3.3. Laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » (2017)

Le laboratoire « L'espace, l'installation et l'immersion » a été réalisé pendant la session d'été 2016 et poursuivi durant la session d'automne et la première partie de la session d'hiver, et présenté d'une manière publique le 3 février 2017. Ce laboratoire explore la configuration d'un espace ludique-scénique partagé avec le spectateur, qui implique l'utilisation d'un mapping vidéo, d'un son enveloppant et le libre déplacement du spectateur. Pour ce faire, les possibilités concrètes et dramaturgiques de l'espace – intérieur, extérieur, en parcours, en stations, en espaces intimes, en espace partagé, comme espace virtuel – sont mises à l'épreuve. De plus, l'espace, le son et l'image ont été pensés comme moteurs de l'action pour guider l'attention du spectateur. Nous avons ainsi développé un troisième dispositif, qui nous permet d'élaborer un espace immersif concret animé par des associations discursives créées par les images vidéo, les images sonores, ainsi que par les possibilités spatiales offertes à l'intérieur d'un même espace.

En outre, ce laboratoire visait la mise à jour de nos connaissances pour passer de l'utilisation du logiciel Millumin 1 à Millumin 2 pour faire des mapping vidéo, l'apprentissage technique du logiciel Adobe After Effects pour la création du contenu vidéo et l'utilisation de Watchout pour diffuser les vidéos. Il s'agissait aussi de faire le développement initial de deux dispositifs reliés au premier espace, le premier inspiré de la technique d'illusion optique connue sous le nom de Fantôme de Pepper ou *Pepper's ghost* et le deuxième impliquant un contenu à visionner avec des lunettes de réalité virtuelle. Nous avons réalisé une proposition d'installation artistique en considérant le positionnement des haut-parleurs, les projecteurs-vidéo, les multiples espaces explorés, le spectateur et ses choix possibles. Nous avons produit un premier scénario qui entremêle les diverses écritures de l'éclairage, du son, de l'espace et de l'image. Ce scénario se trouve dans l'annexe G « Scénario de base pour la création du laboratoire de l'espace », ce qui correspond à la première séquence. Nous avons ensuite élaboré un deuxième scénario, sur la base des explorations faites dans les étapes précédentes. La version détaillée du processus de création se trouve dans l'annexe F « [Compte rendu du laboratoire "L'espace, l'installation et l'immersion"](#) ».

3.3.1. Dispositif

Le dispositif était conçu de la façon suivante : pour ce qui est de l'espace, nous avons pris comme point de départ la trame, la thématique et les stimuli sensoriels portés par le conte *David* de Julieta Pinto. Les images évoquées par le texte nous situent dans un lieu pluvieux et chaud, où la nature est présente, particulièrement le vent, les arbres et les animaux, qui occupent une place considérable dans le contenu sonore et visuel ainsi que dans l'espace. Cet espace relie des objets, matériaux provenant des deux laboratoires précédents, ainsi que des mots-clés, tels que « solitude, temps et fragilité ».

L'espace scénique est d'environ 14 mètres de long par 14 mètres de large, et est divisé en zones pour faciliter notre travail (Fig.6.)

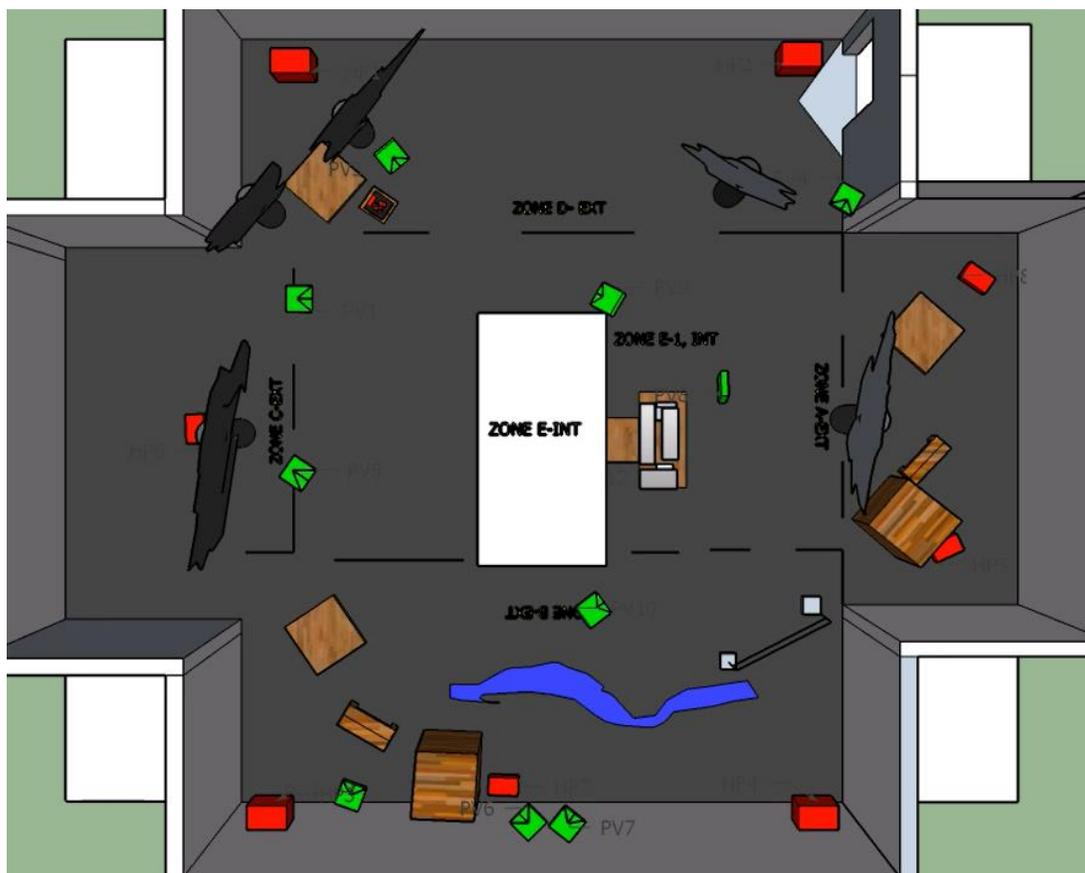


FIGURE 6 ZONES DANS L'ESPACE

À l'extérieur, nous trouvons les zones A à D et à l'intérieur, la zone E, qui correspond à la chambre, et la zone E-1, qui correspond au salon. Au centre de la zone E se trouve la

chambre de David, c'est une chambre sans murs, dont le plancher est fait avec des palettes de bois et dont le toit est blanc. La chambre de David contient un lit, un tabouret, tous deux avec une couverture de laine, des voitures pour enfants, une bibliothèque avec des livres pour enfants, un ours en peluche, des étagères, un ballon, un cerf-volant, une chaise, une petite table, des béquilles, une balle et d'autres jouets. À côté de la chambre, dans la zone E-1, reliée par une sorte de rampe, se trouve le salon, délimité spatialement par un laminage de bois au sol et des plexiglas suspendus. Dans le salon se trouvent une vieille radio, une chaise de bois, une vieille lampe, une vieille horloge, des disques de vinyle, une table en bois et au-dessous de la table, un petit dispositif de *Pepper's ghost*, lequel montre la vidéo d'un enfant qui apparaît et disparaît. Autour de l'espace, dans les zones A, C et D ont été installées trois grandes formes d'arbres en tulle noir et deux autres petits arbres, illuminés par des projecteurs vidéo. Ils délimitent l'espace et servent aussi d'écrans. À l'extérieur, nous avons conçu des stations pour s'asseoir, en utilisant des palettes de bois qui relient l'extérieur et l'intérieur ; nous avons aussi accentué ce lien par les gouttes d'eau et la balle, qui sont projetées dans les stations, en même temps que dans la chambre, ce qui nous a permis de renforcer l'unité esthétique de l'espace. Dans la zone A, on trouve un arbre, une maison et une station où les personnes peuvent s'asseoir et regarder la création de ce point de vue. On y trouve aussi les lunettes de réalité virtuelle avec une image à 360 degrés qui fait écho à l'atmosphère sonore et à l'ambiance proposées. Autrement dit, cette image complète l'ambiance sonore instaurée dans le premier espace. Dans la zone B, on trouve une corde à linge, des vêtements accrochés faits avec du papier kraft, un seau, un lac représenté par des tissus et du tulle blanc, une maison, un mannequin à proportions humaines et une station. Dans la zone C, on trouve un grand arbre et dans la zone D, on trouve une station, un foyer, un grand arbre et deux autres petits.

Au niveau technique, nous avons opté pour un total de 10 projecteurs vidéo, certains installés au plafond, d'autres aussi au plafond, fixés à l'aide d'une pipe, d'autres en position horizontale ou verticale selon la distance, l'objet ou la surface destinée à recevoir des projections, et d'autres installés sur *boom*. Nous avons utilisé un total de 12 haut-parleurs : au plafond ont été installés quatre haut-parleurs ; au sol, autour de l'espace, nous en avons installé quatre autres ; sur la table à côté de la radio, de la lampe et de l'horloge, un haut-

parleur ; et les trois autres à l'intérieur de la chambre (un sous la chaise, un dans la bibliothèque et l'autre sous la petite table).

3.3.2 Processus de création

Pour ce qui est du processus de création, nous avons eu une étape de validation quant à la partie technique. Nous nous sommes alors demandé comment les projecteurs seraient branchés; quelles interfaces, quel logiciel allaient permettre de les gérer, et quelle serait la position de la régie. Les mêmes questions s'imposaient pour les haut-parleurs à propos de la connectivité, du positionnement, du numérotage. Quand tous les objets de l'installation ont été en place et que le calibrage des haut-parleurs et des projecteurs a été fait, nous avons commencé le mapping, puis la composition avec les matériaux sonores et visuels. À cette étape, nous avons eu l'occasion de réfléchir à la configuration du dispositif selon les besoins et désirs d'exploration de l'espace, d'interaction entre le son, l'image et l'espace, ainsi que de développement de l'action. De plus, cette validation d'abord technique s'est révélée très importante pour l'espace. C'est pourquoi la division de l'espace en zones et l'élaboration d'une maquette physique et d'une maquette numérique ont été d'une grande aide pour mener la relation entre technique, espace et objets vers un scénario plus complexe. Il faut dire que nous avons proposé un premier scénario de base pour l'élaboration de la première séquence ([*Scénario de base pour la création du laboratoire de l'espace*](#), Annexe G). Ce scénario était une proposition présentée en boucle : un espace intérieur/extérieur est d'abord présenté sous un éclairage permettant de regarder les matériaux avec lesquels a été construit l'espace, sans projection ni son, après quoi une transformation est entamée. Le scénario est présenté en tableau : une ligne de temps apparaît dans la colonne verticale, et sur les lignes horizontales, nous trouvons la vidéo, le son, la lumière/capteur et la zone des projecteurs et des haut-parleurs (Fig.7).

Scénario de base pour la création du laboratoire de l'espace

Lieu : Intérieur / Extérieur, Maison / Forêt

Contexte : ludique

Durée : 7 à 10 minutes, présenté en boucle

La création commence sous un éclairage qui nous permet de regarder les matériaux concrets avec lesquels a été construit l'espace.

Séquence début 3 minutes	On entend un son doux de vent, de feuilles sèches et des pas d'animaux qui s'y promènent. Ensuite, les contours des objets à l'intérieur et à l'extérieur de l'espace sont éclairés. Dans tous les objets apparaissent des yeux qui regardent autour. Nous entendons un nouveau son, une sorte de voix qui chuchote, se déplace, respire. Puis, des traces de chat commencent à être projetées autour de la maison, ainsi qu'une suite de traces de canards qui marchent ensemble. Quand le chat arrive à la chaise dans la maison et les canards, au lac, il y a une transition. Le son à l'extérieur devient un paysage sonore faible de forêt et à l'intérieur de la maison, nous entendons la radio, l'horloge le grincement du bois, les pages d'un livre et le son d'un être ou d'un personnage qui se trouve à l'intérieur. Puis, la transition de la nuit au jour colore tous les objets.			
Temps	Vidéo	Son	Lumière /capteur	Zone, projecteur et haut-parleur
0.00	-	-	Sur les stations et les objets	Ext./Int.
0.15		Vent, feuilles sèches et pas des animaux sur les feuilles	Elle va s'éteindre avant le début des contours.	Ext./Int.
0.30	Contours des objets			Ext./Int.
1.00	Les yeux apparaissent sur les objets.			Ext./Int.
1.15		La présence de l'être est entendue.		Ext./Int.

FIGURE 7 SCÉNARIO (2017)

Nous avons constaté que si ce scénario a été utile pour les explorations initiales, il était très simple par rapport au scénario détaillé que le projet a nécessité. Ainsi, ce premier scénario doit être compris comme séquence exploratoire : il nous a servi de base, de point de repère, mais pas comme quelque chose devant absolument être respecté du début à la fin. Également, le scénario comprenait une proposition spatiale, laquelle a subi de petits changements dans le processus en fonction des matériaux disponibles ainsi que de la relation espace-technique. Par exemple, nous avons créé trois grands arbres de tulle noir au lieu de huit, et une structure plus solide pour le toit que le tulle blanc proposé au tout début.

3.3.3. Séquence finale

Le but de ce laboratoire n'était pas de faire une présentation théâtrale, mais de faire une expérience. Ce laboratoire n'était pas linéaire, il s'agissait d'un espace qui invite le spectateur à choisir où, quoi et combien de temps regarder, qui l'invite aussi à se déplacer où il veut et à rester le temps qu'il veut. Bien que la proposition prenne la forme d'une

séquence de huit minutes, nous l'avons présentée en boucle : il n'y a donc pas de début ou de fin définis. La description de la création que nous ferons maintenant considère une ligne temporelle partagée dans les multiples espaces – cela fait partie de la proposition –, car dans ces diverses zones où passe le spectateur, il peut trouver, dans une plus ou moins grande mesure, une action qui attire son attention. [Cliquez ici pour voir la vidéo](#), (Annexe H).

3.3.3.1 Description

Quand le spectateur entre dans l'espace, il peut voir une projection bleue sur les arbres, entendre le son de la forêt qui plonge lentement dans la nuit ; la lampe dans le salon est allumée et on entend le son de l'horloge. Ensuite, on entend une voix qui raconte une histoire et qui vient de l'intérieur de la chambre. Le lit est un peu éclairé avec une couleur jaune, puis le foyer à l'extérieur s'allume doucement et on entend aussi le son du feu. La voix se déplace vers le salon, lentement, comme si la personne à laquelle elle avait raconté l'histoire s'était endormie, puis la lampe du salon est éteinte, et le son de l'horloge s'arrête. Le son du vent qui circule dans l'espace est de plus en plus fort. Peu à peu, les contours de chaque élément de l'espace sont éclairés par des lignes bleues, sur le toit apparaissent des étoiles et sur les arbres, des branches blanches qui bougent lentement (Image 10). Sur le ballon, à l'intérieur de la chambre, des yeux se forment, qui commencent à pleurer. Les larmes sont accompagnées d'un son de gouttes d'eau, elles coulent sur le lit, jusqu'à arriver au sol où se forme une petite flaque ; cette image est aussi projetée dans les stations (Image 11). Les fenêtres des maisons autour commencent à s'illuminer, puis des ombres de personnes sont projetées. Sur le toit, on peut apprécier les changements du ciel passant de la nuit au jour, les contours bleus disparaissent peu à peu, puis tous les objets prennent des couleurs : le bois des maisons et des stations, les vêtements accrochés et ceux du mannequin, les objets à l'intérieur de la chambre, et l'eau du lac commence à couler (Image 12 et Image 13). On entend le son de la forêt pendant la journée, le tic-tac de l'horloge reprend aussi. Sur le toit de la chambre sont projetés des nuages avant qu'il devienne bleu. Nous pouvons aussi y voir les empreintes de pattes d'un chat qui se déplace d'un côté à l'autre, et nous entendons celui-ci miauler. Les ombres dans les maisons continuent à être projetées. Sur le toit d'une des maisons, un autre chat est projeté et sur le toit de la

chambre, des papillons volent d'un côté à l'autre. On entend le bruit de l'eau du lac qui coule. Ensuite, une balle de caoutchouc rebondit dans la chambre, on entend son bruit, son image est aussi projetée sur les stations. Peu à peu, le jour devient la nuit à nouveau, le bruit du vent reprend, les couleurs s'estompent et les contours des objets reviennent pour quelques minutes (Image 14). Le toit de la chambre change de couleur au moment où tombe la nuit, le foyer s'éteint peu à peu, ainsi que les contours. Le son de l'horloge s'arrête, le bruit du vent continue un peu et s'arrête.



IMAGE 10 LE LABORATOIRE « L'ESPACE, L'INSTALLATION ET L'IMMERSION » (2017)



IMAGE 11 LE LABORATOIRE « L'ESPACE, L'INSTALLATION ET L'IMMERSION » (2017)



IMAGE 12 LE LABORATOIRE « L'ESPACE, L'INSTALLATION ET L'IMMERSION » (2017)



IMAGE 13 LE LABORATOIRE « L'ESPACE, L'INSTALLATION ET L'IMMERSION » (2017)



IMAGE 14 LE LABORATOIRE « L'ESPACE, L'INSTALLATION ET L'IMMERSION » (2017)

3.3.4 Conclusion

Pour l'organisation de la séquence, d'une durée de huit minutes, nous avons pris comme base la maquette matérielle, la division en zones et en objets, les projecteurs et les haut-parleurs requis à chaque moment. Nous avons ainsi considéré les relations du son, de l'image et de l'espace, la technique et l'évolution de l'ensemble pendant toute la durée de la séquence.

Pour la création de ce scénario, la ligne de temps a été un outil essentiel, un guide pour contrôler les divers événements dans l'espace. Chacune des vidéos et le son ont suivi ces lignes directrices. Ainsi, la ligne de temps proposée comportait des moments clairement définis, par exemple, pour le passage de la nuit au jour et du jour à la nuit, les transitions avaient lieu entre 2 min 45 et 3 min, puis entre 6 min 45 et 7 min. L'apparition et la disparition graduelles et cycliques des éléments nous ont aidée à organiser le son et l'image pour chacun des objets selon les zones. De plus, la ligne de temps nous a aidée à mettre en relation toutes les petites ou grandes actions développées. Souvenons-nous que les vidéos ont été réalisées de façon indépendante et réunies ensuite, c'est la raison pour laquelle la ligne du temps était très utile au moment de la production du son et de la vidéo.

Si nous examinons la trame des relations à l'intérieur de la création, nous remarquons divers types de relations. Il y a notamment une relation matérielle : par l'utilisation du bois qui forme le sol de la chambre, le salon, les stations, les maisons, les bancs, le foyer, les étagères, les meubles, le mannequin et la corde à linge ; par le tissu de tulle noir des arbres et le tulle blanc du lac ; par la présence des objets anciens, tels que l'horloge, la radio, les disques de vinyle et la lampe. Au niveau des éléments de la nature, nous trouvons le son du vent, la projection de l'eau dans le lac et les larmes, ainsi que le bruit et la projection du feu. Les arbres et le bois évoquent également la terre. Au niveau des images, il y a les ombres des personnes dans les fenêtres et dans le seau, ainsi que les empreintes du chat et les papillons qui virevoltent sur le toit. La balle, la flaque d'eau et la texture du bois sont projetées simultanément sur le sol de la chambre ainsi que sur les stations. Les contours bleus relient le début et la fin de la séquence, de même que le bleu sur les arbres. Au niveau du temps, le son évoque le passage de la nuit au jour, comme le font les couleurs changeantes du toit et l'intensité des images projetées sur les objets. Au niveau des espaces

reçelés à l'intérieur même de cet espace matériel, nous pouvons mentionner l'image présentée par les lunettes de réalité virtuelle, qui donne une matérialité à l'ambiance sonore et fictionnelle proposée. Au niveau des personnages, nous pouvons relier le ballon qui pleure et les béquilles, la femme qui accroche les vêtements et la corde à linge, ainsi que le petit enfant dans le dispositif du fantôme de Pepper, qui évoque la chambre de David. Les objets de cette chambre évoquent le rapport entre la présence et l'absence : les jouets, les béquilles, mais aussi la projection des larmes et du ballon laissent imaginer quelqu'un qui pleure et joue, mais n'est pas visible. La voix qui raconte une histoire donne aussi l'impression de présences invisibles, et l'enfant du dispositif de Pepper, qui apparaît et disparaît, nous amène à penser à la vie-mort, donc, à la présence-absence.

Au cours de la construction globale du tissu dramaturgique de la proposition surgissent des questions fondamentales pour ce laboratoire, à propos de la dramaturgie de l'espace : est-il possible de composer une dramaturgie de l'espace qui encourage le libre déplacement du spectateur ? Est-ce que la dramaturgie de l'espace est nécessairement liée à l'action du spectateur ou peut-elle être construite de façon indépendante ? Que peut-on appeler dramaturgie de l'espace ? Nous sommes partie de l'idée que le dispositif, tel qu'il est conçu, par la disposition particulière de l'espace, recèle des sortes de consignes, qui amènent le spectateur à plonger dans l'univers sonore et visuel. Nous lui proposons de tisser librement sa propre relation avec le temps et l'espace, en prenant l'initiative de certaines actions, comme s'asseoir dans les stations, prendre les lunettes de réalité virtuelle, traverser l'espace et regarder dans tous les coins, s'attarder à la matérialité des objets : le bois, le tissu, les vieux objets. En créant son parcours, il crée diverses lectures de ce qui se passe. À notre avis, dans notre laboratoire, l'espace en lui-même, en tant que porteur d'un concept, d'un sens et comme objet de contemplation, ne propose pas une dramaturgie. Nous ne fournissons pas au spectateur un personnage ou un rôle, quand il entre dans cet espace, comme c'est le cas dans certaines propositions d'immersion ou de théâtre immersif étudiées par Josephine Machon et Catherine Bouko, mais il y a tout de même une situation d'immersion sensorielle. Nous pensons plutôt que cet espace prend vie et est complété par les relations, c'est-à-dire dans la rencontre avec la proposition sonore et visuelle, et par conséquent, dans la création des présences. La proposition dramaturgique de l'espace, s'il y en a une, est alors liée aux actions construites par et dans l'ensemble, lorsque nous amenons

le spectateur à faire une, deux, voire de multiples lectures possibles de la scène, en attirant son attention ici ou là dans l'espace, de façon ouverte, sans la forcer. L'attention du spectateur est ainsi sollicitée par la rencontre de cet espace concret animé par le son et la vidéo. C'est pourquoi, dès la conception du dispositif, il faut penser aux médias qui l'accompagnent, ainsi qu'au rôle qu'ils auront dans le sens à donner à ce type de proposition; la proposition fonctionne lorsqu'il y a une rencontre ou un échange entre les médias, ce qui rappelle le concept d'intermédialité.

Ce laboratoire a suscité des réflexions intéressantes sur les présences. En nous fondant sur la notion de *registres de présence* de Béatrice Picon-Vallin, nous y proposons diverses modalités de présence. Le mouvement est utilisé comme axe d'analyse : le mouvement associé au son, à l'image et aux ombres, parce que c'est dans cette relation que ressort l'action, pour nous. Par exemple, si nous pensons aux empreintes du chat sur le toit, qui se déplace d'un côté à l'autre en miaulant, il est possible d'imaginer que le chat existe ou bien qu'il est présent, dans la mesure où il exécute une action, une action crédible pour nous, spectateurs, dans le contexte et d'après la relation son-image. De la même façon, l'action que réalise l'ombre à l'intérieur du seau peut être associée à l'environnement et aux objets, même quand sa dimension est plus petite que le cadre réel et malgré qu'elle soit projetée sur un écran inhabituel. Également, cette ombre de femme qui accroche des vêtements autant que les ombres projetées sur les fenêtres des maisons, dans la mesure où elles exécutent une action, deviennent présentes. Ces images éveillent l'imagination du spectateur, elles nous font créer des liens entre ce qui se passe et le contexte spatial. Un autre exemple est le son de la voix qui raconte l'histoire. Cette voix est reliée à des actions précises : on la perçoit d'abord près de la chaise et, une fois que l'enfant s'est endormi, la voix se déplace doucement, en diminuant de volume, vers la petite table, puis au salon, où la lumière s'éteint. Si la présence n'est pas visible, elle n'est pas moins perceptible, car l'on ressent son mouvement et ses actions. En ce sens, la conception du dispositif est très importante. L'utilisation de multiples haut-parleurs, notamment, nous donne la chance d'explorer divers parcours. De la même façon, le son du vent circule dans l'espace grâce aux haut-parleurs extérieurs. Nous pouvons mentionner aussi les yeux projetés sur le ballon. Ces yeux ne nous donnent pas vraiment la sensation que l'objet est vivant, mais au moment où les larmes tombent des yeux projetés et glissent jusqu'au sol et qu'en même

temps, on entend la chute des larmes, on commence à ressentir la présence. Un phénomène similaire se produit avec le feu et l'eau du lac. Projeter le feu sur le foyer ou l'eau sur les tissus ne produit pas une sensation de présence, mais le fait d'évoquer un mouvement similaire à la réalité nous amène à imaginer, associer, relier ce que nous regardons avec notre expérience.

En fait, le type de présence que nous identifions ici en rapport au mouvement rappelle les principes du théâtre d'animation, ou de la marionnette qui prend vie par le mouvement et l'action. Une chose semblable se passe pour nous grâce à la vidéo et au son : c'est la composition de l'action qui éveille la sensation de vie, de présence.

Dans ce laboratoire, nous avons eu l'occasion de réfléchir sur les divers niveaux de narrativité : le niveau de l'espace, du son, de l'image et de la participation du spectateur. Le tissu dramaturgique qui découle de l'ensemble reste en constante évolution grâce aux interactions avec le spectateur. Élargir le concept de présence et le relier au concept d'action nous a aidé à mettre en lumière les relations et coexistences entre les divers médias employés dans notre dispositif, et permis de développer des formes, des concepts et une méthodologie de création utiles pour les expériences à venir.

3.4. « Laboratoire de synthèse : *Le monde n'arrête pas* » (2018)

Le laboratoire de synthèse a été réalisé pendant la session d'hiver 2018 et présenté d'une manière publique le 16 mars 2018. Ce laboratoire visait l'intégration et l'exploration des scènes du texte dramaturgique *Le monde n'arrête pas*, lequel a été conçu comme une écriture intermédiaire, c'est-à-dire que dans la composition dramaturgique ont été intégrées les propositions sonores, visuelles et spatiales qui donnent sens à l'ensemble. Dans ce laboratoire de synthèse, nous nous sommes concentrée sur le dialogue entre toutes les ressources employées pour donner vie aux personnages et à leur situation dramatique. Les personnages étaient représentés par le son et la voix, le son et l'image, ainsi que par des marionnettes.

En résumé, pour ce qui est de la partie technique, ce laboratoire avait comme objectif l'apprentissage technique du logiciel Adobe Character Animator et la mise en application des connaissances acquises sur les autres logiciels utilisés dans les laboratoires précédents

pour la création vidéo et sonore : Millumin 2, Adobe Audition et Adobe After Effects. L'espace scénique représentait principalement la chambre de l'enfant, dans un espace intime et partagé, où la proximité entre acteurs et spectateurs était explorée. Les scènes de la première partie du texte dramaturgique *Le monde n'arrête pas : pièce inspirée du conte David de Julieta Pinto* nous ont servi comme scénario ou première séquence d'exploration. Puis, nous avons élaboré un deuxième scénario, élaboré sur la base des explorations faites dans les étapes précédentes. La version détaillée du processus de création se trouve dans l'annexe I « [Compte rendu du laboratoire « Le monde n'arrête pas »](#) ».

3.4.1 Le dispositif

L'espace est d'environ 12 mètres de long par 4 mètres de large, mais l'endroit où se trouve la chambre est d'environ 6 mètres de long par 4 mètres de large. Le spectateur entre dans une sorte de boisé. Dans cet espace, on trouve l'entrée de la maison faite au moyen d'une planche de bois qui nous mène à la porte de la chambre de David. Le spectateur prend place à l'intérieur de cette chambre, qui a la forme d'un couloir de deux mètres de long.

La chambre a un plancher de bois, un plafond blanc fait avec un tissu et une fenêtre suspendue. Dans la chambre de David, on trouve de gauche à droite une chaise, la fenêtre sur la chaise, puis à côté de la chaise une boîte pour ranger les jeux, une armoire et à l'intérieur de celle-ci, une boîte à musique, l'horloge, un panier en osier avec des pelotes de laine, une boîte en métal, des livres pour enfants, des voitures pour enfants, des vêtements, des couvertures, des disques de vinyle, des cassettes, un ours en peluche et un ballon. En bas de l'armoire, nous trouvons un oreiller blanc. Il y a également un lit et sur le lit, la marionnette de David, avec une petite table sur ses jambes, une couverture de laine, un ordinateur et un téléphone portable, ensuite, à côté du lit, une table en bois et sur la table, une vieille lampe. Ensuite, il y a une bibliothèque qui contient des livres pour enfants, une vieille radio, des billes, une peinture, des voitures pour enfant, des ours en peluche, un bonhomme, une boîte en carton, en bas un autre oreiller blanc et sur celui-ci, un ballon de basket. Sur la bibliothèque, nous trouvons une étagère suspendue avec d'autres jeux et un cerf-volant suspendu. Finalement, il y a une porte et à gauche de celle-ci, un tulle noir délimite l'intérieur de l'extérieur.

Pour ce qui est de la technique, au niveau sonore, à l'extérieur de la chambre sont disposés deux haut-parleurs : un dans le couloir et un autre à l'entrée de l'espace. À l'intérieur de la chambre, un minimum de neuf haut-parleurs est requis pour faire circuler les personnages, leurs voix et les bruits. Deux des haut-parleurs sont accrochés au plafond (du côté gauche de l'espace et derrière l'armoire), un est sous la chaise, un dans l'armoire à côté de l'horloge, deux autres derrière le lit (un dans la tête du lit et un autre au bout du lit), deux dans la bibliothèque, un à côté de la radio, un à l'intérieur de la boîte en carton, et finalement, un à côté de la porte. Cela donne un total de 11 haut-parleurs. Au niveau visuel, trois projecteurs et un écran sont utilisés : un projecteur vers le plafond, deux projecteurs vers l'intérieur de la chambre et l'écran que crée la fenêtre. Le matériel informatique requis comprend : deux ordinateurs : un pour le son et l'autre pour l'image ; deux interfaces : une pour relier les haut-parleurs (logiciel Adobe Audition) et l'autre pour relier les projecteurs (Millumin 2).

3.4.2 Processus de création

Pour ce qui est du processus de création, nous nous sommes basée sur la proposition d'écriture intermédiaire, laquelle comprend les explorations des laboratoires précédents. En effet, nous partions d'une proposition construite d'après les tests déjà effectués sur le plateau et les choix faits d'après les expériences et les résultats obtenus. Au début du laboratoire, nous avons élaboré une maquette numérique qui prenait en compte les besoins techniques et spatiaux (Figures 8 et 9), mais cette proposition était sujette à changement en fonction des recommandations des professeurs, du matériel et de l'équipement disponibles.



FIGURE 8 MAQUETTE NUMÉRIQUE (2018)



FIGURE 9 MAQUETTE NUMÉRIQUE (2018)

Comme nous avons déjà travaillé avec les logiciels utilisés, la validation des éléments techniques était plus facile. Le seul nouveau logiciel à explorer avant et pendant le laboratoire était le logiciel d'animation pour la conception du personnage de Michelle. Quelques sessions de travail ont suffi pour nous familiariser avec celui-ci. Pendant le laboratoire, nous avons travaillé d'une façon autonome l'image, le son, la marionnette, le personnage de Michelle, la mère et le chat, puis en considérant la proposition d'écriture intermédiaire qui était notre première séquence, ainsi que le *timeline* de la composition sonore, nous avons rassemblé les divers langages pour arriver à notre première séquence de mise en scène. Après avoir observé cette première séquence, et avoir reçu les suggestions des professeurs, nous avons travaillé dans le détail, pour trouver, adapter ou clarifier, à certains moments, la logique, le code ou la convention proposés au spectateur.

3.4.3 Séquence finale

La séquence a une durée de 10 minutes et 40 secondes. Dans la première partie de la création dramaturgique, que nous avons utilisée pour développer ce laboratoire, nous trouvons quatre des personnages : David, représenté par une marionnette, Michelle, qui est un personnage virtuel représenté par l'image et le son, la mère, qui est représentée uniquement par le son, et le chat, qui est représenté par le son et l'image. Dans cette scène, c'est la fin de l'après-midi, il pleut, David joue à des jeux vidéo depuis longtemps et il ne répond pas aux appels de son père. Sa sœur Michelle est présente et elle veut jouer avec lui

ou faire une autre activité, mais lui n'accepte pas. Puis sa mère arrive du travail et demande à David pourquoi il ne répond pas à son père. Pendant cette discussion, une panne d'électricité survient, ce qui l'oblige à arrêter de jouer.

La description de la séquence finale du laboratoire qui est faite plus loin ne comprend pas les textes dits par les personnages, qui peuvent être consultés dans le texte dramaturgique, au chapitre 4. Ici, ce que nous décrivons, c'est plutôt les actions, les relations et points de rencontre entre la vidéo, le son et les personnages. [Cliquez ici pour voir la vidéo.](#), (Annexe J).

3.4.3.1 *Description*

Quand le spectateur entre dans l'espace, il y a un éclairage faible qui lui permet de suivre le chemin jusqu'à la porte de la chambre de David. Dans l'entrée de cet espace, il entend les sons qui semblent venir de l'extérieur d'une maison : le vent, le grincement de la balançoire et les pas sur les feuilles sèches, puis quand il s'approche de la porte et des planches du couloir, les sons correspondent plutôt à ceux de l'intérieur d'une maison : une goutte d'eau qui tombe dans l'évier, le grincement du bois et le son d'une fenêtre qui bat au vent. Le spectateur ouvre la porte, entre dans la chambre de David. Il y a un faible éclairage au fond de la chambre, qui la traverse et éclaire jusqu'à la porte. Cela permet au spectateur de voir les matériaux avec lesquels a été construit l'espace et de trouver une place pour s'asseoir en face de l'installation. Quand le spectateur est installé, la lumière s'éteint. Les sons provenant de l'extérieur de la chambre disparaissent doucement, tandis que la musique de la boîte à musique, qui est éclairée, prend de l'ampleur. David, qui était endormi sur l'ordinateur, se réveille doucement et commence à jouer aux jeux vidéo. Peu à peu, les contours de chaque élément de l'espace sont éclairés par des lignes bleues : d'abord, l'armoire et la bibliothèque, puis la fenêtre (Image 15). Un éclairage bleu apparaît aussi sur David, assis sur le lit, et le contour d'un personnage qui se tient dans la porte apparaît. Puis, les contours des objets de l'armoire sont éclairés à leur tour et, ensuite, les objets de la bibliothèque et de l'étagère, suivis de la chaise et de la petite table. On entend le son de quelqu'un qui frappe à la porte deux fois, puis le grincement de la porte qui s'ouvre. Le personnage de Michelle apparaît (Image 16). On entend le miaulement d'un chat et on voit le chat projeté sur l'oreiller blanc en bas de l'armoire. Le son de l'horloge, qui est

illuminée, se superpose à celui de la boîte à musique, qui s'évanouit lentement. À ce moment, les lignes bleues disparaissent et tous les objets à l'intérieur de la chambre prennent des couleurs, jusqu'à donner le point de départ pour le scénario de la première partie. On entend le son de la pluie; à travers la fenêtre, on voit une branche, la pluie et le ciel (Image 17). David continue à jouer et maintenant, nous entendons les sons du jeu vidéo, puis sur le sol et sur le tissu blanc qui forme le plafond est projetée la texture du bois. À ce moment, David commence à parler au jeu vidéo, tandis que Michelle, qui était près de la porte, se déplace vers la boîte en carton. Elle commence à jouer avec le ballon de basket : on l'entend rebondir et un éclairage apparaît chaque fois qu'il touche le sol. Le son de l'horloge continue, David met son jeu sur pause, il demande à Michelle d'arrêter de dribbler, car il faut qu'il se concentre. David reprend le jeu, Michelle a laissé le ballon, mais elle continue à toucher les affaires de David. Une bille tombe au sol, on l'entend rouler dans l'espace et s'arrêter. Ensuite, la vieille radio est allumée et après quelques bruits, elle est éteinte. David perd sa partie et blâme Michelle. Celle-ci lui demande alors de jouer à autre chose, mais David lui dit que ce sera plus tard (Image 18). Il reprend le jeu. David reçoit un appel par Skype sur son ordinateur. Il l'entend, mais ne répond pas. Il continue à jouer, puis Michelle continue à lui demander de faire autre chose. Le téléphone de David sonne deux fois, mais celui-ci ne répond toujours pas. Michelle se déplace de la boîte en carton au lit et continue à parler avec David. On entend miauler le chat, puis celui-ci s'éloigne doucement, on voit les traces des pattes qui se déplacent vers l'autre oreiller en bas de la bibliothèque. Il y a encore un miaulement et le chat est projeté. Nous entendons une clé dans la serrure et une porte qui s'ouvre. La mère rentre à la maison et salue ses enfants. Le chat miaule. David et Michelle continuent à discuter de celui qui est le meilleur aux jeux vidéo, entre David et son ami, Richard. La mère les interrompt en demandant si tout va bien. Ils arrêtent de discuter. Quand Michelle se déplace rapidement vers la boîte en carton, la radio est allumée et un drôle de son en sort, ce qui fait rire les enfants. Le son s'arrête. Puis, la mère interroge les enfants sur leur journée, tandis qu'on l'entend poser certains gestes, tels que déposer son sac à main, ses clés et son téléphone portable sur la table, enlever ses chaussures à talon et préparer la nourriture du chat. La mère demande à David pourquoi il n'a pas répondu à son père. Au moment où le chat entend le bruit que fait sa nourriture versée dans un bol, il sort de la chambre : on voit ses traces qui s'en vont.

Michelle se déplace de la boîte en carton vers la porte et explique à la mère que David n'arrête pas de jouer (Image 19). La mère, fâchée, demande à David d'arrêter de jouer et lui demande un peu plus de temps pour continuer à jouer. Michelle se déplace lentement vers l'armoire, pendant qu'elle écoute la discussion entre David et sa mère, puis Michelle est projetée sur le ballon. Quand la mère s'adoucit, une panne d'électricité survient. David, contrarié, blâme sa mère, puis cherche Michelle avec une lampe de poche et la blâme à son tour (Image 20). Mais personne n'a provoqué la panne. Contente, Michelle estime que c'est enfin l'occasion de jouer à autre chose. La lampe de poche s'éteint. Michelle disparaît peu à peu, de même que la fenêtre. Le faible éclairage du début revient. La séquence se termine.

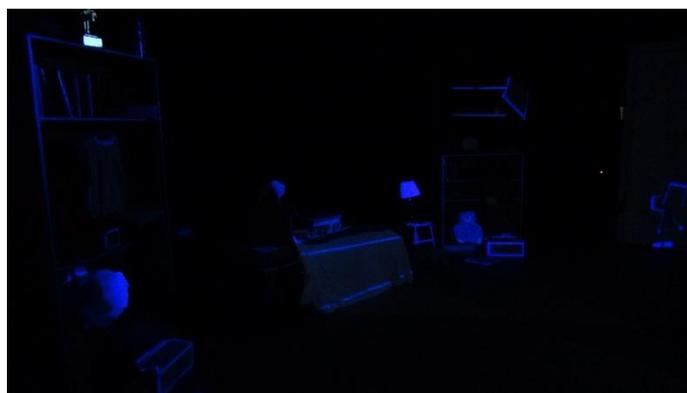
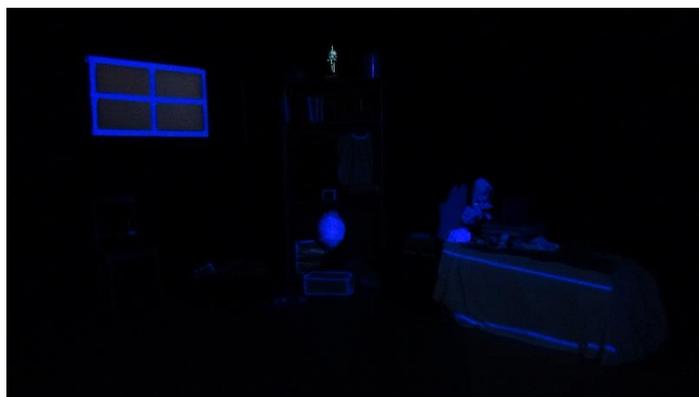


IMAGE 15 LE LABORATOIRE «LE MONDE N'ARRÊTE PAS » (2018)

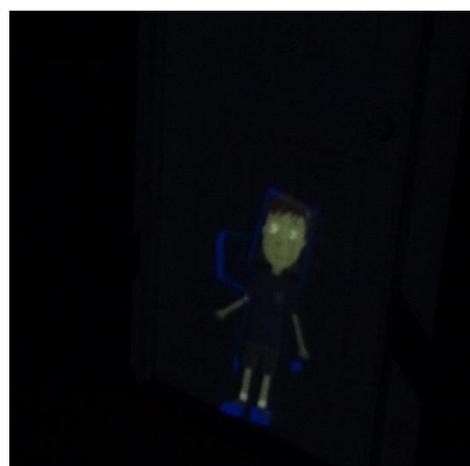


IMAGE 16 LE LABORATOIRE «LE MONDE N'ARRÊTE PAS » (2018)



IMAGE 17 LE LABORATOIRE «LE MONDE N'ARRÊTE PAS » (2018)



IMAGE 18 LE LABORATOIRE «LE MONDE N'ARRÊTE PAS » (2018)



IMAGE 19 LE LABORATOIRE «LE MONDE N'ARRÊTE PAS » (2018)



IMAGE 20 LE LABORATOIRE «LE MONDE N'ARRÊTE PAS » (2018)

3.4.4 Conclusion

Si nous examinons la trame des relations à l'intérieur de la création, nous remarquons divers types de relations, par exemple, au niveau des personnages. David est une marionnette de niveau⁵³⁸ ; il entre en interaction avec un personnage virtuel. Les deux sont animés : un par le marionnettiste, l'autre par nous, qui avons conçu Michelle par informatique. Les deux personnages dépendent d'une personne réelle qui donne forme et vie à la matière qui les constitue : le bois pour David, la lumière pour Michelle. Quant à la mère, c'est par le son que nous lui avons donné vie. Ainsi, il y a une intermédiation intrinsèque à ces personnages. Dans leur relation, donc, nous jouons avec la matérialité du corps qui constitue David, de la lumière de Michelle et des sons de la mère. Le corps de chaque personnage est créé de manière différente et lié au dispositif spécifique. Par exemple, pour réussir à donner forme aux gestes et pour faire comprendre les actions proposées, le personnage de Michelle a été produit à l'aide d'une image et d'une voix pour la production d'une première vidéo. Pour que cette vidéo fonctionne dans la scène, techniquement, il fallait des projecteurs vidéo, des haut-parleurs et des surfaces claires où Michelle pourrait être projetée. De plus, nous avons besoin d'un logiciel qui nous permette

⁵³⁸ Voir la typologie de la marionnette et la dynamique d'interactions dans Patrice Freytag, « Prolégomènes à une théorie générale du théâtre de marionnettes », thèse de doctorat en Littérature et arts de la scène et de l'écran, Québec, Université Laval, 2004, p. 185-196.

de situer le personnage sur diverses surfaces, de varier sa position et son échelle, lesquelles sont aussi modifiées selon la distance entre la surface et le projecteur vidéo. Dans le cas de la mère, nous avons fait un enregistrement de la voix sur un logiciel, puis nous avons ajouté les sons liés aux actions qu'elle fait pendant qu'elle parle aux enfants, telles qu'enlever ses chaussures à talons, poser les clés, le sac et le téléphone portable sur la table et donner la nourriture au chat. Ces divers sons ont été édités avec la voix de la mère, puis nous les avons intégrés avec la voix des enfants et les autres bruits de la scène. Une fois les pistes prêtes, les sons liés à la mère sont diffusés par le haut-parleur placé à l'extérieur de la chambre pour donner l'impression que la voix vient d'ailleurs. Ainsi, la crédibilité du personnage de la mère dans la scène dépend du son qui a été traité, de la disposition des haut-parleurs, du volume et de la réaction de ses enfants aux signes de sa présence, ainsi que de la réaction du chat, qui sort lorsqu'il entend le bruit de sa nourriture.

Il existe également une relation spatiale entre la fenêtre qui donne sur l'extérieur et la mère, qui est à l'extérieur de la chambre. Les relations entre les sons et les objets sont également présentes, par exemple, l'horloge et son son, la boîte à musique et son son, le ballon de basket et son son, le téléphone portable et son son, le chat et son miaulement, la porte et son grincement. Nous remarquons aussi une relation matérielle créée par l'utilisation du bois à différents endroits : le sol de la chambre, l'armoire, la bibliothèque, la chaise, la boîte pour ranger les jeux, et la texture de bois projetée sur le tissu blanc du plafond et sur le plancher déjà en bois. Il y a, enfin, une relation entre les anciens objets, tels que la vieille radio et la vieille horloge, et les objets modernes, tels que l'ordinateur et le téléphone portable. De même, mentionnons la relation duelle entre la lumière et l'obscurité, le jour et la nuit.

Dans ce laboratoire, nous avons voulu mettre à l'épreuve notre proposition d'écriture intermédiaire. Pour ce faire, il était nécessaire de considérer la diversité des types de « corps présentsiels » des personnages, leur dispositif spécifique, leur traitement sonore, visuel ou gestuel, pour arriver à leur donner vie dans la situation dramatique. Dans la proposition dramaturgique, elle-même intermédiaire, il y a plusieurs niveaux de narrativité; il a fallu commencer par démonter cet ensemble pour travailler sur chaque niveau – narrativité sonore, visuelle, interprétative et spatiale – avant de les assembler concrètement. Dans ce laboratoire, la clé de tout le travail était la recherche des relations entre le son, l'image et

l'espace. Ainsi, ce travail s'est fait en réfléchissant à ce que font les personnages : Quelles sont les actions? À qui le personnage parle-t-il à un moment donné? D'où va-t-il parler? Par où va-t-il entrer, sortir ou se déplacer? Ainsi, le positionnement des surfaces est lié à celui des haut-parleurs, ainsi que des projecteurs vidéo : c'est en tenant compte de l'ensemble que nous produisons une action logique et crédible dans le cadre de l'univers ludique que propose notre création. Également, la conception des sons, le positionnement du bruitage et des voix dans l'espace devaient être pensés pour relier étroitement la situation dramatique, les personnages, le dispositif et l'espace. Quant à la vidéo, elle requérait une attention spéciale au rythme afin de développer et d'influencer les actions. Par exemple, la vitesse à laquelle se déplace l'image de Michelle d'un endroit à un autre nous indique qu'elle est contente, déçue ou attentive : si elle se déplace lentement, tandis que la mère discute avec David, après qu'elle l'a accusé de ne pas cesser de jouer, la lecture de l'attitude de Michelle change. C'est pourquoi nous pensons que la vision intermédiaire des associations et des relations des personnages, des matériaux, des temporalités, des espaces enrichit la scène, même lorsque les langages traités, projetés ou diffusés ont été d'abord conçus séparément au cours de la production.

3.5 Croisement des laboratoires : motifs récurrents

Nous avons relevé des éléments récurrents dans les laboratoires, par exemple, l'utilisation du bois dans la création des espaces scéniques. Le bois s'est imposé comme un élément associé à la nature, et d'un point de vue plus personnel, à l'ancien, au souvenir de la maison de notre grand-mère, particulièrement par les textures, les couleurs, les sons et même l'odeur. Également, nous trouvons souvent l'emploi de lignes bleues dans les compositions visuelles : celles-ci ont constitué une manière de découvrir ou d'aborder l'espace, les objets et les personnages par étape, en regardant des détails que nous ne serions pas capables de voir selon un point de vue plus habituel, plus commun. L'espace partagé est aussi un élément récurrent dans tous les laboratoires : il était même parfois immersif. Cela est venu d'un désir de créer un espace familier et pas impersonnel. C'était une façon de permettre au spectateur d'entrer dans un univers créatif, mais également de partager une intimité liée à cette création. Par ailleurs, les sons de l'horloge étaient souvent employés d'une façon concrète, c'est-à-dire que nous pouvions regarder l'horloge, l'entendre, mais celle-ci avait

aussi une fonction métaphorique par rapport au temps et même au titre de la création dramatique : *Le monde n'arrête pas*. La relation entre objets anciens et modernes a d'ailleurs contribué à relier le passé et le présent, à rendre présent le passé, la mémoire et le souvenir, ne pouvant jamais être complètement évacués.

3.6 Conclusion

Le travail d'élaboration d'une dramaturgie visuelle, du son, de l'espace et d'une *écriture intermédiaire* qui les relie nous a révélé diverses potentialités et possibilités expressives des médias. Le fait d'approfondir notre connaissance des médias un à un nous a permis de reconnaître leurs dynamiques d'écriture propres, leurs relations possibles avec l'espace et avec les autres éléments. Grâce à cette prise de conscience et à cette acquisition de connaissances sur la façon de passer de la technique à une construction poétique avec ces médias, nous avons les outils nécessaires pour choisir le type de dispositif et les médias adéquats pour les effets recherchés dans notre création.

Chapitre 4

Le monde n'arrête pas, scénario dramaturgique

La proposition dramaturgique *Le monde n'arrête pas* est le résultat de l'adaptation au théâtre du conte pour enfants intitulé *David* de Julieta Pinto, des laboratoires de recherche scénique et de l'étude de la notion d'écriture intermédiaire de Luis Thenon et du concept d'intermédialité, qui traversent tout notre travail. Pour cette raison, cette proposition dramaturgique est une création évolutive (*work in progress*). Au fur et à mesure de la progression de nos études théoriques et pratiques dans le cadre d'un processus critique et réflexif, nous nous sommes lancée dans une exploration où étaient mises à contribution les idées, les désirs, les intuitions. Certains de ces éléments ont évolué, d'autres ont été mis de côté, puis de nouvelles idées ont surgi, parmi lesquelles nous avons fait un autre tri. L'objectif était d'élaborer une proposition théâtrale textuelle qui intégrerait les médias. Cette création évolutive a été caractérisée par le constant dialogue entre le sensible et la technique. Pendant tout le processus, nous nous sommes posé une multitude de questions : comment intégrer l'image, le son et l'espace au texte? Comment les rassembler dans cette proposition dramaturgique d'une manière qui les rende lisibles pour la scène? De quelle manière cette adaptation du conte au théâtre dans un contexte médiatique requiert une mise à jour des opérations plus conventionnelles employées dans les adaptations traditionnelles? Quels sont les aspects techniques qu'il faut prendre en compte? Quels sont les aspects dramaturgiques du son, de l'image et de l'espace qu'il faut prendre en compte? Comment créer une dramaturgie avec ce qui est perceptible, mais impalpable? Comment le traduire par des mots? Quelle forme d'écriture utiliser? Quels sont les codes, le vocabulaire et les outils qui peuvent être employés pour mieux transmettre ce que nous proposons pour la scène?

Dans ce chapitre, nous justifions notre point de départ, le choix du conte *David*, en abordant sa thématique et ses personnages, puis nous présentons l'évolution du processus d'adaptation du conte au théâtre vers une proposition dramaturgique dans une forme d'écriture intermédiaire. Cela nous amènera à parler des opérations utilisées pour faire l'adaptation, des processus d'écriture, du synopsis, des personnages, de la structure choisie,

des problématiques posées par l'intégration des médias, des outils adoptés, pour finalement arriver au texte dramaturgique final.

4.1 L'auteure du conte *David*

« Si on n'écrit pas, on se noie. »

Julieta Pinto

Julieta Pinto⁵³⁹, née à San Rafael de Alajuela au Costa Rica en 1922, est une écrivaine et éducatrice très connue et engagée. Elle aborde des thèmes comme la pauvreté et l'injustice causée par la différence entre les riches et les pauvres. Cet esprit l'a amenée à occuper des postes politiques dans des institutions sociales du pays, tels que l'Institut mixte d'aide sociale (Instituto Mixto de Ayuda Social) et l'Institut des terres et de la colonisation (Instituto de Tierras y Colonización). Dans le domaine de l'éducation, elle est fondatrice et directrice de l'École de Littérature et Sciences du langage (Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje) de l'Université nationale du Costa Rica (UNA). Pour illustrer la personnalité de cette écrivaine, on pourrait la citer lorsqu'elle parle de son livre *Abrir los ojos* (Ouvrir les yeux) : « Ces contes ont été écrits dans l'intimité et mes expériences avec l'enfance abandonnée. Chacun d'eux est basé sur un fait réel transposé en littérature parce que je ne peux pas trahir ma sensibilité humaine ni ma vocation d'écrivaine. Donc, ils relèvent à la fois de la dénonciation et de la création⁵⁴⁰ ».

Julieta Pinto a reçu à trois occasions le Prix national de Littérature « Aquileo Echeverría » : en 1969 pour son œuvre *La estación que sigue al verano* (La saison qui suit l'été), en 1970 pour son recueil de contes qui s'intitule *Los marginados* (Les marginaux) et en 1995, pour son œuvre *El despertar de Lázaro* (L'éveil de Lázaro). En 1996, elle a remporté le Prix

⁵³⁹ Parmi ses œuvres, notons : *Cuentos de la tierra* (1963), *David* (1973), *A la vuelta de la esquina* (1975), *Si se oyera en silencio* (1976), *El sermón de lo cotidiano* (1977), *El eco de los pasos* (1979), *Abrir los ojos* (1982), *Entre el sol y la neblina* (1986), *Historia de navidad* (1988), *Tierra de espejismo* (1991), *Detrás del espejo* (2000) et *El niño que vivía en dos casas* (2002).

⁵⁴⁰ Notre traduction. « Estos cuentos han sido escritos al calor de mis experiencias con la niñez abandonada. Cada uno de ellos está basado en un hecho real y convertido en literatura porque no puedo traicionar mi sensibilidad humana, ni mi vocación de escritora. Por lo tanto son denuncia y creación. » Cf. [En ligne] <https://www.nacion.com/archivo/el-dia-historico-julieta-pinto/74XWZTHCGFB2TBSJ6X5FBOGHWY/story/>

national de culture Magón. Selon l'écrivain Carlos Rubio⁵⁴¹, les œuvres de Julieta Pinto sont caractérisées par la rupture avec la tradition thématique et formelle de la littérature costaricienne destinée aux jeunes lecteurs. En effet, cette tradition garde les thèmes pour enfants loin de la critique et des problèmes sociaux en privilégiant la morale de l'histoire comme moyen d'éducation. Pinto, au contraire, touche les thématiques sociales comme le divorce, la pauvreté, la violence psychologique et, dans l'œuvre *David*, elle aborde le handicap moteur, la maladie et la séparation des parents.

4.2 Le conte *David*

4.2.1 Synopsis du conte *David*

Le conte *David* (1979) raconte l'histoire d'un enfant qui, pendant six semaines, reste immobilisé par un plâtre qui couvre une grande partie de son corps et par des vis métalliques dans la hanche. Ensuite, pendant quelque temps, il garde un plus petit plâtre et peut se déplacer avec des béquilles. David vit alors dans un monde plus réel que fantastique, mais durant sa période de convalescence, il développe son imaginaire, sa curiosité et il réapprend le plaisir de jouer et de faire des bouffonneries avec ses amis.

4.2.2 Personnages

Dans l'histoire, David mentionne plusieurs personnes qui l'entourent : sa sœur **Nina**, une petite fille méchante, qui profite de l'immobilité de David pour voler ses nouveaux jouets ; son frère **Richard**, complice d'un méfait avec David ; sa grand-mère **Amy**, qui raconte des histoires et évoque en même temps l'auteur du conte ; sa **mère**, qui prend soin de lui ; son père, qui effectue régulièrement des visites, car il est divorcé de sa mère – élément qui crée une tension supplémentaire pour David – ; sa petite amie **Michelle**, très bavarde, qui aime faire du théâtre et accepte à contrecœur que Richard et David fassent une chirurgie à sa poupée préférée. Il y a encore **quelques autres personnages** : Meme, la mère de Michelle ; Francis, deux ans, le frère de Michelle ; Na Justa, une dame mécontente ; Mimi, la tante de David ; Marta, la femme de ménage ; le jardinier, le médecin, l'araignée, le chat et le chien.

⁵⁴¹ Carlos Rubio, « Los niños en la obra de Julieta Pinto », dans le supplément Ancora-Nación, Costa Rica, [en ligne]. <http://www.nacion.com/ancora/1997/junio/01/ninos.html> [consulté le 1^{er} décembre 2014].

4.2.3 Description du conte

Dans une narration à la première personne, David raconte sa vie quotidienne et familiale en entrelaçant parfois la réalité et l'imaginaire. L'histoire a lieu à la campagne : il y a des animaux, de grands espaces verts, et l'ambiance est dénuée de la hâte propre à la vie en ville. Dans le conte, nous remarquons deux temporalités, une d'observation, de quiétude et de contemplation par David et une autre qui correspond au rythme de la vie quotidienne de ce lieu. Le conte se déroule durant plusieurs jours et nuits, sur une période courte, mais pas déterminée. Il est divisé en 22 parties : il commence alors que David est au lit avec son grand plâtre et finit au moment où David réapprend à marcher. Entre le début et la fin sont racontés des épisodes de jeu, des bouffonneries avec les amis, des rencontres avec les proches. Chacun de ces épisodes prend la forme d'une histoire en elle-même. D'ailleurs, ils ne sont pas racontés selon un ordre chronologique, ce qui nous donne une certaine liberté pour jouer avec la structure de l'ensemble. L'histoire est centrée sur l'impossibilité temporaire de bouger qui affecte David, sur la présence de son entourage et sur la manière dont son imaginaire le fait voyager et créer des illusions, ce qui l'aide à faire passer le temps de sa convalescence. Le récit est également caractérisé par des descriptions très sensibles ou kinesthésiques de la pluie, du vent, de la texture des objets, et même du passage du temps, ce qui nous permet de bien imaginer et ressentir ce dont il est question.

En fait, ce conte est inspiré d'un fait réel. Julieta Pinto l'aurait écrit pour son petit-fils lorsqu'il était malade et que ses parents étaient en train de divorcer. Quelques années plus tard, Pinto a écrit une sorte de suite avec le même personnage, l'œuvre *El niño que vivía en dos casas* (Le garçon qui vivait dans deux maisons), avec le divorce comme thématique principale.

4.3. Pourquoi choisir le conte *David* pour une adaptation au théâtre?

Nous avons choisi ce conte parce qu'il nous a paru adéquat pour élargir les possibilités offertes par les technologies numériques sur la scène en ceci qu'il présente une condition physique inhabituelle. La matière première du conte nous donnait l'occasion d'explorer à travers les médias l'univers intérieur, sensoriel et imaginaire du personnage en produisant des stimuli sensoriels pour le spectateur. L'histoire est simple, il s'agit de la vie quotidienne

de l'enfant, qui se transforme au gré de sa fantaisie. Le texte présente des situations imaginées par David : elles commencent généralement par un fait tiré du quotidien et évoluent en un voyage sensoriel. Étant donné les circonstances dans lesquelles il se trouve, sa perception est exacerbée, il est attentif à chaque objet dans sa chambre, et les bruits, la pluie, la lumière du soleil qui entre par sa fenêtre, de même que le temps qui passe sont amplifiés. Cependant, la condition contemplative de David devient active grâce à son imagination. Les sensations suscitées par le désir de sortir, de jouer, par l'impossibilité de le faire à cause de l'immobilité, constituent des stimuli créatifs pour notre travail, de même que le changement de la perception et de la sensorialité du corps de David. En plus de la proposition thématique du conte, qui met en évidence l'incapacité temporaire, la solitude, le soutien de la famille et les regards des petits qui veulent savoir ce qui arrive à l'autre, le conte nous permet aussi d'associer et d'adapter la situation de l'immobilité à l'utilisation excessive de la technologie, qui paralyse les enfants et leur fait oublier le monde hors d'eux. Ainsi, la combinaison de notre réflexion sur les enfants, l'immobilité, le monde réel, le monde virtuel et les technologies constitue une occasion d'aborder un thème pertinent auprès des enfants à l'aide d'une proposition artistique qui se sert elle-même des médias.

4.4 Proposition dramaturgique *Le monde n'arrête pas* : pièce inspirée du conte *David* de Julieta Pinto

L'œuvre *Le monde n'arrête pas* se présente sous la forme d'une *écriture intermédiaire*. Ainsi, dans le chapitre 2, les propositions sonores, visuelles et spatiales sont conçues dès le début du processus de création et intégrées dans le texte pour dégager un sens global de la proposition. Dans les œuvres *El Cartero de Londres*, *Le vol des anges* et *Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito* de Luis Thenon, la forme que prend l'écriture intermédiaire est directement liée aux particularités du travail. Dans notre cas, le texte, tel qu'il est présenté plus loin, comprend une note liminaire, la liste des personnages, la proposition spatiale et le dispositif proposé avec les indications sur la position des haut-parleurs et les projecteurs vidéo. Le texte est divisé dans trois colonnes : une pour les répliques de David, une autre pour le langage sonore (comprenant les paroles des autres personnages) et une troisième pour le langage visuel. Cette structure nous aide à lire l'ensemble de l'action et à comprendre les relations proposées entre tous les acteurs. Dans ce sens, le modèle

d'écriture de notre texte se situe entre la proposition dramaturgique et le scénario. Notons que les indications scéniques y sont employées d'une manière conventionnelle pour indiquer, à côté des répliques, l'état d'un personnage ou la réaction au niveau interprétatif et renforcer ainsi le sens d'une action. Cependant, les indications sonores et visuelles, elles, nous permettent d'imaginer leurs actions dans l'espace et les effets visuels et sonores recherchés dans notre création, c'est pourquoi nous les avons placées dans des colonnes séparées et pas dans des indications scéniques.

4.4.1. Note liminaire

La note liminaire signale aux lecteurs ou aux metteurs en scène les particularités de ce texte dramaturgique et le lien direct entre le sens global et l'univers multimédia. Pour faciliter le suivi des indications sonores et visuelles dans le texte, les lecteurs ou metteurs en scène sont invités à consulter le dessin de l'espace scénique qui accompagne le texte. Y sont indiquées la position des objets, des haut-parleurs, des projecteurs vidéo et les principales surfaces écraniques auxquelles le texte fait référence et sur lesquelles est basée cette proposition.

4.4.2 Synopsis de l'œuvre *Le monde n'arrête pas*

L'œuvre *Le monde n'arrête pas* : pièce inspirée du conte *David* de Julieta Pinto raconte l'histoire d'un enfant, David, qui vit des bouleversements intérieurs à cause du divorce de ses parents, du déménagement dans l'ancienne maison de sa grand-mère, Amy, décédée récemment, et d'un moment de convalescence durant lequel il est immobilisé par un plâtre qui couvre une grande partie de son corps. Il se réfugie alors dans les jeux vidéo. Mais un jour où l'électricité est coupée, avec l'aide de sa sœur Michelle, de sa mère, de son ami Richard, de son père et des livres écrits par Amy, son monde commence à changer.

4.4.3 Parties de l'œuvre

La proposition dramaturgique comprend un prologue et trois parties (ou actes) présentés d'une façon linéaire : exposition, nœud et dénouement. La pièce de théâtre est située dans un boisé où se trouve la maison, le couloir et la chambre de David, celle-ci étant le principal lieu de l'action. Ainsi, l'action scénique se déroule principalement dans la

chambre de David, c'est là que s'opèrent les transitions entre le réel et l'imaginaire. Dans notre proposition, il a été décidé que cette pièce a été auparavant la chambre de la grand-mère, ce qui explique la présence des objets anciens et des livres qui lui ont appartenu. La chambre garde une relation avec l'extérieur, soit à travers la fenêtre, soit avec les personnages qui se trouvent dans les autres pièces de la maison et les actions qui s'y déroulent. Les événements présentés ont lieu de l'après-midi au matin, en passant par le soir, la nuit et l'aube.

Dans le prologue, le spectateur est plongé dans un espace immersif rempli de sons qui rappellent la nature, le plein air. Un éclairage diffus lui permet de trouver le chemin vers l'entrée de la maison, puis le couloir et la porte de la chambre de David, qu'il doit ouvrir pour pénétrer dans la chambre et s'asseoir. Il s'agit d'une série d'actions qui suscitent chez le spectateur, dès son entrée, une sensibilisation sonore et inspire une relation spatiale particulière, car l'espace est intime et partagé avec les personnages.

Dans la première partie, c'est la fin de l'après-midi, il pleut, David joue à des jeux vidéo depuis longtemps et il ne répond pas aux appels de son père. Sa sœur Michelle est présente et elle veut jouer avec lui ou faire une autre activité, mais lui n'accepte pas. Puis sa mère arrive du travail et demande à David pourquoi il ne répond pas à son père. Pendant cette discussion, une panne d'électricité survient, ce qui l'oblige à arrêter de jouer. La première partie présente les personnages de David, de Michelle, de la mère et du chat, ainsi que leurs caractéristiques et les relations entre eux. Puis, nous avons un aperçu du contexte temps-espace, il y a un début de conflit père-fils, et une panne d'électricité inattendue marque un tournant dans l'histoire.

Dans la deuxième partie, la mère entre dans la chambre, David est inquiet à cause du manque d'électricité et de l'impossibilité de jouer ou d'accéder à internet, tandis que sa mère essaie de passer du temps avec ses enfants et de leur faire plaisir. Deux informations importantes sont révélées : le fait que David ne veut pas parler avec son père parce qu'il s'agit de répondre à une invitation à rencontrer la nouvelle famille de celui-ci, ce avec quoi David n'est pas à l'aise. De plus, nous apprenons que David ne peut pas bouger à cause d'un grand plâtre. Survient alors l'invitation de son ami Richard à aller écouter son père jouer de la guitare durant la panne, ce que David refuse. Durant la nuit qui suit, David fait

un cauchemar et un mouvement brusque provoque de la douleur dans sa jambe ; il pleure et ses larmes tombent sur un des livres de sa grand-mère, ce qui en fait sortir des lettres, des paroles et des images dans toute la chambre, jusqu'à créer une atmosphère sonore et visuelle qui disparaît quand la mère et Michelle arrivent, inquiétées par ce qu'elles entendaient. David, déconcerté, demande à sa mère des détails sur sa grand-mère et sur les livres qu'elle a écrits. Il apprend alors qu'elle aurait créé un livre inspiré de lui et ayant pour titre son prénom. Cela attire l'attention de David et de Michelle, qui commencent à chercher ce volume. Des images émergent des livres et éveillent leur imagination. Lorsqu'ils trouvent enfin le livre de David, ils découvrent qu'il contient des souvenirs de quand il était petit. Le livre amène l'enfant à se rappeler à quel point il aimait passer du temps avec son père. Cet événement devient une révélation pour lui, ce qui le motive à prendre la décision d'appeler son père. Ainsi, la deuxième partie présente les grands conflits et les enjeux du personnage, le manque et le vide à l'intérieur de David, ses attaches, qui ne sont pas reliées à sa condition d'immobilité physique, mais plutôt au niveau émotionnel. Puis, une révélation survient, l'inconscient devient conscient et la prise de décision survient.

La troisième partie, commence avec le lever du soleil. La pluie a cessé. David ressent le besoin de parler à son père, de sortir de sa chambre, de prendre le déjeuner avec sa mère et sa sœur et de sortir prendre l'air. Puis, il parle à son père. Celui-ci comprend ses sentiments et ne le pousse pas à faire ce qu'il ne veut pas faire. David, Richard et Michelle sortent au jardin pour faire voler le cerf-volant rangé parmi les affaires de David depuis longtemps. La chambre s'illumine, des lettres, des paroles et des images commencent à sortir du livre, puis on entend la voix d'Amy qui raconte l'histoire de David et ce qui arrive par la suite. Dans cette troisième partie, la reconstruction de l'équilibre de David arrive graduellement : la pluie devient le soleil, l'amertume devient de la joie, l'enfermement devient la liberté et le silence devient parole.

4.4.4 Thématique

Nous avons fait apparaître une association thématique entre l'immobilité de David et l'obsession pour la technologie qui fait oublier aux enfants le monde autour d'eux. C'est pourquoi nous avons mis en évidence la séparation des parents, ce qui nous a aidée à

nourrir le conflit relationnel entre le père et David, et à justifier l'enfermement de David dans les jeux vidéo. Nous évoquons également le plaisir de la lecture et de l'imagination, les activités de plein air, les relations sociales, ainsi que le dialogue avec les proches et le bien-être des enfants à l'intérieur de la famille, quelle que soit la situation de couple.

4.4.5 Personnages de l'adaptation

David est un enfant qui, pendant six semaines, reste immobilisé par un plâtre qui couvre une grande partie de son corps. Au cours de sa convalescence, David découvre des liens entre le monde réel et l'imaginaire. Il est personnifié par une marionnette. **Michelle**, sa sœur, est une petite fille malicieuse. Elle profite de l'immobilité de David pour voler ses nouveaux jouets. Elle est très bavarde et théâtrale. Il s'agit d'un personnage virtuel : sa présence est matérialisée par l'image, le son et la voix. **Richard** est le meilleur ami de David. Richard parle avec David uniquement à travers la fenêtre. Sa présence est matérialisée par la voix et par certaines images. **Amy**, un personnage magique, se révèle être la grand-mère conteuse d'histoires, qui représente en même temps l'auteure du conte. Ce personnage est matérialisé par le son. La **Mère** s'occupe des soins à David. Elle le gâte et l'encourage. Sa présence est construite par le son et la voix. Le **Père** se soucie de David. Pour cette raison, il effectue régulièrement des visites et des appels (il est divorcé de sa mère). Ce personnage est matérialisé par l'image et la voix. **Miamia** est le chat. Sa présence est matérialisée par le son et l'image, plus précisément par l'apparition visuelle de ses traces.

4.4.5.1 Personnages et adaptation

Parmi les techniques d'adaptation que nous avons utilisées, notons l'inscription du personnage d'Amy, la grand-mère conteuse d'histoires, comme personnage omniprésent dans l'espace par les souvenirs évoqués à son sujet, ses œuvres littéraires et ses anciens objets. Ce n'est que vers la fin que ce personnage se manifeste en relatant l'histoire de David et la continuation de celle-ci. Par ailleurs, nous avons supprimé certains personnages afin de centrer l'action principale sur David et les actions secondaires sur Amy, la mère, le père, Richard et Michelle. Pour ce qui est des personnages secondaires, nous avons inversé les rôles de Richard et de Michelle. Richard, qui était le frère de David, est devenu son ami,

et Michelle, qui était l'amie de David, est devenue sa sœur. Ce choix a été fait en considérant le niveau de relation entre Richard et David, ainsi que le grand nombre des actions effectuées par le personnage de Richard à l'extérieur. Comme nous voulions ancrer l'action dans la chambre, il nous semblait plus approprié de mettre de côté cette relation comprenant du jeu, des pitreries et de la camaraderie ainsi que le désir de sortir. De plus, nous avons pensé que la relation entre un frère et une sœur, en considérant le contexte dramatique, l'âge des personnages et la diversité du public cible, pouvait provoquer plus de conflits que la relation des deux frères. Le personnage de Richard a tout de même été intégré en tant que meilleur ami qui démontre de l'intérêt à David et exprime le manque de sa présence dans le monde extérieur. D'ailleurs, Richard ne se manifeste que de l'extérieur, par la fenêtre, ce qui intensifie le conflit chez David lié à l'incapacité de bouger et par conséquent, de sortir avec son ami pour jouer. Pour ce qui est du personnage de Michelle, nous avons fusionné le personnage de Nina, la sœur de David, qui le dérange et veut toutes ses affaires, avec le personnage bavard de Michelle. Ce choix nous a permis de conserver la personnalité de Nina en enrichissant celle de Michelle et la relation avec David. Bref, nous avons conservé : le père, la mère, la sœur, devenue Michelle, la grand-mère en tant que personnage omniprésent, ainsi que le chat et l'ami qui génère la relation intérieur-extérieur.

4.4.5.2 Personnages et relation avec le dispositif

Pour que les personnages comme la mère et Michelle puissent avoir un certain niveau de réalité dans la proposition, le dispositif proposé aux lecteurs ou metteurs en scène dans la note liminaire est fondamental. Pour ce qui est de la mère, comme elle est représentée uniquement par les bruits de ses pas et sa voix, la position des haut-parleurs, autour de l'espace et à l'intérieur, est pensée pour que le spectateur puisse percevoir ses déplacements et sa voix selon sa position. De manière semblable, Michelle repose sur l'image plus que sur le son, alors elle requiert des projecteurs vidéo en plus des haut-parleurs. Les projecteurs vidéo ont été préparés pour couvrir les surfaces écraniques blanches sur lesquelles elle est projetée. De plus, le fait que les surfaces de projection soient proches du plancher nous donne l'impression que Michelle repose sur le sol, ce qui nous aide à créer une impression de réalité. Le déplacement et la voix de Michelle sont coordonnés en

considérant la position des haut-parleurs. C'est donc le dispositif qui donne vie, dynamisme et véracité à ces deux personnages.

4.4.6 Processus de création du texte dramatique

Nous avons commencé l'adaptation en partant du conte *David* comme matériau d'inspiration. Nous l'avons lu plusieurs fois, et parmi les premiers exercices, nous avons fait ressortir du texte les sensations, les mots, les idées ou les intuitions que la lecture du conte nous a laissés. Cela comprenait le temps, la solitude, le divorce, l'immobilité et la fragilité. Puis, nous avons dressé une liste descriptive du lieu de l'action : la chambre, la fenêtre, l'escalier, le jardin, la cuisine, la forêt, les arbres, la présence du bois et des taches sur le bois du toit, la pluie, les gouttes, les nuages, le soleil, la rivière, les branches, le vent, l'obscurité, le tremblement. Ensuite, nous avons fait ressortir les sons : la pluie sur le bardeau, le vent, les gouttes sur la fenêtre, le miaulement du chat, les aboiements du chien, le grincement du bois, le bruit de la béquille sur le plancher, les oiseaux et le silence. Puis, nous avons fait l'inventaire des objets : l'oreiller, l'araignée, le lit, les cadeaux, le tissu, les fleurs, le gâteau, le costume de lapin, le costume du Chaperon rouge, la roue d'argile, l'argile, la poupée, le panier, les béquilles, les feuilles sèches. À ce point, nous nous sommes arrêtée aux éléments sensibles présents dans le conte que nous aurions pu négliger pour insister sur le récit, les conflits et les personnages. Comme nous avons eu accès à des ressources matérielles et techniques et l'occasion d'acquérir des connaissances sur le sujet pour concrétiser les sensations visuelles, sonores et spatiales, notre orientation s'est déplacée par rapport à nos travaux artistiques précédents.

Finalement, nous avons fait ressortir chacun des événements du conte, la situation dramatique, le conflit, les idées principales, les dialogues et les mots-clés. Quelques-unes de ces idées ont été, par exemple : le vol des jeux, le théâtre et la représentation du Chaperon rouge, les pleurs et les mensonges, la peur, l'obscurité et le chien, Amy et le jour où elle raconte des histoires, le rêve et la tension entre le vent et la pluie, la rencontre avec le médecin, la chirurgie de la poupée, le tremblement et le fantôme comme jeux pour effrayer. Dans cette dernière étape, nous avons commencé à nous interroger à propos des personnages, de la situation dramatique et de son développement. Pendant ce processus de création, nous avons pris en compte les expériences menées dans les laboratoires de

recherche scénique, les dispositifs créés, ainsi que la gamme de possibilités que nous avons explorées ou que nous pouvions encore envisager. Puis, nous avons commencé à créer une première structure dramaturgique de base, un peu comme une première séquence, telle que nous l'avons fait dans les laboratoires, pour organiser et traduire nos idées sur le papier.

4.4.6.1 Propositions précédentes

Nous avons créé une première séquence de la proposition dramaturgique. Cette proposition était plus proche du conte *David*, c'est pourquoi la thématique de cette proposition est centrée sur le handicap temporaire de David, le fait qu'il ne peut pas bouger, ses sensations, ses perceptions, sa relation avec ses proches plus que sa réaction au divorce. Dans cette première séquence, les différences les plus évidentes avec la proposition finale sont que le personnage d'Amy a la fonction de narratrice, David utilise des apartés et crée une relation plus directe avec le spectateur. Michelle y participe activement, mais moins que dans la proposition finale. Les personnages ont été conservés, ainsi que l'espace scénique. Nous voulons souligner dans cette première séquence une scène qui apparaît d'une façon itérative : David, dans sa solitude, reste au lit, en silence, et le son de la pluie, de l'horloge ou le grincement du bois, par exemple, se distinguent du fond durant quelques secondes. Pour nous, cette scène appuie l'intimité et la sensorialité de l'univers du personnage, le traitement temporel, ainsi que le changement perceptif qui découle de la situation de David. L'idée est reprise dans la proposition finale, mais à une échelle réduite. Nous avons divisé cette proposition dans un prologue et huit scènes ; en fait, nous avons constaté que ces moments correspondaient aux changements techniques, aux précisions et aux besoins aux niveaux visuels, sonores et spatiaux, ainsi qu'aux transitions. Dans cette première proposition, la relation entre le récit et le dispositif était trop étroite, ce qui limitait le libre développement de la création. Par conséquent, nous avons été amenée, dans les explorations suivantes, à nous éloigner du dispositif en nous permettant d'écrire sans considérer celui-ci, pour revenir ensuite à sa conception et créer un équilibre entre les deux parties : jeu et technique.

Entre la première et la dernière séquence, nous nous sommes concentrée sur le développement des idées sans nous arrêter au dispositif, nous nous sommes aussi intéressée à l'étude de l'adaptation cinématographique du conte *Le Petit Prince* d'Antoine de Saint-

Exupéry (2015) et à la structure dramatique de l'adaptation par rapport à l'œuvre originale. De plus, nous sommes restée attentive aux connexions possibles entre les divers composants du conte et leur dialogue avec d'autres formes de représentation. Également, nous nous sommes penchée sur la révision de la structure dramatique générale du scénario, ainsi que sur une écriture des idées qui mettent en évidence les forces opposées, les conflits, la tension et le jeu qui caractérisent le théâtre. Ces explorations nous ont menée à l'idée du jeu vidéo et à la relation avec le vide intérieur chez David ; elles ont fait ressortir le rôle de Michelle comme sœur ou comme personnage imaginaire pour David, le conflit entre le père et le fils, la vie et les écrits de l'auteure comme source d'inspiration pour notre proposition, le réel et les contes comme moyen d'oublier et de transcender l'attente, les événements qui peuvent nous arrêter et nous amener à voir les choses autrement, d'où est venue l'idée de la panne d'électricité. Puis, nous avons proposé une structure avec la présentation des personnages, le contexte, le conflit, les forces en conflit, les événements inattendus, la résolution et la finale. Après tout ce travail, nous avons commencé à écrire.

4.5 Œuvre *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique

Le monde n'arrête pas

Avant-propos

Cette création constitue un exercice d'*écriture intermédiaire*⁵⁴². Il s'agit d'une adaptation du conte *David* de Julieta Pinto. La proposition spatiale, sonore et visuelle fait partie intégrante du tissu dramaturgique de l'œuvre ; à certaines occasions, le son et l'image deviennent même des personnages. De ce fait, le dispositif joue un rôle fondamental dans le fonctionnement de l'action. C'est pourquoi la présentation du texte adopte à la fois le format d'un scénario et celui de la dramaturgie. Cette mise en forme nous permet de présenter parallèlement la disposition spatiale, qui comprend les éléments scénographiques, ainsi que les indications techniques et les actions exécutées par les personnages. Nous avons conçu cette proposition en nous basant sur les possibilités ouvertes par les technologies numériques, d'où l'importance du mapping vidéo, grâce auquel tous les objets de la scénographie peuvent devenir une surface de projection, ainsi que des logiciels audios permettant la création de sons enveloppants et de trajectoires sonores. Avant la lecture de cette proposition, nous vous invitons à examiner le dessin de l'espace scénique, ci-dessous, à partir duquel nous avons noté nos indications scéniques dans le *scénario dramaturgique*. Le dessin comprend les informations sur le dispositif, telles que les particularités techniques de la vidéo et du son (fig.10, 11 et 12).

⁵⁴² Luis Thenon, « La inscripción intermedial en el texto postdramático », dans *Revista de las artes*, Costa Rica, vol. 76, no 2, enero-junio 2017, p. 125-139.

Dessin du dispositif

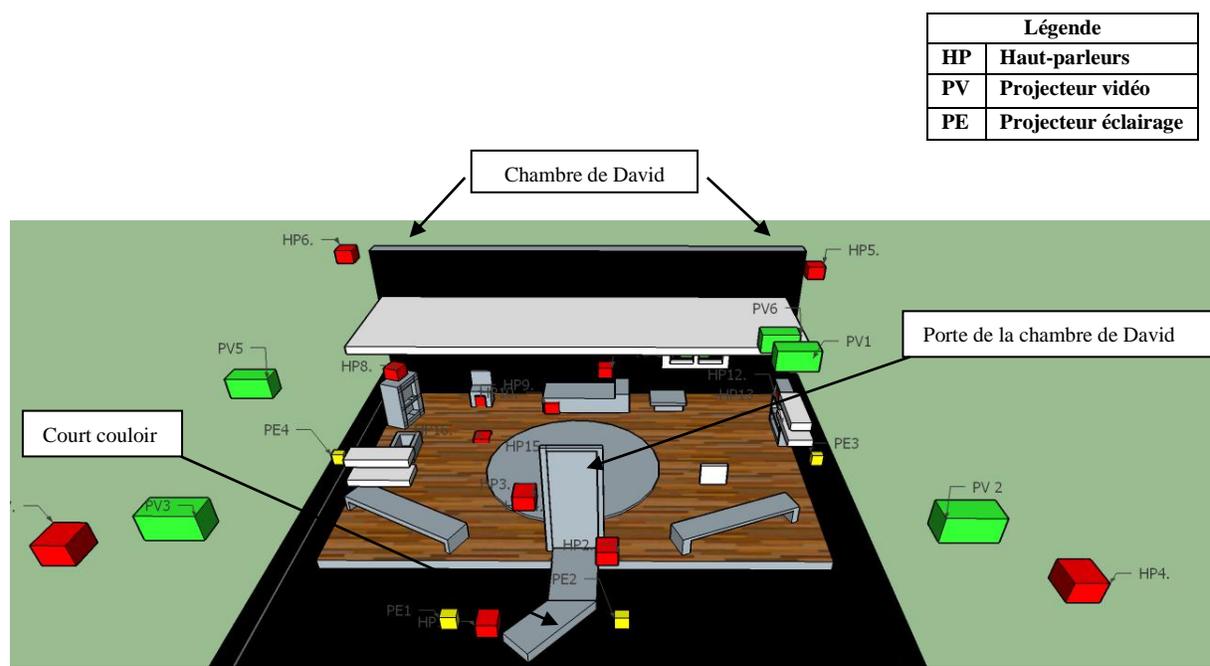


FIGURE 10 DESSIN DU DISPOSITIF 1

L'espace est d'environ 8 mètres de long par 10 mètres de large. Pour ce qui est de la technique, au niveau sonore, à l'extérieur de la chambre sont disposés quatre haut-parleurs ; dans le couloir sont disposés trois haut-parleurs ; et à l'intérieur de la chambre, un minimum de neuf haut-parleurs est requis pour faire circuler les personnages, leurs voix et les bruits. Cela donne un total de 16 haut-parleurs. Au niveau visuel, cinq projecteurs et un écran seront utilisés : un pour la projection sur le plafond, deux vers l'intérieur de la chambre, deux qui couvrent l'aire du spectateur et une partie de la chambre, et un écran pour la fenêtre. Nous avons aussi besoin de quatre appareils d'éclairage : deux pour illuminer le chemin vers la porte de la chambre de David et deux pour illuminer l'espace au moment où le spectateur entre dans la chambre. Le matériel informatique requis comprend deux ordinateurs : un pour le son et l'autre pour l'image ; deux interfaces : une pour relier les haut-parleurs (logiciel Adobe Audition) et l'autre pour relier les projecteurs (Millumin 2).

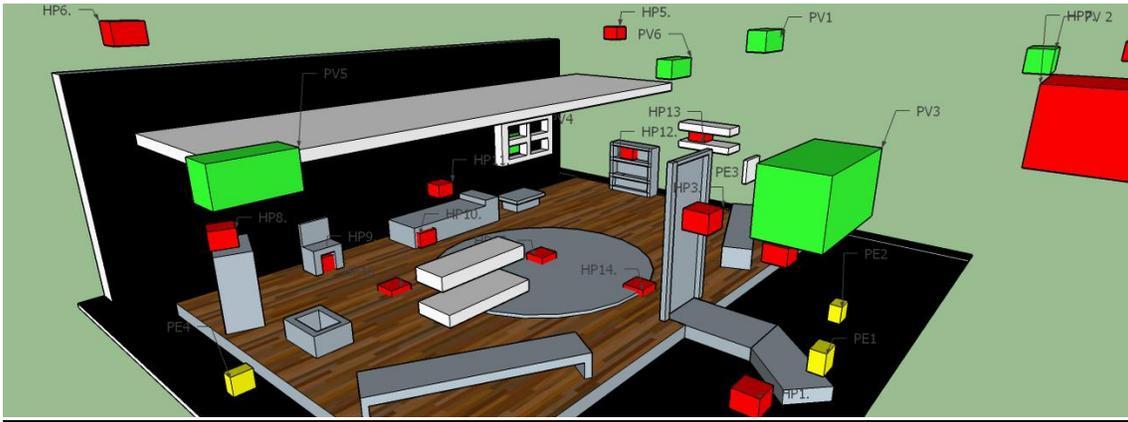


FIGURE 11 DESSIN DU DISPOSITIF 2

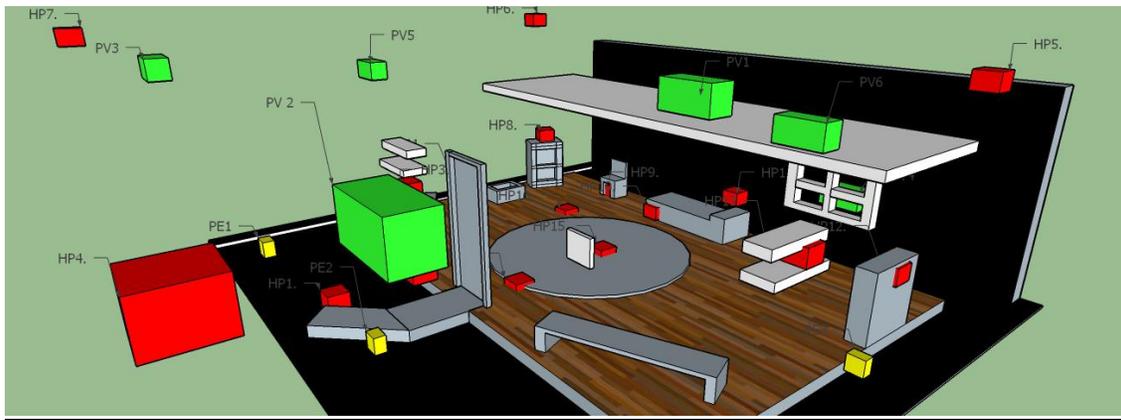


FIGURE 12 DESSIN DU DISPOSITIF 3

Personnages

David, un enfant qui, pendant six semaines, reste immobilisé par un plâtre qui couvre une grande partie de son corps. Au cours de sa convalescence, David découvre des liens entre le monde réel et l'imaginaire. Il est personnifié par une marionnette.

Michelle, sa sœur, une petite fille malicieuse. Elle profite de l'immobilité de David pour voler ses nouveaux jouets. Elle est très bavarde et théâtrale. Il s'agit d'un personnage virtuel : sa présence est matérialisée par l'image, le son et la voix.

Richard, le meilleur ami de David. Richard parle avec David uniquement à travers la fenêtre. Sa présence est matérialisée par la voix et par certaines images.

Amy, personnage magique qui se révèle être la grand-mère conteuse d'histoires, et qui représente en même temps l'auteur du conte. Ce personnage est matérialisé par le son.

Mère, qui s'occupe des soins à David. Elle le gâte et l'encourage. Sa présence est construite par le son et la voix.

Père, qui se soucie de David. Pour cette raison, il effectue régulièrement des visites et des appels (il est divorcé de sa mère). Ce personnage est matérialisé par l'image et la voix.

Miamia, le chat. Sa présence est matérialisée par le son et l'image, plus précisément par l'apparition visuelle de ses traces.

<i>Le monde n'arrête pas</i>		
<u>PROLOGUE</u>		
DAVID	SON enregistré	IMAGE
<p>Paroles et actions du personnage de David. Description de l'espace scénique et remarques</p>	<p>Paroles et actions d'autres personnages. Bruits, musique et remarques</p>	<p>Projections des personnages de Michelle, du chat et de Richard. Projections sur l'espace scénique et éclairage</p>
<p><i>Le spectateur entre dans un espace, sorte de boisé, rempli des sons de la nature et des sons des objets placés à l'extérieur de la maison, par exemple, le grincement d'une balançoire. Dans cet espace se trouve l'entrée de la maison : un tapis suivi d'un court couloir. Une planche de bois mène à la porte de la chambre de David. Une fois dans le couloir, le spectateur peut reconnaître les sons qui proviennent de l'intérieur de la maison, par exemple, le grincement du plancher en bois quand on y marche.</i></p>		<p><i>L'extérieur et l'intérieur de la maison (le couloir et la porte de la chambre) sont éclairés simultanément. Cet éclairage crée un chemin vers l'entrée de la maison, le couloir et la porte.</i></p>

<p><i>Le spectateur pénètre dans la chambre de David, l'ancienne chambre de la grand-mère, et y prend place.</i></p> <p><i>La chambre n'a pas de murs, seulement un plancher fait avec des planches de bois, un plafond blanc et une fenêtre suspendue. À travers la fenêtre, le spectateur perçoit la pluie, la lueur de la nuit, puis le soleil. Dans la chambre de David, on trouve une chaise et une fenêtre, puis une boîte pour ranger les jeux, une armoire et à l'intérieur de celle-ci, une boîte à musique, une horloge, un panier en osier avec des pelotes de</i></p>	<p><i>Le son de l'extérieur et le son de l'intérieur du couloir sont reproduits simultanément. À l'extérieur de la maison : on entend le grincement d'une balançoire, le vent et des pas sur les feuilles mortes. À l'intérieur du couloir : On entend le son des gouttes d'eau qui tombent dans l'évier de cuisine, le grincement du plancher en bois quand on y marche et une fenêtre qui bat au vent.</i></p>	<p><i>Intérieur. Chambre.</i></p> <p><i>Quand le spectateur entre dans la chambre, un faible éclairage provenant du fond de la chambre luit jusqu'à la porte. Cela permet au spectateur de voir les matériaux avec lesquels l'espace a été construit et de trouver une place pour s'asseoir.</i></p>
---	--	---

<p><i>laine, une boîte en métal, des livres pour enfants, des voitures pour enfants, des vêtements, des couvertures, des disques de vinyle, des cassettes, un sandwich, un ours en peluche et un ballon. En bas de l'armoire, nous trouvons un oreiller blanc. Il y a également un lit et sur le lit, la marionnette de David, avec une petite table sur ses jambes, une couverture de laine, un ordinateur et un téléphone portable, ensuite, une table en bois et sur la table, une vieille lampe. Ensuite, il y a une bibliothèque qui contient des livres pour enfants, une vieille radio, des billes, une peinture, des voitures pour enfant, des ours en peluche, un bonhomme, une boîte en carton, en bas un autre oreiller blanc et sur celui-ci, un ballon de basket. Sur la bibliothèque, nous trouvons une étagère suspendue avec d'autres jeux et un cerf-volant suspendu. Finalement, il y a une porte qui délimite l'intérieur de l'extérieur.</i></p>	<p><i>Le son de l'extérieur de la maison et de l'intérieur du couloir disparaît doucement, tandis qu'on entend la musique de la boîte à musique, dont le volume augmente progressivement.</i></p>	<p><i>Puis, la lumière s'éteint.</i></p>
--	---	--

<p><i>Les personnages entrent en action.</i></p>	<p><i>La musique de la boîte à musique s'évanouit doucement. Le son d'une vieille horloge prend sa place.</i></p>	<p><i>Peu à peu, les contours de chaque élément de l'espace sont éclairés avec des lignes bleues. En commençant par le personnage de David, puis celui de Michelle, ensuite le chat, puis les petits objets (le ballon, la boîte, la chemise) et ensuite les grands (l'armoire, le lit, la chaise). Une fois révélé cet univers, un faisceau de lumière est projeté de la porte au lit. Le marionnettiste de David entre dans la chambre, il se place derrière la marionnette et une fois qu'il actionne la marionnette de David, les lignes bleues disparaissent.</i></p> <p><i>Le lit de David s'illumine, Michelle et le chat prennent des couleurs, puis tous les objets à l'intérieur de la chambre prennent des couleurs, jusqu'à établir le décor de la première partie.</i></p>
--	---	---

PREMIER ACTE		
<p><i>David joue à un jeu vidéo.</i></p> <p>DAVID <i>(Regardant l'écran de son ordinateur) Allez. Avance, vite. Allez. Saute. Oui. Et ah non. Encore. (Il recommence le jeu.) Allez, oui. Bouge. Allez.</i></p>	<p><i>On entend le son de la pluie.</i></p> <p><i>Puis, le son continu de l'horloge.</i></p> <p><i>On entend le son du jeu vidéo.</i></p> <p><i>Simultanément, on entend le son de rebond.</i></p> <p><i>Le son du ballon s'arrête.</i></p>	<p><i>Par la fenêtre, on perçoit la pluie, les nuages et la lumière de l'après-midi.</i></p> <p><i>Michelle est projetée sur la porte. Elle observe son frère. Miamia, le chat, dort. Il est projeté sur un coussin au pied de l'armoire. Sur l'écran de la fenêtre est projetée la pluie.</i></p> <p><i>La silhouette de Michelle se déplace lentement de la porte vers la boîte. Elle inspecte tous les objets et les cadeaux de David dans la chambre. Puis, elle commence à jouer avec un ballon de basket.</i></p> <p><i>On perçoit une projection sur le ballon à chaque rebond.</i></p>

<p>(À Michelle) Arrête. Il faut que je me concentre.</p> <p>C'est quoi ce bruit?</p> <p><i>David continue à jouer.</i></p> <p>DAVID <i>(Regardant l'écran de son ordinateur) Vite. Tu es très lent. Saute.</i></p> <p>Qu'est-ce qui se passe?</p>	<p><i>On entend le son de bille qui tombe de la bibliothèque sur le sol près du lit, puis roule vers la chaise.</i></p> <p>MICHELLE Ce n'est rien.</p> <p><i>À ce moment, une vieille radio commence à jouer une ancienne musique.</i></p> <p>MICHELLE Ce n'est rien.</p> <p><i>Puis le son s'évanouit doucement.</i></p>	<p><i>Michelle s'assoit sur l'oreiller blanc de la bibliothèque et elle essaie d'agripper un jouet en peluche. Michelle laisse tomber une bille.</i></p> <p><i>Michelle monte sur l'oreiller et continue à toucher les affaires de David.</i></p> <p><i>Michelle essaie d'éteindre la radio.</i></p>
--	---	--

<p>DAVID Cette fois, c'est ta faute!</p> <p>DAVID <i>(À Michelle)</i> Assieds-toi! Je ne peux pas me concentrer.</p> <p>DAVID Tu n'arrêtes pas de bouger et de toucher mes affaires.</p> <p><i>(David reprend le jeu.)</i></p> <p>DAVID Plus tard!</p> <p>DAVID Je ne sais pas.</p> <p><i>David fait un geste de ne pas le savoir</i></p>	<p><i>On entend le son du jeu vidéo quand David perd.</i></p> <p>MICHELLE Ce n'est pas ma faute.</p> <p>MICHELLE Ne sois pas méchant.</p> <p>MICHELLE Je peux jouer?</p> <p><i>Bruit du jeu vidéo.</i></p> <p>MICHELLE Plus tard! C'est dans combien de temps, plus tard?</p> <p>MICHELLE Deux minutes?</p> <p>MICHELLE Quatre minutes?</p>	<p>Michelle s'assoit sur l'oreiller blanc.</p> <p>Michelle se met debout sur l'oreiller.</p>
--	---	--

<p>DAVID Uhh, peut-être.</p>	<p>MICHELLE Dix minutes?</p>	
<p>DAVID Oui, plus ou moins.</p>	<p>MICHELLE D'accord.</p>	<p>.</p>
<p>DAVID Non.</p>	<p>J'aime bien cet ours, le grand. Tu me le prêtes ?</p>	<p><i>Michelle regarde un ours en peluche.</i></p>
<p>DAVID Il est à moi.</p>	<p>MICHELLE S'il te plait...</p>	
<p>DAVID J'ai dit non. Ne les touche pas. J'aime les avoir près de moi.</p>	<p>MICHELLE Tu as un tas de jeux et tu ne joues même pas avec.</p>	<p><i>Michelle tente de s'approcher. David la regarde</i></p>
<p><i>David l'entend, mais ne répond pas.</i></p>	<p><i>On entend le son d'appel par Skype sur l'ordinateur de David.</i></p>	<p><i>Michelle se résigne et continue à attendre.</i></p>
	<p><i>Le son de l'appel Skype</i></p>	

<p><i>Il continue à jouer.</i></p> <p>DAVID Non. Je dois passer ce niveau. Richard l'a déjà fait et demain, on va jouer ensemble.</p> <p><i>David l'entend, mais ne répond pas.</i></p> <p><i>David hausse les épaules.</i></p> <p><i>David ne répond pas.</i></p>	<p><i>s'arrête.</i></p> <p>MICHELLE Ah zut! Tu n'arrêtes pas de jouer tout seul. Je m'ennuie. On peut jouer à autre chose?</p> <p><i>On entend la sonnerie du téléphone de David.</i></p> <p><i>Le son du téléphone s'arrête.</i></p> <p>MICHELLE Pourquoi joues-tu avec Richard et pas avec moi?</p> <p>Ce n'est pas juste.</p> <p><i>On entend la sonnerie du téléphone à nouveau.</i></p> <p>MICHELLE Veux-tu que je réponde?</p>	<p><i>Michelle se déplace de la boîte vers le lit. Elle est projetée sur le drap du lit.</i></p> <p><i>Michelle avance vers le téléphone, d'un côté à l'autre du lit.</i></p>
---	---	---

<p>DAVID Non, merci.</p> <p><i>David prend le téléphone et le place loin de Michelle.</i></p> <p>DAVID Oui, est-ce que ça te cause problème?</p> <p>DAVID Pourquoi tu me traites comme ça?</p>	<p><i>La sonnerie du téléphone retentit à nouveau.</i></p> <p><i>Le chat miaule.</i></p> <p><i>Le chat miaule.</i></p> <p><i>Le chat miaule.</i></p> <p><i>On entend le son du jeu vidéo quand David perd.</i></p> <p>MICHELLE Est-ce que tu vas recommencer ?</p> <p>MICHELLE Moi, pas du tout. Je t'ai vu perdre au même endroit plus de 15 fois.</p>	<p><i>Michelle revient en arrière.</i></p> <p><i>Le chat se déplace d'un oreiller à l'autre, près de la bibliothèque.</i></p> <p><i>On voit les traces de ses pattes.</i></p> <p><i>Michelle le suit jusqu'à ce que le chat s'arrête.</i></p> <p><i>Puis Michelle tourne le regard vers David, qui continue à jouer.</i></p>
---	---	--

<p>DAVID Non, on ne peut pas. J'ai avancé de trois niveaux. C'est toi qui ne comprends pas le jeu.</p> <p>DAVID Ah oui?</p> <p>DAVID Salut, Maman!</p> <p>DAVID Pas nécessaire. Je sais que tu es une très mauvaise joueuse.</p>	<p>MICHELLE Tu ne me laisses pas jouer... Je m'ennuie, je t'ai dit. S'il te plait... Peut-on faire autre chose?</p> <p><i>On entend une clé dans la serrure et une porte qui s'ouvre.</i></p> <p><i>Miamia miaule.</i></p> <p>MICHELLE Je sais comment jouer.</p> <p>MÈRE Bonjour! Je suis rentrée.</p> <p>MICHELLE Salut!</p> <p><i>Puis on entend le bruit des gestes lorsque la mère dépose son sac à main, ses clés et son téléphone portable sur la table.</i></p> <p>(À David) Je peux te montrer que je sais jouer? Si tu veux.</p>	
--	--	--

<p>DAVID Arrête.</p> <p>DAVID Moi aussi.</p> <p><i>David se fâche. Il regarde Michelle, puis lui lance une peluche.</i></p> <p><i>Le peluche tombe très loin d'elle. Mais l'objet active la radio qui joue alors une chanson très drôle.</i></p> <p><i>Michelle et David rient.</i></p>	<p>MICHELLE Pas plus que toi.</p> <p>MICHELLE Richard a passé ce niveau parce qu'il est un très bon joueur.</p> <p>MICHELLE Pas toi.</p> <p><i>La voix de la mère vient encore de l'extérieur de la chambre.</i></p> <p>MÈRE Que se passe-t-il, Michelle? David?</p> <p>MICHELLE C'est rien, maman (elle rit).</p> <p><i>Une chanson en chinois se fait entendre.</i></p> <p><i>La chanson s'arrête.</i></p>	<p><i>Michelle va rapidement du lit à la boîte.</i></p>
---	---	---

<p>DAVID Oui, j'ai vu.</p> <p>DAVID Je n'ai pas eu le temps.</p> <p>DAVID Oui, pas le temps.</p> <p>DAVID Moi non, je n'ai pas eu le temps.</p>	<p><i>Miamia miaule près de la mère, à l'extérieur de la chambre.</i></p> <p>Bonjour, Miamia.</p> <p><i>Miamia miaule</i></p> <p>Voici ton repas.</p> <p><i>Miamia miaule et on entend le bruit du bol déposé sur le sol.</i></p> <p>David, as-tu vu que ton père a essayé de t'appeler?</p> <p>MÈRE Alors?</p> <p>MÈRE Ah! Pas le temps?</p> <p>MÈRE Et, j'imagine que vous avez eu le temps de manger?</p> <p>MICHELLE Moi, oui.</p>	
---	--	--

<p><i>David regarde Michelle, très fâché.</i></p> <p><i>David est fâché, il fusille Michelle du regard. Celle-ci a un air de satisfaction.</i></p> <p><i>David lance des balles de laine sur Michelle.</i></p> <p>DAVID Oui, oui. J'arrête très bientôt.</p> <p><i>Il lance une balle de laine à Michelle.</i></p>	<p>MÈRE Pas le temps? Mais pourquoi, David?</p> <p>MICHELLE Parce qu'il joue aux jeux vidéo.</p> <p>MÈRE Tu joues encore, David? Ce n'est pas possible! David!</p> <p>MICHELLE Voilà ce que ça donne de ne pas m'avoir laissée jouer.</p> <p><i>Bruit du jeu vidéo en pause.</i></p> <p>MÈRE Quand je suis partie, tu étais déjà en train de jouer.</p>	<p><i>Michelle va de la boîte à la porte.</i></p> <p><i>Michelle fait des grimaces vers David.</i></p>
---	--	--

<p><i>(Il ne l'atteint pas.)</i></p> <p><i>David la regarde.</i></p> <p>DAVID Maman, laisse-moi jouer encore quelques minutes.</p> <p><i>David lance une autre balle à Michelle.</i></p> <p><i>Il ne l'atteint pas.</i></p> <p>DAVID Maman, laisse-moi jouer encore quelques minutes, il faut que je passe ce niveau.</p> <p><i>David lui lance un regard encore plus fâché, puis continue à jouer.</i></p>	<p>MÈRE C'est terminé pour aujourd'hui.</p> <p>MÈRE C'est assez.</p> <p><i>Bruit d'un jeu vidéo.</i></p> <p>MICHELLE <i>(À David)</i> Ça va prendre des heures.</p> <p>MÈRE C'est assez.</p>	<p><i>Michelle va d'un côté à l'autre de la porte.</i></p> <p><i>Michelle rit.</i></p> <p><i>Michelle va à nouveau d'un côté à l'autre de la porte.</i></p> <p><i>Michelle va de la porte à l'armoire très lentement, elle est projetée sur le ballon.</i></p>
---	--	--

<p>DAVID Maman, pourquoi as-tu fait ça?</p> <p><i>David tâtonne pour trouver la lampe. Lorsqu'il la trouve, il éclaire aux alentours.</i></p> <p>DAVID Où es-tu, Michelle? C'est toi qui as fait ça? Pas vrai?</p>	<p><i>Bruit d'une panne d'électricité.</i></p> <p>MÈRE Ce n'est pas moi, mais c'est très bien fait. Prends ta lampe de poche, elle est à côté de ton lit.</p> <p>MICHELLE Ce n'est pas moi, mais maintenant, on peut jouer à autre chose (<i>elle rit</i>).</p>	
--	---	--

TABLEAU 5 DEUXIÈME ACTE

DEUXIÈME ACTE		
<p><i>La mère entre dans la chambre.</i></p>	<p><i>On entend le bruit de la porte qui s'ouvre.</i></p> <p><i>On entend quand la mère leur donne un baiser à</i></p>	<p><i>Par la fenêtre, on voit qu'il fait nuit. On voit encore de la pluie.</i></p>

<p><i>David regarde lentement les objets de la chambre.</i></p> <p>DAVID Qu'allons-nous faire sans lumière, sans internet, sans télévision?</p> <p>DAVID Oui, mais je voulais continuer à jouer.</p> <p><i>David prend son sandwich et mange.</i></p>	<p><i>chacun.</i></p> <p><i>On entend le bruit produit quand la mère s'assoit dans la chaise.</i></p> <p><i>Le chat miaule.</i></p> <p>MÈRE On peut parler, raconter des histoires.</p> <p>MICHELLE <i>(Excitée)</i> Des histoires! Oui!</p> <p>MÈRE Tu n'aimes pas ça?</p> <p>MÈRE Essaie de faire des formes avec les ombres.</p>	<p><i>Le chat entre dans la chambre et monte sur le lit de David</i></p> <p><i>Michelle va de l'armoire à la porte</i></p> <p><i>Avec la lampe de David, Michelle commence à s'amuser et à faire des formes (vidéo projetée sur la porte).</i></p>
---	---	--

<p><i>David prend la lampe et essaie de créer d'autres formes.</i></p> <p>DAVID Youpi! Super, maman!</p> <p>DAVID Oh, maman! Elle demande toujours tout ce qui est à moi.</p> <p>.</p>	<p><i>Le chat miaule.</i></p> <p><i>(Amusée) Ah, Michelle!</i></p> <p>MÈRE David, demain matin, avant d'aller au travail, je vais te préparer ton gâteau préféré.</p> <p>MICHELLE Maman, je veux un gâteau, moi aussi.</p> <p>MÈRE David, s'il te plait. (<i>À Michelle</i>) Demain, le gâteau sera pour ton frère, un autre jour, je le ferai pour toi</p> <p>MICHELLE Ah, non. Je veux mon gâteau aussi.</p>	<p><i>Michelle crée une forme très drôle qui provoque le rire de David et de sa mère (vidéo projetée sur la porte).</i></p> <p><i>Les ombres sont projetées sur le plafond.</i></p>
--	--	---

<p>DAVID Tu peux lui faire son gâteau demain, pas de problème. Mais qu'elle se calme!</p> <p><i>David change de position.</i></p> <p><i>(On voit pour la première fois le grand plâtre qui couvre toute sa jambe.)</i></p> <p>DAVID Ça va.</p>	<p>MÈRE Pas demain. Un autre jour, ma chérie.</p> <p>MICHELLE Mais pourquoi David en premier? Ce n'est pas juste. C'est toujours tout pour lui.</p> <p>MÈRE Non, non.</p> <p>MICHELLE Mais, maman, David a dit que...</p> <p>MÈRE Michelle, arrête! (À David) Tu as besoin d'aide?</p> <p>MICHELLE Maman, mon gâteau...</p> <p><i>On entend la mère qui se lève de la chaise.</i></p>	<p><i>Michelle va de la porte au lit.</i></p> <p><i>Michelle va du lit à la boîte.</i></p>
--	---	--

<p>DAVID Un peu.</p>	<p>MÈRE (À Michelle) Ça suffit!</p> <p>(À David) As-tu eu des douleurs?</p> <p><i>La mère se dirige vers l'armoire.</i></p> <p><i>On entend les bruits des médicaments que la mère va chercher.</i></p> <p>MÈRE Je vais appeler le médecin pour qu'il te voit cette semaine.</p> <p><i>Puis, elle retourne près du lit.</i></p>	<p><i>Michelle se résigne.</i></p> <p><i>Michelle regarde les actions de la mère.</i></p>
<p>DAVID Voilà déjà plus de trois semaines que je porte ce plâtre. C'est fatigant.</p>	<p>MÈRE Oh, mon petit. Je sais. Tu te rétablis bien, mais cela prend du temps.</p> <p>MICHELLE (Imitant le ton de la mère) Oh, mon petit!</p> <p><i>Michelle rit.</i></p>	
<p>DAVID <i>David regarde Michelle</i> Maman, je suis grand.</p>		

	<p>MÈRE Oui, je sais, mais pour moi, tu es encore mon petit.</p> <p>Tu vas guérir très bientôt, tu vas voir! Bientôt, les choses vont s'arranger. Chaque chose en son temps.</p> <p><i>On entend que la mère lui donne son médicament, remplit un verre d'eau et vient l'offrir à David.</i></p> <p>MÈRE Prends. Il faudra que tu appelles ton père. S'il te plaît...</p> <p>MICHELLE Moi aussi, maman, je dois l'appeler?</p> <p>MÈRE Non. Papa veut parler à David. Il veut l'inviter à faire quelque chose avec sa nouvelle famille. Alors on va se retrouver seulement nous deux pour se raconter des histoires.</p> <p>MICHELLE <i>(Excitée)</i> Oui.</p> <p><i>On entend la mère aller du lit à la chaise. Puis on l'entend s'asseoir.</i></p>	<p><i>David fait des ombres au plafond.</i></p> <p><i>En faisant des formes, une belle image d'eau est</i></p>
--	--	--

<p>DAVID Je... il m'avait dit (<i>pause</i>). Mais... Je n'ai pas envie d'y aller.</p> <p>DAVID Oui, peut-être, oui, mais peut-être que non.</p> <p><i>David regarde chaque trace du chat, il soupire, il regarde les objets de sa chambre.</i></p>	<p>MÈRE Qu'en penses-tu?</p> <p>MÈRE C'est toi qui dois le dire à ton père, pas moi. Nous ne vivons plus ensemble, mais il est votre père et il vous aime. Peut-être que tu peux faire un effort.</p> <p><i>Le chat miaule.</i></p> <p>MICHELLE Maman?</p> <p>MÈRE Oui?</p> <p>MICHELLE Tu vas te marier à nouveau aussi?</p>	<p><i>produite, puis le mouvement de quelqu'un qui marche et qui se fait manger par un animal. Il ne dit rien.</i></p> <p><i>Le chat descend du lit et se couche sur le coussin de l'armoire.</i></p> <p><i>Michelle va lentement de la bibliothèque au lit.</i></p>
---	--	--

<p>DAVID Je sais, maman. Je ne veux pas parler de ça. S'il te plait...</p> <p><i>Silence</i></p> <p><i>David éclaire la photo de sa grand-mère, il soupire.</i></p> <p>DAVID Maman?</p> <p>DAVID Désolé!</p>	<p>MÈRE Moi, je ne sais pas. Peut-être un jour, mais je n'ai aucun plan pour l'instant. Ne vous inquiétez pas avec ça.</p> <p>MICHELLE D'accord.</p> <p>MÈRE Mais à propos de ton père, David...</p> <p><i>La mère fredonne une chanson.</i></p> <p>MÈRE Oui?</p> <p>MÈRE Pas de problème! Veux-tu qu'on te laisse seul?</p>	<p><i>Michelle fait des ombres sur la plancher grâce à la lumière qui vient de la fenêtre. Vidéo des ombres projetées sur le plancher.</i></p>
---	---	--

<p>DAVID Non, non. Vous pouvez rester.</p> <p><i>Encore un silence...</i></p> <p><i>David regarde chaque trace du chat, il soupire, il regarde les objets de sa chambre.</i></p> <p>DAVID Maman?</p>	<p><i>On entend la mère qui se lève.</i></p> <p>MICHELLE On doit partir? Mais il n'y a pas de lumière!</p> <p><i>On entend la pluie qui diminue.</i></p> <p>MÈRE D'accord. Restons un peu.</p> <p><i>On entend le bruit de la mère qui se rassoit.</i></p>	<p><i>On voit à travers la fenêtre que la pluie commence à diminuer.</i></p> <p><i>Le chat saute par la fenêtre, puis grimpe sur le toit. On voit les traces du chat sur le coussin de l'armoire, puis sur la fenêtre et le toit.</i></p> <p><i>Michelle voit le chat qui sort, puis elle va de l'armoire au lit.</i></p>
--	--	---

<p>DAVID Penses-tu qu’Amy a aimé habiter ici, (<i>pause</i>) dans cette chambre avec tous ces livres?</p> <p>DAVID Oui, c’était amusant, elle m’appelait le prince David. Elle était drôle.</p> <p>DAVID Mais pourquoi?</p>	<p>MÈRE Oui?</p> <p>MÈRE Je pense que oui! Te souviens-tu quand tu étais petit? Ta grand-mère t’a raconté toutes ces histoires.</p> <p>MICHELLE Prince David! C’est beau.</p> <p>Sa majesté...</p> <p>MÈRE Tu sais que c’est ta grand-mère qui écrivait ces histoires?</p> <p>MICHELLE Toutes ces histoires?</p> <p>MÈRE Oui, toutes.</p> <p>MICHELLE Oui, pourquoi?</p> <p>MÈRE Peut-être que les livres lui</p>	<p><i>Michelle fait des gestes liés à son imaginaire.</i></p> <p><i>Elle rit...</i></p>
--	---	---

<p><i>Il regarde le téléphone, mais ne répond pas.</i></p> <p>DAVID C'est Richard.</p> <p><i>David ne répond pas.</i></p>	<p>permettaient de mieux comprendre le monde réel. Elle imaginait des personnages, des situations, des conflits... C'était aussi quelqu'un de très solitaire. Les personnages de ses contes étaient ses amis. Elle voyageait dans tous les coins du monde grâce à eux</p> <p><i>On entend sonner le téléphone de David.</i></p> <p>MÈRE C'est ton père?</p> <p>MÈRE C'est ton père, n'est-ce pas?</p> <p><i>(La mère lui donne quelques instants.)</i></p> <p><i>Le son du téléphone s'arrête.</i></p> <p><i>On entend les doigts de la mère qui tapotent la chaise de bois avec impatience.</i></p> <p>Bon! Il est huit heures moins quart. Que s'est-il passé avec la lumière? Il faudrait téléphoner à la</p>	
--	--	--

<p>DAVID Non, merci.</p> <p>DAVID Non, j'ai envie de dormir.</p> <p>DAVID Salut!</p> <p><i>David reste dans son lit en silence. Puis il observe le plafond.</i></p> <p><i>David regarde par la fenêtre.</i></p>	<p>RICHARD D'accord. Il faut que je parte, comme il n'y a pas de lumière, mon père en profite pour jouer de la guitare pour nous. Tu veux venir?</p> <p>RICHARD Mon père peut t'aider à venir à la maison.</p> <p>RICHARD Bon. Salut!</p> <p><i>On entend les pas de Richard sur les feuilles sèches quand il s'en retourne lentement.</i></p> <p><i>Autour de David, tous les petits sons se distinguent peu à peu du fond, comme s'ils provenaient de la chambre.</i></p> <p><i>On entend chacun des sons dans la chambre :</i></p>	<p><i>Dans le coin du plafond, une araignée est en train de tisser sa toile. La vidéo est projetée sur le plafond.</i></p>
--	--	--

<p>DAVID La pluie, encore la pluie.</p> <p><i>David ne répond pas.</i></p> <p><i>Il s'endort. Quelques-uns des souvenirs qui lui viennent à l'esprit se manifestent dans la chambre.</i></p>	<p><i>l'horloge, le grincement du bois, le vent et la pluie. Le volume de ces sons augmente, se maintient, puis redescend.</i></p> <p><i>On entend la sonnerie du téléphone de David retentir à quelques reprises.</i></p> <p><i>On entend à nouveau la sonnerie du téléphone.</i></p> <p><i>Le téléphone sonne quelques coups.</i></p> <p><i>Le son du téléphone s'arrête.</i></p> <p><i>On entend les paroles de manière diffuse, comme si elles provenaient des objets.</i></p> <p>MÈRE (SOUVENIR) Il veut t'inviter à faire quelque chose avec sa nouvelle famille.</p> <p>RICHARD (SOUVENIR) Mon père peut t'aider à</p>	
---	---	--

<p><i>David se réveille soudainement, sortant d'un cauchemar. Son mouvement brusque provoque de la douleur dans sa jambe et il commence à pleurer. Il reste entre le sommeil et l'éveil.</i></p>	<p>venir à la maison.</p> <p>MICHELLE (SOUVENIR) Je m'ennuie. On peut jouer à autre chose?</p> <p>DAVID (SOUVENIR) Je n'ai pas envie de faire quoi que ce soit avec eux.</p> <p><i>Les phrases se répètent en désordre, les mots et les sons s'entremêlent jusqu'à créer une atmosphère sonore bruyante.</i></p> <p><i>Une atmosphère sonore est créée, en utilisant diverses positions des haut-parleurs.</i></p>	<p><i>Simultanément, des portes et des araignées se multiplient et sont projetées dans toute la chambre. La vidéo est projetée sur certains objets qui n'ont pas été utilisés comme écrans jusqu'à maintenant. Ensuite, plusieurs portes de différentes tailles sont projetées sur la porte pour créer une perspective.</i></p> <p><i>Peu à peu, ses larmes</i></p>
--	--	---

<p><i>David les suit du regard.</i></p> <p><i>David se réveille totalement.</i></p> <p>DAVID (Surpris) Hein?</p> <p><i>Il regarde sa chambre. Tout est comme d'habitude.</i></p>	<p><i>Les lettres sont accompagnées de sons.</i></p> <p><i>On entend les pas de la mère qui s'approche de la chambre et de Michelle, qui vient aussi.</i></p> <p><i>On entend la voix de la mère qui vient de l'extérieur de la chambre.</i></p> <p>MÈRE David, te sens-tu bien? (<i>Elle s'approche.</i>)</p> <p><i>On entend la porte qui s'ouvre. On entend la voix de la mère qui parle dans la porte entrouverte.</i></p>	<p><i>tombent sur un des livres et des lettres se mettent à en sortir, puis des paroles, des images, qui se disposent à l'intérieur de la chambre.</i></p> <p><i>Les lettres deviennent des étoiles et à la fenêtre, la lune apparaît.</i></p>
---	---	--

DAVID

Penses-tu que les livres
d'Amy ont une vie propre?

MÈRE

Que veux-tu dire?

*On entend la porte s'ouvrir,
les pas de la mère, qui entre
dans la chambre et va vers
le lit, où elle s'assoit. Puis,
on entend le bruit que fait le
lit quand la mère s'assoit.*

MICHELLE

Quoi?

DAVID

J'ai eu un rêve étrange. Les
lettres, les figures et les
sons sortaient des livres.

MICHELLE

Wow!

MÈRE

(Pensive) Grand-mère disait
que les personnages des
contes prennent vie. Je ne
sais pas s'ils sortent des
livres.

DAVID

Peut-être que ses
personnages sont restés ici,
dans sa chambre.

*Michelle va de la porte au
lit.*

MICHELLE

(Un peu effrayée) Dans
cette chambre?

<p>DAVID Papa m'a dit qu'elle avait écrit un livre pour moi. Mais je ne l'ai jamais vu.</p>	<p>MÈRE Non, je ne crois pas. Des souvenirs, oui, plusieurs sont enracinés ici, mais pas des êtres inventés. Ne t'inquiète pas, Michelle.</p> <p>.</p> <p>MÈRE Oui, c'est vrai. Je suis certaine qu'il est quelque part par ici.</p> <p>MICHELLE Wow!</p> <p>MÈRE Ce livre est rempli de toutes les belles histoires qu'elle te racontait quand tu étais tout petit. <i>(Pause)</i> Et pour répondre à ta question, je ne crois pas que les personnages sortent des livres. <i>(Pause)</i> Allons, dormez bien.</p> <p><i>La mère sort.</i></p> <p><i>On entend les pas de la mère vers la porte. On entend la porte qui se ferme.</i></p> <p><i>On entend miauler le chat.</i></p>	<p><i>Michelle va du lit vers l'armoire pour atteindre son lit, tandis que Miamia entre par la fenêtre.</i></p>
--	---	---

<p><i>David reste dans son lit en silence quelques secondes, puis observe les titres des livres de sa grand-mère à l'aide de la lampe.</i></p> <p>DAVID Quoi?</p> <p>DAVID Ça a dû être un rêve, du moins, c'est ce que je veux croire.</p> <p><i>David continue à regarder les titres des livres.</i></p> <p>DAVID Rien, je regarde</p> <p><i>Il lit à voix haute les titres des livres.</i></p>	<p><i>Le chat miaule à nouveau.</i></p> <p>MICHELLE C'est vrai?</p> <p>MICHELLE Les lettres qui sortent des livres.</p> <p>MICHELLE Ça me fait peur.</p> <p>Qu'est-ce que tu fais?</p>	<p><i>Puis, le chat saute de la fenêtre au lit et se couche à côté de David.</i></p> <p><i>Après chaque titre, des images différentes se déploient dans la chambre.</i></p>
--	---	---

<p>« Si le silence était entendu », « L'écho des pas », « Derrière le miroir »...</p> <p>DAVID Oui, je vois.</p> <p>DAVID Reste calme.</p> <p>DAVID Non. Ça doit être les personnages qui viennent des histoires d'Amy.</p> <p>DAVID C'est notre imagination.</p>	<p>MICHELLE <i>(Effrayée)</i> Vois-tu ce que je vois?</p> <p>MICHELLE J'ai peur.</p> <p>MICHELLE C'est bizarre. Je vais appeler maman, j'ai peur.</p> <p><i>On entend le chat miauler.</i></p> <p><i>Le chat miaule encore.</i></p> <p>MICHELLE Tu délires. Miamia, viens près de moi.</p> <p><i>Le chat miaule encore.</i></p> <p>MICHELLE Notre imagination? De quoi</p>	<p><i>Michelle va de l'armoire au lit.</i></p> <p><i>Le chat ne bouge pas.</i></p>
---	---	--

<p>DAVID Non, c'est la première fois.</p> <p>DAVID Depuis que nous avons emménagé ici et avec le plâtre et tout, je n'avais pas fait attention.</p> <p>DAVID C'est quoi, alors?</p> <p>DAVID C'est vrai. Je n'ai pas arrêté de jouer.</p>	<p>tu parles? Tu avais déjà vu ces images?</p> <p>MICHELLE Mais si tu ne les avais pas vues avant, pourquoi aujourd'hui?</p> <p>MICHELLE Non, ce n'est pas seulement ça.</p> <p>MICHELLE Ce soir, la panne d'électricité t'a obligé à arrêter de jouer avec ton jeu vidéo. Tu n'as pas eu le choix de regarder autour de toi.</p> <p>MICHELLE Toutes ces histoires, tous ces personnages qu'il y a dans cette chambre...</p>	<p><i>Michelle l'observe, l'air différent. Elle se balade du lit à la porte, plus tranquille.</i></p>
---	--	---

<p>DAVID Oui, c'est vrai. (<i>David regarde une des images.</i>) Je me souviens. Nous y sommes allés plusieurs fois. Toi, tu te souviens?</p> <p>DAVID C'était l'endroit préféré de maman. Là-bas, papa et moi, nous faisons la course. J'étais le plus rapide, je ne l'ai laissé gagner qu'une seule fois. Et là, tu te souv...</p> <p>DAVID (<i>À lui-même</i>) Oh papa! (<i>Il sourit.</i>) (<i>À Michelle</i>) Maman dit que c'est là-bas que j'ai fait mes premiers pas quand j'étais tout petit. (<i>Pause</i>) J'avais oublié comme c'était drôle.</p>	<p>MICHELLE C'est toi. Tu as l'air heureux.</p> <p>MICHELLE Ah, moi, mmmh</p> <p>Non, pas vraiment.</p> <p>MICHELLE Je ne me souviens plus. Je devais être trop petite.</p>	<p><i>Michelle va de la bibliothèque au lit.</i></p> <p><i>Pause. Elle observe attentivement.</i></p> <p><i>Les images disparaissent doucement. Par la fenêtre, on commence à voir le soleil qui se lève lentement. La lumière revient et la</i></p>
--	--	--

	<p><i>lampe s'allume. Doucelement, la nuit se transforme en jour.</i></p>
	<p><i>La musique s'évanouit lentement.</i></p>

TABLEAU 6 TROISIÈME ACTE

TROISIÈME ACTE		
<p>DAVID Oui, je sais.</p> <p><i>David ferme le livre, il prend le téléphone, puis regarde la photo d'Amy.</i></p> <p>Amy, tu me manques, tu sais!</p>	<p>MICHELLE Regarde, le soleil est en train de se lever.</p> <p><i>Pause.</i></p> <p>Peut-être que tu as une chose importante à faire aujourd'hui.</p> <p><i>Le chat miaule.</i></p> <p><i>On entend les pas de quelqu'un qui s'approche dans les feuilles sèches. Richard apparait à travers la fenêtre.</i></p>	<p><i>Le chat saute par la fenêtre, puis grimpe sur le toit.</i></p> <p><i>On voit le chapeau et les mains de Richard.</i></p>

<p>DAVID Hey, Richard!</p> <p>DAVID Cet après-midi, je ne peux jouer avec personne. Je dois sortir.</p> <p>DAVID Au jardin, au parc, sur le balcon, n'importe où. Il faut que je sorte. Je suis en train de manquer tout ce qu'il y a derrière ces murs. Veux-tu venir avec moi?</p> <p>DAVID Pourquoi pas!</p>	<p>RICHARD David, c'est moi! David!</p> <p>RICHARD J'ai hâte de jouer avec toi cet après-midi.</p> <p>MICHELLE Tu vas jouer avec lui et pas avec moi?</p> <p>RICHARD Où vas-tu?</p> <p>RICHARD Oui!</p> <p>MICHELLE Moi aussi. Je peux y aller, s'il te plait?</p> <p>MICHELLE (<i>Excitée</i>) Oui.</p>	<p><i>Michelle va du lit à la boîte, puis monte sur l'oreiller.</i></p>
---	---	---

<p>DAVID J'y pense, j'ai un cerf-volant, ça fait longtemps qu'il est rangé sur l'armoire. Vous pouvez le faire voler, puis...</p> <p>DAVID Oui! <i>(Rire)</i> Ce sera amusant.</p>	<p>RICHARD Et à quoi on va jouer? Aux cartes, au football, ah non, ça non... <i>(Pause)</i> On ne peut pas non plus faire la course.</p> <p>MICHELLE On peut faire du camping ou on peut chanter ou...</p> <p>RICHARD Tu peux le tenir.</p> <p>MICHELLE Un cerf-volant, wow!</p> <p>RICHARD Il faut que je dise à mes parents que je serai avec vous. Je reviens.</p> <p><i>On entend le bruit de ses pas qui s'éloignent sur les feuilles sèches.</i></p> <p><i>Puis, on entend la voix de la mère hors de la chambre.</i></p> <p>MÈRE David, Michelle, réveillez-vous. Je vais apporter le déjeuner pour David.</p>	
--	---	--

<p>DAVID Maman, attends-nous dans la cuisine. Je vais aller à la table avec vous.</p> <p>DAVID Oui!</p> <p><i>David prend les béquilles.</i></p> <p>DAVID Il faut que je fasse une chose avant.</p> <p>DAVID Salut, papa.</p>	<p>MICHELLE Nous sommes déjà réveillés, maman.</p> <p>MÈRE Ah, oui? Bon, j'arrive.</p> <p>MÈRE C'est une excellente nouvelle!</p> <p>MICHELLE C'est vrai?</p> <p>MÈRE Donne-moi une minute et j'arrive pour t'aider.</p> <p><i>On entend le son de composition d'un numéro sur le téléphone.</i></p> <p>PÈRE Salut, David.</p>	<p><i>Michelle va de la boîte à la porte.</i></p> <p><i>Michelle va de la porte au lit.</i></p>
---	--	---

<p>DAVID Oui, je sais, seulement... je ne sais pas.</p> <p>DAVID C'est que...</p> <p><i>David lui fait signe de garder le silence.</i></p> <p>DAVID Oui.</p>	<p>MICHELLE <i>(Fort, pour se faire entendre)</i> Salut, papa!</p> <p>PÈRE <i>(À Michelle, sur un ton amusé)</i></p> <p>Bonjour ma chérie.</p> <p><i>(À David)</i> Comment vas-tu, mon garçon? J'étais très inquiet pour toi? Je t'ai appelé plusieurs fois.</p> <p>PÈRE Que se passe-t-il, dis-moi?</p> <p>MICHELLE Allez, dis-le-lui.</p> <p>PÈRE C'est à propos de mon invitation?</p> <p>PÈRE Tu ne veux pas venir?</p>	<p><i>Michelle va lentement du lit à l'armoire.</i></p> <p><i>Michelle accorde une attention à chaque détail de la conversation.</i></p>
---	---	--

DAVID

Ce n'est pas exactement ça.
(Pause) Je ne suis pas prêt à passer du temps avec ta nouvelle famille. Désolé.

DAVID

(À la mère) Maman, tu écoutes aux portes?

DAVID

Je vous aime aussi. Tous les deux. Qu'est-ce que je dis? Tous les trois *(rire)*.

PÈRE

Tu ne dois pas être désolé. Ça va. Je ne veux pas te forcer à le faire. Tu viendras quand tu seras prêt. Tu sais que même si ta maman et moi, nous ne sommes plus ensemble, nous vous aimons de tout notre cœur.

On entend la voix de la mère près de la porte de la chambre.

MÈRE

Oui, nous vous aimons.

MÈRE

Non *(rire)*.

MICHELLE

Maman, oui! Tu es là *(rire)*.

MÈRE

Pardon, je voulais seulement savoir si tout allait bien. Mais je vous laisse.

Michelle va vite de l'armoire à la porte.

<p>DAVID Oui, mais peut-être qu'on pourrait plutôt sortir?</p> <p>DAVID Tu sais, j'ai passé plusieurs jours dans ma chambre et j'aimerais aller dehors.</p> <p>DAVID <i>(Cherchant le regard de Michelle)</i> Probablement que Michelle voudrait nous accompagner...</p> <p>DAVID <i>(À Michelle)</i> Bon, d'accord. <i>(Au père)</i> Avant de raccrocher, tu te souviens</p>	<p>MICHELLE Moi aussi, je vous aime <i>(rire)</i>.</p> <p>PÈRE Et si j'apportais un film dimanche prochain? On le regardera ensemble. Avec Michelle aussi. Et ton ami Richard, si tu veux.</p> <p>PÈRE Ah oui? Mais c'est toi qui ne voulais pas aller à l'extérieur.</p> <p>PÈRE Je suis content d'entendre ça. C'est d'accord.</p> <p>MICHELLE Moi, non, non. Excusez-moi, j'ai déjà un rendez-vous avec maman.</p> <p><i>Elle sourit.</i></p>	<p>Michelle va de la porte à la boîte, puis elle s'assoit.</p>
---	---	--

<p>de l'histoire qu'Amy avait écrite pour moi?</p> <p>DAVID Papa, maman dit que...</p> <p>DAVID Oui, sur le livre d'Amy. Le livre avec mon nom.</p> <p>DAVID Je l'ai trouvé.</p> <p>DAVID On peut dire ça. C'était très beau et ça m'a fait penser à toi. Je m'excuse de ne pas avoir répondu quand tu as appelé.</p>	<p>PÈRE Oui.</p> <p><i>La voix de la mère, au loin.</i></p> <p>MÈRE David, dis à ton père que je viens de parler avec le médecin. Le rendez-vous, c'est pour mercredi prochain. Je travaille, alors, il doit t'amener.</p> <p>PÈRE J'ai entendu. Pas de problème. Est-ce que tu voulais me dire quelque chose sur le livre?</p> <p>PÈRE Oui, je me rappelle.</p> <p>PÈRE Oui? Tu l'as lu?</p> <p>PÈRE Ne t'inquiète pas, je comprends.</p>	
---	--	--

<p>DAVID Papa, penses-tu qu’Amy a écrit un livre pour Michelle aussi?</p> <p>DAVID Oui, c’est vrai (<i>rire</i>)!</p> <p><i>David et le père rient ensemble.</i></p> <p>DAVID C’est rien (<i>rire</i>). À bientôt, papa.</p> <p><i>David prend les béquilles.</i></p>	<p>PÈRE Non, je ne crois pas. Mais Michelle pourrait bien être elle-même un personnage sorti d’un livre d’Amy (<i>rire</i>).</p> <p>MICHELLE Qu’est-ce que vous dites?</p> <p>Quoi? J’ai entendu mon nom.</p> <p>PÈRE À bientôt, David.</p> <p>MICHELLE Bisous, papa.</p> <p>PÈRE Bisous, Michelle.</p> <p><i>On entend le bruit de fin de l’appel.</i></p>	<p><i>Michelle est presque endormie.</i></p>
--	--	--

<p>DAVID Allons manger.</p>	<p>MICHELLE J'ai faim!</p> <p>MÈRE J'arrive, attention, David, j'arrive.</p> <p><i>Puis, on entend la voix d'Amy à l'intérieur de la chambre.</i></p> <p>AMY Bien que pour le moment, David ne puisse pas bouger normalement, l'imagination est son alliée. Dans ce monde merveilleux, tout est possible. Le temps continue à passer. Le monde ne s'arrête pas. Parfois, un jour peut paraître si long et parfois, un autre semble court parce qu'on s'est bien amusé. Mais entre le rire et les larmes, la vie suit son cours.</p> <p><i>On entend les rires de David, Richard et Michelle.</i></p>	<p><i>Le livre s'illumine, la chambre se transforme. Les lettres commencent à sortir du livre. Une lumière diffuse est projetée sur la photo d'Amy et sur ses livres.</i></p> <p><i>Par la fenêtre, on voit David et Richard.</i></p> <p><i>Les projections sont situées à l'extérieur, à travers la fenêtre.</i></p>
--	---	---

	<p>Dans quelques semaines, le médecin enlèvera le plâtre de David. Ses muscles seront un peu faibles. Le garçon devra faire beaucoup d'effort pour retrouver la force de se tenir debout, pour réapprendre à marcher. Comme quand il était petit. Le monde, pour David, n'a jamais cessé de bouger, même quand son corps était immobile.</p> <p><i>On entend les sons de la nature, le vent, les feuilles sèches, les oiseaux.</i></p> <p>FIN</p>	<p><i>Puis, le plafond de la chambre devient le ciel, où des cerfs-volants se déploient.</i></p>
--	---	--

4.6. Conclusion

Le processus d'adaptation de l'œuvre *Le monde n'arrête pas* repose sur un regard intermédial. Notre but était de trouver les liens, les échanges et les interactions entre le conte et les explorations faites dans les laboratoires de recherche scénique. Si nous examinons le tissu dramaturgique de l'œuvre, nous remarquons déjà diverses relations, par exemple, la relation entre l'auteure et son histoire. Nous avons profité du fait réel qu'elle avait écrit ce conte pour son petit-fils comme moyen de soulager son chagrin à travers l'imaginaire. Nous l'avons incorporé dans notre proposition : c'est ce livre, dans notre histoire, qui éveille la curiosité de David et lui donne l'envie de bouger, de sortir du lit. Il y a aussi une relation entre l'espace scénique et l'auteure, car dans l'histoire, la chambre actuelle de David est celle de sa grand-mère. C'est elle, l'auteure qui écrivait des livres. Ces livres, qui sont son héritage, activent l'imaginaire des enfants. Le fait de voyager dans l'histoire qu'ils contiennent rappelle à David que son père l'aime. Il prend alors conscience de l'importance de retourner l'appel de son père. De même, l'espace est actif dans l'histoire : il semble habité par l'esprit et l'imagination de l'auteure. On trouve également des liens avec les objets anciens qui occupent la chambre, car ce sont les souvenirs d'une autre époque, d'une autre façon de regarder le monde, en opposition au jeu vidéo, au téléphone cellulaire, à l'ordinateur. La relation entre l'intérieur et l'extérieur de l'espace est d'ordre physique. Par exemple, Richard est en dehors de la maison et David à l'intérieur; la pluie est en dehors et le confort est à l'intérieur; David et Michelle sont dans la chambre et la mère à l'extérieur de la chambre. Mais la relation entre intérieur et extérieur est aussi psychique : David est dans la chambre, mais sa pensée est plongée dans le jeu vidéo; de la même façon, les enfants sont dans la chambre, mais leur imagination les fait aller au-delà de cet espace fermé. Nous trouvons des relations antagonistes, par exemple, l'absence du père de David, alors que le père de Richard est auprès de lui; l'appel du père de David, alors que celui-ci évite d'en parler; le fait que David joue avec Richard et pas avec Michelle; que la mère demande à David d'arrêter de jouer, alors que celui-ci désobéit; que Michelle insiste pour toucher les choses de David, alors que son frère ne la laisse pas faire ; la confusion chez David à propos des images qu'il voit, issues du réel ou d'un rêve ; le fait d'avoir peur comme Michelle ou de suivre les images comme David. Il y a aussi la relation entre lumière et obscurité. La première implique l'électricité, l'accès à internet, à la

télévision, aux jeux vidéo ; la seconde implique plutôt l'incertitude, l'inconnu, l'inhabituel. Paradoxalement, l'obscurité est ce qui ouvre les yeux de David vers l'extérieur et qui lui fait découvrir son livre, tandis que la lumière l'empêchait de voir. Quant au son, il y a également une opposition dans le tictac de l'horloge, qui marque le temps lorsque l'histoire subit un traitement réaliste, puis quand l'imagination prend le contrôle, ce son et le temps qu'il évoque s'évanouissent. Dans le même sens, l'image qui correspond à la réalité subit un traitement réaliste, alors que ce traitement est différencié quand l'imagination guide l'action. Enfin, d'autres relations sont établies dans la matérialité des personnages. David est une marionnette qui entre en relation avec Michelle, qui est une marionnette virtuelle, créée par projection, donc, par la lumière. La mère est représentée au moyen du son. Elle entre en relation avec David et Michelle par la trajectoire de ce son grâce à la disposition spatiale des haut-parleurs.

Conclusion

Tout au long de cette recherche-cr ation, nous nous sommes interrog ee sur les implications de l'int egration des m edias num eriques dans un processus de cr ation dramaturgique. Nous nous demandions quelles transformations en d ecoulaient. Notre objet d' tude, ax e sur la probl ematique que repr esente l'adaptation du conte au th atre dans un contexte m ediatique, nous a offert la possibilit e d' prouver directement les enjeux techniques, spatiaux et po etiques suscit es par la pr esence des m edias num eriques au th atre. Nous avons choisi de mener une recherche-cr ation gr ace   laquelle nous avons  tabli un dialogue entre th orie et pratique, dialogue essentiel pour approfondir notre objet d' tude. Ainsi, le cadre conceptuel propos e dans les chapitres 1 et 2 recoupe le propos sur les laboratoires de recherche sc enique du chapitre 3 et sur la cr ation de l' criture interm ediale du chapitre 4.

Pourquoi l'interm edialit e comme concept cl e?

Nous estimons que le concept d'interm edialit e en tant qu'axe de pertinence nous apporte un point de vue nouveau   partir duquel aborder notre objet d' tude. Notre propre structure de pens ee disciplinaire est confront ee   l'approche interm ediale : la mani ere de r efl echir la relation entre les divers langages artistiques faisant partie de notre proposition th atrale est alors  branl ee. Il nous semble que l'approche interm ediale joue un r ole cl e dans notre recherche-cr ation : elle nous am ene   approfondir les connexions, les points de rencontre, les interactions..., plut ot que de restreindre notre cr ation et notre compr ehension en fonction des limites disciplinaires. Cela contribue grandement   la structuration de tout notre travail.

En effet, le concept d'interm edialit e, m eme en son sens  largi et complexe, permet une analyse adapt ee   notre objet d' tude. Cela est d'ailleurs coh erent avec notre choix de r ealiser une recherche-cr ation. L'interm edialit e comme la recherche-cr ation sont   l' coute des caract eristiques propres   l'objet d' tude et nous orientent vers une d marche en fonction de cette singularit e.   plusieurs reprises, nous nous sommes trouv ee   un carrefour. Il y a eu certaines incertitudes et de nombreuses explorations   faire. Par l a m eme, nous avons suivi une voie originale pour notre travail.

La dynamique de la recherche-cr ation

Il nous semble que l'aller-retour constant entre la th orie et la pratique propos e comme base de la recherche-cr ation am ne dans notre travail un esprit d'interrogation, d'exploration et d'essai. La pratique et la th orie sont questionn es et mises   l' preuve pour d couvrir notre objet d' tude et r fl chir sur lui. Ainsi, l'incertitude doit  tre re ue comme une occasion de saisir et de comprendre,   travers d'autres perspectives et points de vue, le dialogue qui  merge entre le cadre conceptuel et la pratique   l'int rieur de notre travail. Par l , nous constatons la valeur de la syst matisation et de l'observation attentive et rigoureuse des laboratoires et du processus d'adaptation, par l'enregistrement des traces avant, pendant et apr s. C'est ainsi que nous sommes en mesure de produire un savoir. La pratique permet alors de d gager des connaissances, et la th orie d j  existante est mise   l' preuve par la pratique, pour  tre v rifi e, contest e ou bien reformul e selon nos exp riences et notre regard sur le sujet. Cette recherche-cr ation r ussit   faire un  quilibre respectueux entre la cr ation et la th orie comme sources de connaissance.

L'approche de l'adaptation du conte au th  tre qui incorpore les m dias

Il ressort de cette  tude que le processus d'adaptation du conte au th  tre qui int gre les m dias num riques devrait  tre repens  par rapport au processus d'adaptation du conte au th  tre traditionnel.

Nous avons adopt  une approche interm diale qui repose sur la proposition de Regina Schober : *l'adaptation en tant que connexions*. Nous pensons que cette conception de l'adaptation brise la dynamique unidirectionnelle habituelle de la transposition de l' uvre de d part   l' uvre d'arriv e. Cela engendre une libert  de penser la cr ation autrement. C'est- -dire que face au d fi d'incorporer les possibilit s expressives des m dias num riques   la sc ne et de r fl chir   la mani re dont ils sont int gr s au processus d'adaptation, surgissent d'autres points de rep re techniques, conceptuels et m thodologiques.

La notion de *m diatique narrative* d'Andr  Gaudreault et Philippe Marion, par exemple, est apparue essentielle pendant les laboratoires. Elle nous am ne   reconna tre les possibilit s

narratives et le potentiel expressif des médias. Pendant le processus d'exploration, nous sommes alors portée à passer d'une gamme restreinte de combinaisons des formes, des formules, des variantes à une gamme plus vaste. C'est par l'exploration que nous découvrons les particularités de chacun des médias, l'écriture et la composition qui leur conviennent. En outre, la *médiatique narrative* nous a fait nous interroger sur le média le plus approprié pour répondre à nos attentes artistiques.

D'autres notions, comme l'*encombrement adaptatif* et l'*orientation médiatique* d'André Gaudreault et Philippe Marion, proposent un autre point de vue distinct par rapport au processus d'adaptation traditionnelle. Nous avons montré comment, pendant le processus d'adaptation, nous nous sommes concentrée sur la recherche de liens entre l'espace, les objets, les images, les sons du conte et de notre création. L'argumentation narrative n'était donc pas le point central de notre démarche; au contraire, ce qui nous a le plus intéressée a été la production de sensations, d'images sonores et visuelles, la spatialisation qui ressort du conte et sa mise en œuvre à travers les médias. De même, le fait de diminuer l'accent sur l'argumentation narrative a favorisé la création du matériel en fonction des points de rencontre thématiques, matériels, spatiaux, sonores et visuels qui ne sont pas nécessairement présents dans le cadre de l'œuvre de départ. Ce matériel est devenu un ensemble de ressources expressives pour l'univers ludique de la création, en dehors de la proposition narrative.

L'expérience des laboratoires de recherche scénique a servi de structure à notre recherche-création. Nous estimons que l'expérimentation directe des divers médias (image, son, espace, texte) a apporté des outils indispensables pour le processus d'adaptation.

Dans les laboratoires – dès le premier –, nous avons remarqué des motifs récurrents. À partir de ces motifs, mentionnés dans le chapitre 3, nous avons approfondi certaines idées qui ont orienté les choix artistiques. Parmi eux, nous trouvons l'utilisation du bois, les lignes bleues autour des objets, l'horloge, les objets anciens et les objets modernes. Dans chacun des laboratoires, ces motifs ont apporté un sens nouveau, ils se sont remplis de signification et sont eux-mêmes devenus *un dispositif sensible*, comme l'entend Éric Méchoulan, c'est-à-dire lorsqu'il « [...] existe des liens entre le sens du sensible et le sens

du sensé, entre le physique (ou la matière) et la sémantique (ou l'idée)⁵⁴³ ». Dans cette expérience pratique, il était possible de prendre conscience des possibilités narratives que la présence de la technique amène à la scène et de ses diverses implications. Nous croyons que l'expérience au sein des laboratoires a favorisé le développement de connaissances, a suscité des interrogations riches et a fait évoluer les intentions artistiques selon les contraintes liées à l'emploi des médias numériques. Ainsi, nous nous sommes beaucoup questionnée et avons dépassé les procédures habituelles de nos expériences théâtrales; nous nous sommes permis d'explorer et avons accepté l'incertitude. Encore une fois, des découvertes et de nouvelles approches en ont émergé.

Rappelons aussi l'importance des comptes rendus des expériences pratiques, dans lesquels nous avons consigné minutieusement tout ce qui est arrivé à chaque journée de travail : les étapes suivies, les décisions prises, les aspects mis en question, changés ou rejetés. Ces comptes rendus ont servi de références après les laboratoires. Ils ont permis de mettre en relief des relations entre la théorie et la pratique que nous ne percevions pas forcément au moment où nous étions plongée dans les expériences. Le *protocole des laboratoires de recherche scénique* exemplifie les connexions entre les quatre niveaux d'analyse de traces proposés par Éric Méchoulan dans le cadre de l'étude intermédiaire. L'analyse des traces montre comment la technique et ses fonctionnalités influencent la configuration de l'espace scénique et le choix des matériaux. En même temps, la configuration de l'espace influence la configuration du dispositif qui intègre les ressources techniques, matérielles et immatérielles. Ainsi, au moment de créer la première séquence, on devrait considérer les contraintes techniques, matérielles et spatiales, et les intégrer à la proposition artistique. Puis, la deuxième séquence, qui s'appuie sur la séquence de base, assimile tous ces aspects dans un travail artistique qui emploie les médias numériques. Ceux-ci sont orientés vers une poétique théâtrale et une dramaturgie issue du travail sur l'univers du numérique au théâtre.

Nous avons constaté que dans ce type de processus d'adaptation qui incorpore les médias numériques, le rôle du dramaturge subit une transformation. L'auteur ne crée pas l'œuvre dans l'isolement : il s'implique dans le processus de création pour découvrir les lignes narratives qui naissent de l'emploi du numérique dans la scène. Il reconnaît que les types de

⁵⁴³ Éric Méchoulan, *op. cit.*, 2003, p. 10.

ressources utilisées dans une scène numérique ne sont plus les mêmes que dans le théâtre traditionnel. Il faut des compétences spécialisées pour découvrir les potentialités narratives des médias et les intégrer efficacement dans la création. Il nous semble donc que connaître les particularités de l'écriture de chacun des médias et les outils de leur composition devient essentiel pour le dramaturge autant que pour le metteur en scène.

Après notre étude théorique et notre parcours pratique autour de l'image, du son, de l'espace et du texte au théâtre, il est possible de constater une tendance à la spécialisation du rôle des médias dans la scène contemporaine et une évolution dans la façon de les concevoir. Nous avons insisté sur la recherche de concepts et de notions qui nous permettent de faire une composition individualisée de ces médias, tout en ayant un vocabulaire commun grâce auquel nous pouvons les intégrer dans l'*écriture intermédiaire*. Ce besoin de trouver des points de repère communs aux divers médias a surgi de notre expérience pratique, car c'est grâce à eux que nous réussissons à bien exprimer ce que nous voulons comme effet ou comme composition artistique. Ces points de repère s'avèrent très utiles dans l'écriture et dans le travail à l'intérieur d'une équipe créative. En effet, nous avons ainsi un vocabulaire commun pour les divers concepteurs et les artistes au moment du processus de création. Pour ce qui concerne l'auteur plus précisément, nous pensons que les points de repère peuvent aider à envisager les interactions entre tous les éléments expressifs de la composition, car l'élaboration d'une création dramaturgique qui emploie les médias numériques change les points d'ancrage et les modèles de représentation utilisés dans le contexte du théâtre traditionnel.

Nous avons aussi vu que divers modèles dramaturgiques sont maintenant proposés avec le numérique. Dans le cadre de notre recherche-crédation, nous avons opté pour l'approche de l'*écriture intermédiaire* de Luis Thenon. En considérant les particularités de notre processus d'adaptation et sa relation avec les médias, l'*écriture intermédiaire* apparaît comme un modèle approprié pour préserver la logique conceptuelle posée par l'intermédialité. Ainsi, les connexions et les interactions entre les divers langages qui s'entrecroisent sont perçues dans la lecture. Dans le même sens, le *théâtre hypermédia*, par sa vision d'accueil des divers médias dans une dynamique de coprésence au théâtre, a constitué pour nous une notion parente de l'*écriture intermédiaire*.

Comme l'expriment Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, les médias numériques amènent dans la scène leur propre codage, leur propre langage⁵⁴⁴. Mais ils doivent partager la scène avec les autres médias. En analysant les principes des objets néomédiatiques desquels parle Lev Manovich, il est possible de délimiter leurs particularités et leurs dynamiques propres : traitement, distribution, archivage, stockage et traduction des médias numériques. Nous remarquons aussi l'importance de la logique réseau de l'ordinateur et ses implications pour la scène. La dynamique de coprésence des médias dans le *théâtre hypermédia* est cohérente avec l'*écriture intermédiaire* et la façon dont elle est conçue. Dans ce modèle d'écriture, comme nous l'avons vu dans notre création, les dialogues des personnages, les actions physiques, les indications de mouvement et les actions des personnages sont entrecroisés avec la vidéo, le son et la description de l'espace scénique. À cela s'ajoute le codage spécifique des médias numériques et la façon de les opérer. C'est pourquoi nous proposons une mise en forme particulière pour le texte de notre œuvre dramaturgique. Cette présentation montre bien le principe de l'hypermédia, selon lequel chaque média conserve sa propre identité dans l'écriture intermédiaire. Bien qu'un logiciel puisse rassembler le son et la vidéo, ces deux aspects restent indépendants et peuvent subir des changements séparément. Ainsi, chaque colonne représente un véhicule expressif traité individuellement, comme par un ordinateur, mais c'est le lecteur qui fait ressortir le discours global de la proposition en considérant leur coprésence. Si le lecteur ou le metteur en scène décide de ne lire qu'une seule colonne, le sens lui échappe. Ainsi, le texte ne propose pas seulement un contenu, mais une façon de procéder qui fait écho à la logique de fonctionnement de l'ordinateur et que connaissent davantage les concepteurs du son et de la vidéo.

L'*écriture intermédiaire* permet également de situer divers *registres de présence*, comme le propose Béatrice Picon-Vallin. Observons que le personnage de David est actionné par un marionnettiste : c'est ainsi qu'il prend vie et devient une présence concrète. Cette marionnette est faite de bois, de fil de fer, de mousse et de tissu. Ce qui concerne David a été situé dans la première colonne du texte. La présence de Michelle et du chat est assurée par des projections vidéo. Nous avons placé ces éléments dans la troisième colonne, qui correspond à l'image. Le personnage de la mère, dont la présence est uniquement sonore, apparaît dans la deuxième colonne. De cette façon, les divers *registres de présences*

⁵⁴⁴ Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, *op. cit.*, p. 18.

proposés dans ce texte sont mis en évidence. Il faut souligner que ces présences sont manifestées uniquement dans la relation avec le dispositif. Par exemple, les mouvements de la mère sont décrits dans le texte dramaturgique et ne peuvent être matérialisés que si le dispositif répond à ce besoin. Ainsi, la position des haut-parleurs, la création du son et la programmation du logiciel doivent être coordonnées pour créer l'effet désiré. L'*écriture intermédiaire* nous permet donc de reconnaître les connexions entre les divers langages à l'intérieur de la composition et les *hyperliens* choisis et les connexions créées.

Au terme de notre analyse, nous estimons que l'incorporation des médias numériques dans le théâtre requiert des compétences spécialisées pour bien gérer leur utilisation d'une façon poétique. Chaque média utilisé au théâtre, qu'il fasse partie de l'espace, de l'éclairage, du son, de la vidéo, a son autonomie expressive dans la scène contemporaine. Le travail d'intégration doit donc être fait par des concepteurs d'expérience dans ces domaines et pas uniquement des techniciens. Les médias peuvent alors adopter un langage poétique, chargé d'intention et de sensorialité, comme s'il s'agissait de personnages en soi. C'est-à-dire que comme les personnages d'une création dramatique, ils assument un rôle précis dans la formation de l'intrigue. De fait, la vidéo et le son produisent des actions au même titre que les personnages.

Les médias numériques offrent à la scène diverses perspectives, des possibilités narratives et un traitement du temps-espace qui enrichit la poétique du théâtre. Nous avons tout intérêt à explorer cette voie, d'autant plus que l'introduction des médias numériques est inévitable : ils sont présents dans toutes les sphères sociales, y compris, de plus en plus, dans le domaine artistique. Cela a des effets non négligeables sur notre manière d'aborder la pédagogie théâtrale, de former les concepteurs des médias, les metteurs en scène, les comédiens et même les dramaturges.

À l'échelle de notre recherche-crédation, nous avons vu que l'adaptation du conte au théâtre dans un contexte médiatique doit être repensée à la lumière d'autres concepts et approches, car les médias numériques amènent des changements profonds aux niveaux technique, spatial et matériel dans le processus de création, que le dramaturge doit considérer. La démarche que nous avons suivie émerge d'une approche différente de l'adaptation que celle adoptée par le théâtre traditionnel. Mais encore, elle génère une relation nouvelle avec le

théâtre lui-même et ses composants. Nous sommes d'avis que l'approche intermédiaire est particulièrement désignée pour ce type de création qui entrecroise les médias numériques. De la même manière, nous estimons indispensable la discussion entre la théorie et la pratique portée par la recherche-crédation. Les savoirs obtenus par la pratique sont aussi importants que les savoirs apportés par la théorie. De notre recherche-crédation sont nés des dispositifs scéniques, des procédures et des méthodes de travail, des conceptions scénographiques, un site web, une œuvre dramaturgique intermédiaire et une réflexion autour des médias, des médias numériques et de l'adaptation.

Pistes de recherches futures

Une piste de recherche future consistera à définir plus précisément la notion de *dramaturgie de l'espace*. Nous n'avons pas trouvé d'étude consacrée à cette notion. Et nous pensons que notre expérience pratique dans le laboratoire de recherche scénique sur l'espace, la *dramaturgie visuelle* (Patrice Pavis et Hans-Thiès Lehmann), le *théâtre de la scénographie* évoqué par Lehmann et les principes de la mise en scène peuvent contribuer ensemble à donner forme à cette notion.

Nous aimerions aussi approfondir la perspective intermédiaire. Nous pourrions, par exemple, penser les relations qui émergent entre le son comme intermédiaire (François Bayle), l'image comme double et l'espace comme milieu (Maurice Merleau-Ponty). Cela nécessiterait probablement un point de vue inspiré de la phénoménologie. Également, nous souhaitons réfléchir davantage à la relation entre la marionnette et les personnages virtuels, un thème ressorti dans le dernier laboratoire. Cela a soulevé notre intérêt, surtout du point de vue de la réception.

Enfin, compte tenu des limites de cette étude, nous n'avons pu analyser la relation entre les médias et les comédiens. Cet aspect touche les outils d'interprétation, les techniques, les expériences performatives, qu'il nous semble aussi intéressant d'explorer dans l'avenir.

Annexe A – Compte rendu du laboratoire « L’univers de l’image : le réel et le virtuel »

Vous trouverez le compte rendu du laboratoire « L’univers de l’image : le réel et le virtuel » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « L’univers de l’image : le réel et le virtuel », 2015, [En ligne]. <https://paulacrojas.myportfolio.com/lunivers-de-limage-le-reel-et-le-virtuel-2015> [consulté le 12 octobre 2018] ou dans Scribd, Paula Rojas Amador [En ligne]. <https://fr.scribd.com/document/390979390/Paula-Rojas-Amador-Annexe-a-Compte-Rendu-Du-Laboratoire-L-Univers-de-l-Image-Le-Reel-Et-Le-Virtuel> [consulté le 16 octobre 2018].

Annexe B – Vidéo de la séquence finale « L’univers de l’image : le réel et le virtuel »

Vous trouverez la vidéo de la séquence finale du laboratoire « L’univers de l’image : le réel et le virtuel » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « L’univers de l’image : le réel et le virtuel », 2015, [En ligne]. <https://www.youtube.com/watch?v=icCqqQYdUNw&index=14&list=UU5tehE11LCFcbD0GMUK8O3Q> [consulté le 12 octobre 2018].

Annexe C – Compte rendu du laboratoire « La parole et l’univers sonore »

Vous trouverez le compte rendu du laboratoire « La parole et l’univers sonore » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « La parole et l’univers sonore », 2016 [En ligne]. <https://paulacrojas.myportfolio.com/la-parole-et-lunivers-sonore-2016> [consulté le 12 octobre 2018] ou dans Scribd, Paula Rojas Amador [En ligne]. <https://fr.scribd.com/document/390980456/Paula-Rojas-Amador-Annexe-C-Compte-Rendu-Du-Laboratoire-La-Parole-Et-l-Univers-Sonore> [consulté le 16 octobre 2018].

Annexe D – Scénario de la séquence finale du laboratoire « La parole et l’univers sonore »

Vous trouverez le scénario de la séquence finale laboratoire « La parole et l’univers sonore » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « Scénario séquence finale Laboratoire “La parole et l’univers sonore” », 2016 [En ligne]. <https://fr.scribd.com/document/390752829/Scenarior-sequence-finale-du-laboratoire-La-parole-et-l-univers-sonore> [consulté le 12 octobre 2018].

Annexe E – Enregistrement audio de la séquence finale « La parole et l’univers sonore »

Vous trouverez l’enregistrement de la séquence finale du laboratoire « La parole et l’univers sonore » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « Séquence Laboratoire II - 2016 Mixdown », 2016, [En ligne]. <https://soundcloud.com/user-155266352/sequence-laboratoire-ii-2016-mixdown-copie> [consulté le 12 octobre 2018].

Annexe F – Compte rendu du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion »

Vous trouverez le compte rendu du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « L’espace, l’installation et l’immersion », 2017 [En ligne]. <https://paulacrojas.myportfolio.com/lespace-linstallation-et-limmersion-2018> [consulté le 12 octobre 2018] ou dans Scribd, Paula Rojas Amador [En ligne]. <https://fr.scribd.com/document/390981171/Paula-Rojas-Amador-Annexe-F-Compte-Rendu-Du-Laboratoire-L-Espace-l-Installation-Et-l-Immersion> [consulté le 16 octobre 2018].

Annexe G – Scénario de base pour la création du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion »

Vous trouverez le scénario de base pour la création du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « L’espace, l’installation et l’immersion », 2017, [En ligne]. <https://fr.scribd.com/document/340459732/Scenario-de-Base-Pour-La-Creation-Du-Laboratoire-de-l> [consulté le 12 octobre 2018].

Annexe H – La vidéo de la séquence finale du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion »

Vous trouverez la vidéo de la séquence finale du laboratoire « L’espace, l’installation et l’immersion » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « L’espace, l’installation et l’immersion », 2017 [En ligne]. <https://www.youtube.com/watch?v=fVkJUeZC26uY&index=10&list=UU5tehE11LCFcbd0GMUK8O3Q> [consulté le 12 octobre 2018].

Annexe I – Compte rendu du laboratoire « Le monde n’arrête pas »

Vous trouverez le compte rendu du laboratoire « Le monde n’arrête pas » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « Le monde n’arrête pas », 2018, [En ligne]. <https://paulacrojas.myportfolio.com/laboratoire-le-monde-narrete-pas-2018-1> [consulté le 12 octobre 2018] ou dans Scribd, Paula Rojas Amador [En ligne]. <https://fr.scribd.com/document/390981690/Paula-Rojas-Amador-Annexe-I-Compte-Rendu-Du-Laboratoire-Le-Monde-n-Arrete-Pas> [consulté le 16 octobre 2018].

Annexe J – Vidéo de la séquence finale du laboratoire « Le monde n’arrête pas »

Vous trouverez la vidéo de la séquence finale du laboratoire « Le monde n’arrête pas » sur la clé USB jointe à ce document ou sur internet dans Paula Rojas Amador, « Le monde n’arrête pas », 2018, [En ligne]. https://www.youtube.com/watch?v=GjCQbqHha_g&t=203s [consulté le 12 octobre 2018].

Bibliographie

ALBACAN, Aristita, *Intermediality and spectatorship in the theatre work of Robert Lepage: The solos shows*, Royaume-Uni, Cambridge Scholars Publishing, 2006.

ARTAUD, Antonin, *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1972, c1964.

AUSLANDER, Philip, *Liveness: Performance in a mediatized culture*, London ; New York : Routledge, 1999.

AUSLANDER, Philip, « Le direct numérique : perspective historico-philosophique », dans *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

BABLET, Denis, *Les révolutions scéniques du XX^e siècle*, Paris, XX^e siècle, 1972.

BARBA, Eugenio, *L'énergie qui danse : un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, Montpellier, France, Entretemps éditions; Holstebro, Danemark, International School of Theatre Anthropology, c2008.

BAUCHARD, Franck, « Esthétiques de mutations scéniques », dans *Arts de la scène, scène des arts : singularités nouvelles, nouvelles identités*, Louvain-la-Neuve, Centre d'études théâtrales, vol. 2, 2003, p. 131-143.

BAUCHARD, Franck, « Le théâtre au prisme des mutations de l'écrit », dans *Agôn* [en ligne], URL : <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1112> [consulté le 14 août 2018].

BAUCHARD, Frank, « Du texte au théâtre », dans *Liberté*, vol. 52, no 3, avril 2011, p. 54-77.

BAUGH, Christopher, *Theatre, Performance and Technology*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.

BAYLE, François, *Musique acousmatique : propositions-positions*, Bry-sur-Marne, INA Institut national de l'audiovisuel; Paris, Buchet/Chastel, c1993.

BESSON, Rémy, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », 2014, p. 6, [en ligne]. <https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document> [Site consulté le 13 août 2018].

BISHOP, Claire, *Installation art: A critical history*, Routledge, New York, 2005.

BOENISCH, Peter M., « Aesthetic art to aesthetic act: theatre, media, intermedial performance », dans *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge,; Londres, MIT Press, 2000.

BOUCRIS, Luc, *L'espace en scène*, Librairie Théâtrale, Paris, 1993.

BOUKO, Catherine et Steven BERNAS, *Corps et immersion*, Paris, L'Harmattan, 2012.

BOUKO, Catherine, « L'espace théâtral immersif, entre intégration, immersion et indistinction », dans *Un théâtre en quête d'espace ? Expériences scéniques de la limite*, 2014.

BOUKO, Catherine, « Le théâtre immersif est-il interactif ?, L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », dans *Érudit*, no 108, 2015, p 29-50.

BOURASSA, Renée et Louise POISSANT, *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence*, Québec, Québec : Presses de l'Université du Québec, [2013].

BRUHN, Jørgen, « Dialogizing adaptation studies: From one-way transport to a dialogic two-way process », dans *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

BRUHN, Jorgen, Anne GJELSVIK, et Eirik Frisvold HANSSEN, *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

BRUNEAU, Monik et Sophia L. BURNS, « Se faire praticien réflexif : tracer une route de recherche en art », dans *Traiter de recherche création en art*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007.

CALMET, Héctor et Mariana ESTELA, *Escenografía II : Diseño de escenografía et iluminacion con tecnología digital de*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2016.

CASTAGNO, Paul, *New playwriting strategies : languages and media in the 21st century*, London; New York, Routledge, 2012.

CENTRE DE RECHERCHES INTERMÉDIALES SUR LES ARTS, LES LETTRES ET LES TECHNIQUES (CRIalt), *CRIalt*, [en ligne], <http://crialt-intermediality.org/eng/>, [page consultée le 14 août 2018].

CHAPPLE, Freda and Chiel KATTENBELT, « Key issues in intermediality in theatre and performance », dans *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

CHAPPLE, Freda et Chiel KATTENBELT, *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

CHION, Michel, *L'Art des sons fixés ou La musique concrètement*, Fontaine, Éditions Metamkine/Nota-Bene/Sono-Concept, c1991.

- CHION, Michel, *Le son : traité d'acoulogie*, Paris, A. Colin, c2010.
- CIRQUE DU SOLEIL, *Cirque du soleil*, [en ligne]. <https://www.cirquedusoleil.com/en/home/shows.aspx> [consulté le 30 septembre 2018].
- COUCHOT, Edmond et Norbert HILLAIRE, *L'art numérique : [comment la technologie vient au monde de l'art]*, Paris, Flammarion, 2003.
- DANAN, Joseph, *Qu'est-ce que la dramaturgie?*, Arles, Actes sud, c2010.
- DANAN, Joseph, « De l'influence de la technologie sur l'écriture », dans la revue *Théâtre/Public*, n° 127, janvier-février, [Gennevilliers], L'Ensemble, 1996, p. 9-14.
- DANAN, Joseph, *Absence et présence du texte théâtral*, Arles, Actes sud, 2018.
- DANAN, Joseph, *Entre théâtre et performance : la question du texte*, Arles, Actes sud, 2013.
- DE DUVE, Thierry, *Essais datés*, Paris, La Différence, 1987.
- DEAN, Alexander et Lawrence CARRA, *Fundamentals of play directing*, New York, Holt, Rinehart and Winston, c1980.
- DESHAYS, Daniel, *De l'écriture sonore*, Marseille, Éditions Entre-vues, 1999.
- DESHAYS, Daniel, *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, c2006.
- DISNEYLAND, *Disneyland*, [en ligne]. <https://disneyland.disney.go.com/> [consulté le 30 septembre 2018].
- DORT, Bernard, *La représentation émancipée*, [Paris], Actes Sud, 1988.
- DOSPINESCU, Liviu « Effet de présence et non-représentation dans le théâtre contemporain », *Revue Tangence*, no. 88, « Devenir de l'esthétique théâtrale », Québec: Presses de l'Université du Québec, 2008, p.45-61. [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029752ar/> [page consultée le 14 août 2018].
- EFFETS DE PRÉSENCE, « Présentation du groupe de recherche », [En ligne] <https://effetsdepresence.uqam.ca/> [Site consulté le 20 avril 2015].
- ELLIOTT, Kamilla, « Theorizing Adaptations / Adapting Theories », dans *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.
- EXMACHINE, *La caserne*, [en ligne]. <http://lacaserne.net/index2.php> [consulté le 30 septembre 2018].
- FAGUY, Robert, « Le Lantiss, une infrastructure technologique au cœur d'une démarche active en recherche-création dans le domaine des arts scéniques », dans le dossier «

Théâtres laboratoires : recherche-création et technologies dans le théâtre aujourd'hui » dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 108-115.

FAGUY, Robert, « De l'utilisation de la vidéo au théâtre, une approche médiologique : Plus de 35 ans d'expériences vidéoscéniques québécoises », thèse de doctorat en littératures québécoises, Québec, Université Laval, 2008.

FAGUY, Robert, « La salle transformable : entre utopie et réalité : Parcours en trois temps », dans *Architectures du spectacle au Québec*, Québec : Publications du Québec, 2011, p.28-34.

FERAL, Josette et Edwige PERROT, *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

FÉRAL, Josette, *Pratiques performatives : Body Remix*, Québec, Presses universitaires de Rennes, 2012.

FINZI, Alejandro, *Repertorio de técnicas de adaptación dramaturgia de un relato literario estudio de Vuelo nocturno de Antoine de Saint- Exupéry*, Córdoba, Ediciones El Apuntador, 2007.

FORMENTRAUX, Jean-Paul, *Artistes de laboratoire : recherche et création à l'ère numérique*, Paris, Hermann, 2011.

FOUQUET, Loudovic, *Robert Lepage, l'horizon en images : essai*, Québec, L'Instant même, c2005.

FOUQUET, Ludovic et Robert FAGUY. *Face à l'image*. Québec : L'instant même. 2016.

FREYDEFONT, Marcel, *Petit traité de scénographie*, Nantes, Éditions joca seria, 2007.

FREYDEFONT, Marcel, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2000) », dans *Agôn*, [en ligne], Déborder les frontières, (2010) N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1559> [consulté le 14 août 2018].

FREYTAG, Patrice, dit Puma « Prolégomènes à une théorie générale du théâtre de marionnettes », thèse de doctorat en Littérature et arts de la scène et de l'écran, Québec, Université Laval, 2004.

GARBAGNATI, Lucile, et Pierre MORELLI, *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions universitaires de Dijon, 2006.

GAUDREAULT, André et Philippe MARION, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité », dans *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image, c1998.

GAUDREAULT, André et Philippe MARION, « Un art de l'emprunt, les sources intermédiaires de l'adaptation », Bologna, Edizioni Pendragon, c2008.

GAUDREAU, André et Thierry GROENSTEEN, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene, Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image, c1998.

GEORGI, Claudia, *Liveness on stage: Intermedial challenges in contemporary British theatre and performance*, Berlin, Boston, De Gruyter, 2014.

GIANNACHI, Gabriella, *Virtual theatres: an introduction*, London ; New York : Routledge, c2004.

GRAU, Oliver, *Virtual Art. Ilusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003.

GROENSTEEN, Thierry « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée) », dans *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec, Nota Bene ; Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998.

HAGEMANN, Simon, « La recherche des avant-gardes théâtrales historiques autour du progrès technique », dans le dossier « Théâtres laboratoires : Recherche-crétion et technologies dans le théâtre aujourd'hui » dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 88-96.

HAGEMANN, Simon, *Penser les médias au theatre, des avant-gardes historique aux scènes contemporaine*, Paris, L'Harmattan, 2013.

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

HIGGINS, Dick, « Intermedia », dans *The something else newsletter*, New York, vol. 1, n° 1 (février 1966).

HUTCHEON, Linda, *A Theory of Adaptation*, London ; New York, Routledge, 2013.

INTERNATIONAL FEDERATION FOR THEATRE RESEARCH (IFTR), *The Intermediality in Theatre and Performance*, [en ligne], <https://www.iftr.org/working-groups/intermediality-in-theatre-and-performance> [consulté le 3 mai 2018].

JACQUES, Hélène, « Un théâtre d'acteurs vidéographiques : *Les aveugles* de Denis Marleau », dans *Érudit, Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 6, 2005, p. 79-94.

JENKINS, Henry, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, Paris, A. Colin, INA éd., 2013.

KATENBELT, Chiel, « L'intermédialité comme mode de performativité », dans *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaire du septentrion, 2015.

KATTENBELT, Chiel, « Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality », dans *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006.

KOZAK, Claudia, *Tecnopoéticas Argentinas : Archivo blando de arte y tecnología*, Buenos Aires, Caja Negra, 2015.

LA FURA DELS BAUS, « Cinq règles du théâtre digital », dans *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998.

LA NACION, *El día histórico: Julieta Pinto*, [En ligne] <https://www.nacion.com/archivo/el-dia-historico-julieta-pinto/74XWZTHCGFB2TBSJ6X5FBOGHWY/story/> [consulté le 1er octobre 2018].

LABORATOIRE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES DE L'IMAGE, DU SON ET DE LA SCÈNE (LANTISS), *Lantiss*, [en ligne] : <https://www.lantiss.ulaval.ca/> [consulté le 01 octobre 2018].

LANTISS, *Journées d'étude autour de la Dramaturgie plurielle*, [En ligne] <http://www.lantiss.ulaval.ca/wpcontent/uploads/2018/03/ProgrammeDramaturgiePlurielle.pdf> [page consultée le 14 août 2018].

LARRUE, Jean Marc, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », dans *Érudit*, Intermédialité: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 12, 2008. p.13-29.

LARRUE, Jean-Marc et Marie-Madeleine MERVANT-ROUX [dir.], dossier « *Le son du théâtre* (XIX^e-XXI^e siècle) », dans revue *Theatre/Public*, n° 197, janvier, [Gennevilliers], L'Ensemble, 2017.

LARRUE, Jean-Marc et Gusy PISANO, *Les archives de la mise en scène : hypermédialités du Théâtre*, France, Presses universitaires du Septentrion, 2014.

LARRUE, Jean-Marc, « Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale », dans *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaire du septentrion, 2015, p. 27-56.

LARRUE, Jean-Marc, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », dans *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Québec (Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 12, 2008.

LARRUE, Jean-Marc, *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaire du septentrion, 2015.

LEHMANN, Hans-Thies, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002.

LEMIEUX-PILON 4D ART, *Lemieux-Pilon 4d art*, [en ligne]. <http://4dart.com/fr> [consulté le 30 septembre 2018].

LESAGE, Marie-Christine « Espace sonore et présence des choses », dans *Théâtre et intermédialité*, France, Presses universitaires du septentrion, 2015, p. 277-291.

LESAGE, Marie-Christine, « *Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes* », dans *Communications*, Paris, Le Seuil, no 83, 2008.

MACHON, Josephine, *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan, 2013.

MANOVICH, Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Presses du réel, c2010.

MARINIELLO, Silvestra, « La littéracie de la différence », dans Jean-Louis Déotte, Marion Froger et Silvestra Mariniello [dir.], *Appareil et intermédialité*, L'Harmattan, Paris, 2008, p. 166.

MARINIELLO, Silvestra, « Commencements », dans la revue *Intermédialités*, vol. 1, no 1, printemps 2003, p. 47-62.

MARINIELLO, Silvestra, « L'intermédialité : un concept polymorphe », dans Vieira, Célia et Rio Novo, Isabel (dir.) *Intermedia, Études en intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2010, p. 11-29.

MARINIELLO, Silvestra, « Présentation », dans *Cinémas : Revue d'études cinématographiques*, septentrion, 2015.

MARTIN, Marcel, *Le langage cinématographique*, Paris, Cerf, 2001.

MÉCHOULAN, Éric, « Des dispositifs dans le cadre d'une herméneutique des supports », au colloque international « Création, intermédialité, dispositif », organisé, sous la responsabilité scientifique de Philippe Ortel, par le laboratoire Lettres, Langages et Arts, Création, Recherche, Émergence, en Arts, Textes, Images, Spectacles (LLA CREATIS) de l'Université Toulouse II-Le Mirail, 12-14 février 2014, [en ligne], https://www.canalu.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/des_dispositifs_dans_le_cadre_d_une_hermeneutique_des_supports_eric_mechoulan.14809 [consulté le 5 juin 2018].

MÉCHOULAN, Éric, « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif, [en ligne] URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4278.php>, [consulté le 14 août 2018].

MÉCHOULAN, Éric, « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », dans *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif, 2017, [en ligne] URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4278.php> [consulté le 5 juin 2018]).

MÉCHOULAN, Éric, « Intermédialités : le temps des illusions perdues » dans *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Québec,

(Université Laval, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal), no 1, 2003, p. 9-27.

MÉCHOULAN, Éric, *Conférence du 12 décembre 2013, dans le cadre du séminaire international Archiver le geste créateur à l'ère du numérique*, Rennes 2 – CRIalt, [en ligne] URL : <http://archivesnumeriques.org/le-projet/> [consulté le 5 juin 2018].

MÉCHOULAN, Éric, *D'où nous viennent nos idées? Métaphysique et intermédialité*, Montréal, VLB éditeur, 2010.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, [2013] c1945.

MÜLLER, Jürgen, « Vers l'intermédialité : histoires, position et options d'un axe de pertinence », *Médiamorphoses*, no 16 (2006), p. 99-110, [en ligne], URL:http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23499/2006_16_99.pdf [consulté le 14 août 2018].

MÜLLER, Jürgen, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, nos 2-3 (2000), p. 105-134, [en ligne] URL : <http://id.erudit.org/iderudit/024818ar> [consulté le 14 août 2018].

MURRAY, Janet H., *Hamlet On the Holodeck : The Future Of Narrative In Cyberspace*, Cambridge, Massachussettes, The MIT Press, 2017.

NELSON, Robin, « Théâtre et nouvelles technologies : environnements de recherche et d'apprentissage dans l'enseignement supérieur », dans le dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015.

NELSON, Robin, *Practice as research in the art: Principles, protocols, pedagogies, resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 37-47.

OLISZEWSKI, Alex, Daniel FINE et Daniel ROTH. *Digital Media, Projection Desing, and Technology for Theatre*. New York, London, Routledge. 2018.

OVADIJA, Mladen, *Dramaturgy of sound in the avant-garde and postdramatic theatre*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2013.

PAVIS, Patrice, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Armand Colin, Paris, 2014.

PAVIS, Patrice, *La mise en scène contemporaine : origines, tendances, perspectives*, Armand Colin, Paris, 2007.

PHILIPPE GENTY, *Compagnie Philippe Genty* (page officielle), [en ligne]. <https://fr-ca.facebook.com/CompagniePhilippeGenty>, <http://www.robertwilson.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

PICON-VALLIN, Béatrice, « Hybridation spatiale, registres de présence », dans *Les écrans sur la scène*, Lausanne, éditions L'Âge d'homme, 1998, p. 9-35.

PICON-VALLIN, Béatrice, *La scène et les images*, Paris, CNRS Éditions, 2004.

PINTO, Julieta, *A la vuelta de la esquina*. San José, C.R. : Ciencia Nueva, 1975.

PINTO, Julieta, *Abrir los ojos*. San José, C.R.: Mesén Editores, 1982.

PINTO, Julieta, *El niño que vivía en dos casas*, Heredia, C.R.: FUNDAUNA, 2002.

PINTO, Julieta, *Cuentos de la tierra*, San José, Editorial Costa Rica, 1963.

PINTO, Julieta, *David*, Costa Rica, editorial Costa Rica, 2008.

PINTO, Julieta, *Detrás del espejo*. 1.edición. Heredia, C.R. : FUNDAUNA, 2000.

PINTO, Julieta, *El despertar de Lázaro – 1er ed.*, San José, C.R. : Editorial Universidad de Costa Rica, 2003.

PINTO, Julieta, *El eco de los pasos*, San José, Editorial Costa Rica, 1979.

PINTO, Julieta, *El laberinto de los recuerdos- 1er ed.*, San José, C.R. : EUNED, 2010.

PINTO, Julieta, *El sermón de lo cotidiano*. 2. edición corr.. San José, C.R. : EUNED, 1995.

PINTO, Julieta, *Entre el sol y la neblina : novela /*. 1. edición --. San José, C.R. : Editorial Costa Rica, 1987.

PINTO, Julieta, *Historia de navidad*, Costa Rica, Mesén Editores, 1988.

PINTO, Julieta, *La estación que sigue al verano*. San José, C.R. : Lehmann, 1969.

PINTO, Julieta, *Los Marginados*. San José, C.R. : Editorial Conciencia Nueva, 1970.

PINTO, Julieta, *Si se oyera el silencio*. San José, C.R. : Editorial Costa Rica, 1967.

PINTO, Julieta, *Tierra de espejismos : novela /*. 1. edición --. (Colección vieja y nueva narrativa costarricense / Alberto Cañas encargado de la colección). San José, C.R. : EUNED, 1991.

PIRES, Isabel, *Entretien avec François Bayle*, Revue DEMéter, Université de Lille-3, 2007. [en ligne], www.univ-lille3.fr/revues/dementer/entretiens/bayle.pdf [consulté le 1^{er} octobre 2018].

PISCATOR, Erwin, « La technique : nécessité artistique du théâtre moderne », dans Paris, Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1963.

PLUTA, Izabella et Mireille LOSCO-LENA, « Pour une topographie de la recherche-crédation », dans le dossier « Théâtres laboratoires : Recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 47-58.

PLUTA, Izabella et Mireille LOSCO-LENA [dir.], dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015.

PLUTA, Izabella, « L'espace du laboratoire entre création technologique et recherche scientifique : prémices d'une méthodologie », dans le dossier « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dans *Ligeia*, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015.

POPPER, Frank, *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1980.

RAJEWSKY, Irina, « Le terme d'intermédialité en ébullition : 25 ans de débat », dans Caroline Fischer et Anne Debrosse, *Intermédialités*, Nîmes, Société française de littérature générale et comparée / Lucie éditions (Coll. Poétiques comparatistes), 2015, p. 19-53.

REISS, Julie H., *From Margin to Center. The Space of Installation Art*, 1999, p. 14.

REVUE INTERMÉDIALITÉS : HISTOIRES ET THÉORIES DES ARTS, DES LETTRES ET DES TECHNIQUES, *Intermedialités : Histoire de théorie et des arts, des lettres et des techniques* [en ligne] <http://intermedialites.com/> [page consultée le 14 août 2018].

ROBERT WILSON, *Robert Wilson*, [en ligne]. <http://www.robertwilson.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

RUBIO, Carlos. « Los niños en la obra de Julieta Pinto » dans le supplément Ancora-Nación, Costa Rica, [en ligne]. <http://www.nacion.com/ancora/1997/junio/01/ninos.html>. [Texte consulté le 1^{er} décembre 2014].

RYNGAERT, Jean-Pierre, *Introduction à l'analyse du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2008.

SALAS-MURILLO, Bértold, « De l'intermédialité à l'œuvre lepagienne, et de l'œuvre lepagienne à l'intermédial : un parcours à double sens à propos du théâtre et du cinéma de Robert Lepage », thèse de doctorat en littérature et arts de la scène et de l'écran, Québec, Université Laval, 2017.

SALTER, Chris, « Dramaturgies du son », dans revue *Theatre/Public*, n° 197, janvier, [Gennevilliers], L'Ensemble, 2017.

SANTINI, Sylvano, « Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité ? (1^{re} partie) : entretien avec Éric Méchoulan, directeur du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI) et fondateur de la revue *Intermédialités*, Université de Montréal », dans *Spirale : arts, lettres, sciences humaines*, no 229, 2009, p. 34-37.

SANTINI, Sylvano, « Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité ? Entretien avec Éric Méchoulan (II^e partie) », dans *Spirale : arts, lettres, sciences humaines*, no 230, 2010, p. 40-42.

SCHAEFFER, Pierre, *Traité des objets musicaux : essai interdisciplines*, Paris, Éditions du Seuil, c1966.

SCHAFER, R. Murray, *Le paysage sonore : le monde comme musique*, Paris, Wildproject, c2010.

SCHECHNER, Richard, *Performance : expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Montreuil-sous-Bois (Seine-Saint-Denis), Éd. théâtrales, c2008.

SCHOBBER, Regina, « Adaptation as connection – Transmediality reconsidered », dans *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, London; New York, Bloomsbury, 2013.

STÉVANCE, Sophie et Serge LACASSE, *Les enjeux de la recherche-crédation en musique*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2013.

SYSTÈME CASTAFIORE, *Système Castafiore*, [en ligne],. <http://www.systeme-castafiore.com/> [consulté le 30 septembre 2018].

THENON, Luis, « El Cartero de Londres », dans *Revista de la Asociación de directores de escena en España*, Madrid, no 106, 2005, p. 85-96.

THENON, Luis, « Juan Rafael Mora Porras : lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia », actuellement sous presses, Université du Costa Rica et Ministère de la Culture du Costa Rica.

THENON, Luis, « La escritura intermedial en la escena actual », dans *Diálogos revista electrónica de Historia*, San Pedro (Costa Rica), vol. 14, no 2, sept.-déc. 2013.

THENON, Luis, « Las dramaturgias y el desafío tecnológico : reflexiones para las nuevas escrituras del drama », dans *Revista de la Asociación de directores de escena en España*, Madrid, no 106, 2005, p. 42-48.

THENON, Luis, « Una modernidad extrema », dans *La Tempestad*, México, vol. 12, no 72, mayo-junio 2010, p. 86-89.

THENON, Luis, «El texto dramático y la representación escénica problema de primacía y prioridad », dans la Revista Escena Revista de las artes, Costa Rica, vol. 55, no 2, 2004, p.67-80.

THENON, Luis, «Pautas para un Protocolo de la Investigación Artística», dans annuaire *La Escalera* de l'École supérieur de théâtre, Université Nationale du Centre de la Province de Buenos Aires (UNC), 2006, p 17-30

THENON, Luis, «Problemas de teatrología: teoría y práctica de la investigación», dans annuaire *La Escalera* de l'École supérieur de théâtre, Université Nationale du Centre de la Province de Buenos Aires, 2003, p.41-48.

THENON, Luis, *Le vol des anges : création multimédia, Texte dramatique pour deux personnages et un acteur, environnement visuel, environnement sonore et voix multiples*, Québec, 1999.

THENON, Luis, (Notes du cours), *Théâtologie II. Les nouveaux langages de la scène* ». Hiver 2010, Université Laval.

THENON, Luis, « La inscripción intermedial en el texto postdramático », dans *Escena, Revista de las artes, Costa Rica*, vol. 76, no 2, enero-junio 2017, p. 125-139.

UBU COMPAGNIE DE CRÉATION, *Spectacles*, [en ligne]. <http://ubucc.ca/creation/les-aveugles/> [consulté le 30 septembre 2018].

VAUTRIN, Eric, « Hear and Now: How Technologies Have Changed Sound Practices », dans *Theatre noise: the sound of performance*, 2011.

VAUTRIN, Eric, « Ouïe et sons », dans *Le son du théâtre, Théâtre/Public*, no 197, 2010.

WHS, *WHS*, [en ligne]. <http://w-h-s.fi/> [consulté le 30 septembre 2018].

WONG, Wucius, *Principles of Two Dimensional Design*, New York, Van Nostrand Reinhold Company, 1972.

WOOSTER GROUP, *The Wooster Group*, [en ligne]. <http://thewoostergroup.org/company> [consulté le 30 septembre 2018].

ZAPPELLI CERRI, Gabrio, *Guion : escritura activa*, Costa Rica, Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2003.