

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ART

PAR  
ANDRÉE-ANNE GIGUÈRE

RELATIONS DIALOGIQUES ET PERFORMATIVES ENTRE L'ACTEUR-  
PERFORMEUR ET L'IMAGE VIDÉO PROJETÉE SUR LA SCÈNE

OCTOBRE 2012

## RÉSUMÉ

Ce présent mémoire est la résultante d'une recherche-crédation autour de la technologie et du ressenti qui est née d'un désir de pénétrer l'image. Elle s'élabore autour du concept d'un art intermédial, entre théâtre et performance comme le désigne Féral et dans la continuité de Schechner vers un théâtre plus performatif. Une problématique qui appelle à expérimenter des relations dialogiques et performatives entre l'acteur-performeur et l'image vidéo projetée. À travers une démarche «interartistique» (Lesage, 2008), je questionne les modes relationnels entre le corps de l'acteur et la projection vidéo et sa lumière. Je propose le spectateur comme participant à la création d'un sens qui nous conduit vers une nouvelle forme de dramaturgie théâtrale. Cette recherche se positionne à partir d'une scène multimédia en pleine émergence et s'inspire d'artistes tels Reid Farrington et John Jesurun.

Le fruit de ma recherche s'apparente alors à une dramaturgie qui attribue à la vidéo une place de partenaire de jeu (utilisé en tant que composante scénique). Comment privilégier des relations de ressenti plutôt que de convoquer la technologie comme « instrument » de fascination dramaturgique? Dans cette optique, mon projet de création vise un nouveau concept, celui du manipule-acteur, qui par son corps et son écoute apporte un nouveau rapport sensible et une mise à découvert avec l'image.

Dans un mouvement constant entre théorie et pratique, ma méthodologie se construit par une approche heuristique et expérimentale. Une recherche qui priorise l'emploi du projecteur vidéo, «machine technologique» productrice de lumière. Le corps et la dynamique de l'échec sont les balises de ma création centrée sur un art de collaboration. Ma méthodologie de travail autour de laboratoires d'expérimentation propose l'archive comme regard extérieur à l'œuvre.

C'est en octobre 2012 que se conclut cette recherche-crédation par le projet, *Leuleu*. Comme point de départ, un texte-matière d'une femme atteinte de dystrophie musculaire pour créer un récit fragmenté. À partir d'une exploration de la résistance, de la persistance et de l'endurance, les actrices-performeurs confrontent leurs limites physiques. Deux manipule-acteurs sur scène suscitent présence et lien d'écoute entre l'image vidéo, les actrices-performeurs et les spectateurs. D'une esthétique du chaos, développée par l'envie d'expérimenter la matérialité d'un «théâtre vidéo», la scène présente dans son format le plus brut, la technique, les corps, des actions performatives et nos demandes inattendues aux spectateurs.

## REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier, pour leur aide incalculable, leur disponibilité et leur amitié, mon directeur Jean-Paul Quéinnec et ma co-directrice Constanza Camelo.

Je tiens à souligner ma reconnaissance pour les membres de mon jury, Monsieur Michaël Lachance et Monsieur Robert Faguy.

Merci à ma famille pour leur soutien, leur présence et leur honnêteté. Un merci particulier à ma sœur qui m'a fait le plus grand des cadeaux en m'offrant son univers pour ma création.

Merci aux membres de mon équipe, Elaine Juteau, Anick Martel, Anne-Marie Ouellet, Pierre Tremblay-Thériault et Yves Whissell pour leur dévouement, leur confiance et leur sensibilité créatrice.

Merci à tous ceux qui ont participé à mes étapes de maîtrise, à ma recherche-crédation, de près ou de loin, pour leur collaboration et leur générosité. Merci aux gens de l'Audiovisuel (particulièrement Bernard Brisson) et à Alexandre Nadeau de m'avoir suivie dans mes demandes toujours particulières. Merci à Maude Cournoyer pour la correction de ce mémoire.

Merci au CELAT pour la bourse de deuxième cycle qui m'a permis de terminer cette recherche-crédation.

Merci au collectif Les Poulpes et au collectif OSDC pour votre amitié et votre folie créatrice. Merci à tous mes professeurs rencontrés au fil de ma maîtrise qui ont su marquer, à leur manière, ma création et à ma cohorte pour vos commentaires enrichissants.

## LISTE DES FIGURES

1, <i>Passion Project</i> de Reid Farrington en 2007.....	p.30
2. <i>Gin &amp; it</i> -Farrington, 2007.....	p.33
3. <i>Sligth return Jesurun</i> 1994.....	p.36
4. <i>Norman</i> , 4D art -2007.....	p.41
5. <i>Le dragon bleu (La trilogie du dragon)</i> , Robert Lepage -2009.....	p.42
6. <i>Hamlet</i> , Wooster Group -2009.....	p.45
7. <i>Main Street</i> – Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère-2010.....	p.52
8. <i>Concassées</i> - Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2010.....	p.54
9. <i>Main Street</i> - Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère -2010.....	p.57
10. <i>La tête sous l'eau</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2011.....	p.59
11. <i>La tête sous l'eau</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2011.....	p.59
12. <i>ComMenTaires ou 3 manières de porter une robe</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2011.....	p.61
13. <i>ComMenTaires ou 3 manières de porter une robe</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2011.....	p.61
14. <i>Tout est accessoire !</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2012.....	p.64
15. <i>Méli-mesmots</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2011.....	p.68
16. <i>Méli-mesmots</i> -Laboratoire de maîtrise Andrée-Anne Giguère- 2011.....	p.68
17. <i>Leuleu</i> –Projet fin de maîtrise Andrée-Anne Giguère -2012 .....	p.71

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	II
REMERCIEMENTS.....	III
LISTE DES FIGURES.....	IV
TABLE DES MATIÈRE.....	V
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1	
LE CORPS, L'IMAGE, L'ACTEUR-PERFORMEUR : DES RENCONTRES ORGANIQUES .....	P.7
1.1 Le corps et l'image vidéo au théâtre.....	p.8
1.1.1 Théâtre performatif (féral) et performance (Schechner) : vers un entre- deux arts....	p.8
1.1.2 Vers une nouvelle forme dramaturgique (Danan).....	p.14
1.1.3 Vers un dialogisme hétéromorphe (Hervé Guay).....	p.16
1.2. La technologie comme zone de danger et de création.....	p.18
1.2.1 L'intermédialité (J.-M. Larrue) et l'interartistique (Lesage) : vers une présence augmentée.....	p.18
1.2.2 Le théâtre vidéo: la scène et les images.....	p.21
1.2.3 L'écran ou surface de projection et projection d'image sur la scène(weber).....	p.25
1.3. Les possibilités de l'image en lien avec le corps au théâtre : Technologie et ressenti....	p.26
1.3.1 Ressenti et sensationnalisme.....	p.26
CHAPITRE II	
TECHNOLOGIES ET RESENTIS.....	P.29
2. 1 Reid Farrington : du ressenti chorégraphié.....	p.30
2.1.1 Gros plan sur le « Chorégraphe ».....	p.30
2.1.2 Une méthodologie dirigée vers le ressenti.....	p.32
2.1.3 La technologie comme chorégraphe.....	p.34
2.2 John Jesurun, un théâtre cinématographique, l'acteur en lien avec la technique.....	p.35
2.2.1 Plan d'ensemble de l'artiste.....	p.35
2.2.2 Ses productions : théâtre ou cinéma ?.....	p.37
2.2.3 En direct.....	p.38
2.3 Exemple ou contre-exemple ? Ressenti et sensationnalisme.....	p.40

2.3.1 4Dart Pilon.Lemieux : acteur ou hologramme ? La place de l'acteur.....	p.40
2.3.2 Robert Lepage : de l'effet à la méthode.....	p.42
2.3.3 Wooster group : collectif et interdisciplinarité.....	p.44
2.4 Constats.....	p.47

## CHAPITRE III

LABORATOIRE + MÉTHODOLOGIE = PRATIQUE.....	p.49
3.1 P+C+ I : une méthodologie (De l'heuristique à l'expérimental au poïétique).....	p.50
3.1.1 Légende de coin de page = méthodologie.....	p.50
3.1.2 Le collectif = le début de la création.....	p.53
3.1.3 Les laboratoires = découverte et écriture scénique.....	p.55
3.1.4 L'archive = metteur en scène.....	p.56
3.2 Mes relations dialogiques et performatives.....	p.58
3.2.1 L'échec + le corps = une thématique.....	p.58
3.2.2 Entre théâtre et performance = vidéo.....	p.60
3.2.3 Le projectionniste en tant que manipule-acteur.....	p.63
3.2.4 Entre acteur, performeur et spectateur.....	p.66
3.3 Des mots, des corps, un espace et de l'image vidéo projetée.....	p.69
3.3.1 Leuleu.....	p.69
3.3.2 Zoom sur l'image.....	p.71
3.3.3 Approche pratique.....	p.73

CONCLUSION.....	p.76
-----------------	------

BIBLIOGRAPHIE.....	p.81
--------------------	------

ANNEXE A (extrait de journal de bord).....	p.84
--	------

ANNEXE B (texte-matière <i>Leuleu</i> ).....	p.87
--	------

ANNEXE D (extraits vidéo).....	DVD
--------------------------------	-----

## INTRODUCTION

À quatre ans, je questionnais déjà, à ma façon, la manière de pénétrer le média télévisuel. Du haut de mes quatre ans, je pointais la télévision en regardant mes parents et annonçant fièrement « quand je serai grande, je veux être dans cette boîte là! ». Je me figurais la télévision comme un espace dans lequel le corps pouvait habiter. Il ne me restait alors qu'à trouver le moyen d'y entrer.

Au cégep, je choisis d'étudier en arts et lettres profil théâtre et médias afin d'intégrer deux passions à mes études : le théâtre et le cinéma. À l'université, j'opte pour l'art interdisciplinaire, ce qui me permet de poursuivre un cheminement en cinéma tout en continuant mes études théâtrales. C'est à partir de diverses expériences dans mon baccalauréat que l'envie d'intégrer la vidéo au théâtre m'a prise. Je commence par travailler l'image au théâtre en réalisant les éclairages sur une production dans laquelle je suis aussi comédienne : *Marcia Hesse* de Fabrice Melquiot (2005), présentée en 2008 à l'UQAC. Ensuite, je participe à l'atelier donné par Ludovic Fouquet, toujours à l'Université du Québec à Chicoutimi, concernant l'intégration des médias à la scène théâtrale. C'est d'ailleurs cet atelier qui m'ouvre vers un théâtre plus performatif, travail poursuivi dans la production *L'opérette imaginaire* de Valère Novarina (1998), dirigée par Jean-Paul Quéinnec en 2009. L'élément le plus important de mon parcours est mon projet de fin de baccalauréat (2010) où je me permets d'intégrer de la vidéo au théâtre. Ma partenaire Maude Cournoyer, plus dirigée vers le théâtre performatif, apporte cet aspect dans notre travail. Dans ce projet, naîtra l'idée de travailler la dramaturgie à partir de l'archive vidéo créée en répétition. Des inspirants artistiques de la performance, du théâtre performatif ou encore de la danse et du théâtre vidéo



commencent à faire leur apparition et ma démarche artistique s'inscrit dans un contexte réel : celui de la scène théâtrale.

#### EXPÉRIENCES

Dans l'atelier avec Ludovic Fouquet<sup>1</sup>, j'approfondis mes connaissances des projections vidéo et je découvre de nouveaux possibles sur le lien entre l'acteur et la technologie. Je poursuis mon apprentissage lors de mon stage au théâtre I.N.K (2010), compagnie que je choisis pour son travail sur l'image au théâtre et le mouvement. Cette expérience m'a permis de faire de la création vidéo tout en observant la création théâtrale. Au fil des différentes expériences, je reviens lentement à mon désir d'enfance de pénétrer physiquement l'image et me rends compte qu'une problématique émerge concernant les rapports entre l'image projetée au théâtre et le corps de l'acteur devenant aussi performeur. Plusieurs expériences seront par la suite cumulées à l'intérieur même de ma maîtrise. Tout en poursuivant mes recherches personnelles, je suis invitée à participer à différents projets professionnels sur lesquels j'ai la chance de travailler des conceptions vidéo et d'expérimenter d'un point de vue plus extérieur. Ces projets sont parfois axés sur la recherche et parfois plus conventionnels, ce qui élargit mon champ de pratique. Ces divers contrats, parfois réalisés comme unique conceptrice ou en tant que co-conceptrice m'ont amenée à me confronter à différentes équipes et ainsi à mieux saisir la place accordée à la vidéo sur la scène théâtrale de la région. Selon mon

---

<sup>1</sup> Pour consulter ses travaux sur Robert Lepage: FOUQUET, Ludovic. (2005) *Robert Lepage, l'horizon en image*, Edition L'instant même, Québec

expérience personnelle, j'ai observé que sa place est souvent située du côté de la scénographie et très peu mise en rapport avec le corps de l'acteur.

#### QUESTIONNEMENTS DE RECHERCHE

Différents questionnements découlent de cette recherche. Quelle est la place de l'image au théâtre ? Est-il possible de créer une relation dialogique et performative entre l'acteur-performeur et l'image vidéo projetée au théâtre? Est-ce que l'acteur-performeur peut devenir élément de rencontre et de dialogisme entre les composantes dramaturgiques théâtrales transposées par l'image vidéo projetée? La fonction de l'acteur s'en retrouvera-t-elle déplacée, voire augmentée? Est-ce que l'image vidéo projetée au théâtre peut changer de fonction et devenir aussi importante que l'acteur-performeur, devenir un partenaire de jeu? La mise en présence de l'image vidéo en contact avec le corps de l'acteur redéfinit-elle les limites entre théâtre et performance ? Le spectateur peut-il créer une dramaturgie par son implication à l'événement performatif ?

Au regard de ces questions pratiques se pose une démarche plus conceptuelle et qui pourrait se révéler au travers de nouveaux questionnements. Est-il possible de privilégier les relations dialogiques et performatives entre l'acteur et l'image projetée sur la scène théâtrale plutôt que de convoquer la technologie comme « instrument » de fascination dramaturgique? Comment la mise à vue de la fabrication de ce dialogue (son processus de création) peut nous sortir d'une « instrumentalisation » de la technologie sur scène et tendre vers une relation de ressenti (une poétique) entre cette technique et l'acteur, entre le spectateur et l'écriture performative de l'événement théâtral? Ainsi, je

veux expérimenter l'image vidéo pour sa capacité de dialogue hétéromorphique (Gay, 2008). À partir des composantes de la dramaturgie théâtrale (scénographie, costume, accessoire, lumière et personnage), il me semble possible de non seulement faire évoluer la fonction de l'acteur, mais aussi de déplacer la fonction de l'image projetée au théâtre. En somme, je souhaite éprouver certaines relations dialogiques et performatives entre l'image projetée et l'acteur-performeur sur la scène théâtrale.

Dans ce mémoire, je développerai ma réflexion sur le concept de la technologie et du ressenti en m'appuyant sur des références concernant un travail corporel, une nouvelle dramaturgie, la performance et la projection vidéo. Au travers une démarche « interartistique » (Lesage, 2008) je questionnerai les modes relationnels entre le corps de l'acteur et la projection vidéo et sa lumière. Je veux m'inspirer du sensible du corps, de ses limites et ses capacités en contradiction à la machine, la technologie et ses possibles, le tout à travers, si l'on peut dire, la dynamique de l'échec.

Dans le premier chapitre, j'exposerai ma filiation théorique au travers d'auteurs comme Joseph Danan, Richard Schechner, Josette Féral et Pascal Weber. Ce parcours m'aidera à tracer un historique de la vidéo projection au théâtre en plus de positionner la performance et le théâtre vers un théâtre plus performatif. Cet ancrage ébauchera les traits d'une nouvelle dramaturgie de l'entre-deux, telle une zone intermédiaire qui entraîne ma pratique vidéo vers toujours plus de risque. Cela m'amènera à situer ma démarche par rapport au concept du ressenti versus celui du sensationnalisme.

Dans le deuxième chapitre, je me confronterai à des références esthétiques au travers d'artistes comme John Jesurun, Reid Farrington, le Wooster Group, Robert Lepage et Lemieux Pilon 4D Art. J'essaierai ainsi de me positionner face à leurs œuvres et à leurs processus représentatifs d'une scène multimédia et performative en constante émergence.

Dans le troisième chapitre, je trace mon parcours par la présentation de mes laboratoires et de mes différents concepts. Ce chapitre rend compte de mon processus de travail selon différents points se rattachant à ma problématique. J'aborderai ma méthodologie de travail en écho à certains éléments relevés au chapitre deux. En dernier lieu, je décrirai le projet *Leuleu*, un théâtre performatif qui teste les limites corporelles des actrices-performatrices en lien avec l'image vidéo projetée.

## CHAPITRE I

### LE CORPS, L'IMAGE, L'ACTEUR-PERFORMEUR : DES RENCONTRES ORGANIQUES

## 1.1 LE CORPS ET L'IMAGE VIDÉO AU THÉÂTRE

### 1.1.1 THÉÂTRE PERFORMATIF (FÉRAL) ET PERFORMANCE (SCHECHNER) : VERS UN ENTRE-DEUX ARTS

Il y a entre théâtre et performance des limites parfois floues et confondantes. C'est bien connu, le théâtre est une discipline « pickpocket » et s'inspire ouvertement des autres disciplines. La performance, pour sa part, est un art qui découle des arts visuels, mais qui a de fortes inspirations théâtrales. De plus en plus, le théâtre en appelle à des formes incomplètes et à des structures permettant au spectateur d'avoir sa place créatrice à l'intérieur de la présentation. Il doit, pour sa part, devenir son créateur de sens.

Il y aurait une faille, un conflit que l'on fait émerger afin de pouvoir le résoudre. S'agirait-il de complexifier cette faille pour rendre certaines limites floues ? Entre théâtre et performance, j'apporte un médium, celui de la vidéo (et la technique) comme source de conflit et d'union entre les deux disciplines. Ces relations sensibles que je tente de créer entre le corps de l'acteur-performeur et l'image vidéo projetée me servent de point d'ancrage pour déterminer les limites. Il s'agit de montrer comment se décline une pratique comme la performance, incluant les limites du théâtre lorsqu'elle est mise en relation avec l'acteur-performeur, le corps, l'image vidéo et la scène, et inversement.

Ma recherche exige un éclaircissement entre théâtre et performance. Étant à la frontière entre les deux formes d'art, je dois me concentrer sur ce qui caractérise chacune d'entre elles, afin de mieux m'y définir et m'en détacher. Au théâtre, la dramaturgie prend une place importante avant même la création sur scène, au moment

de l'écriture du projet. En performance, le corps et l'échec sont des thématiques révélatrices de cet art et elle est aussi concerné par la dramaturgie. En août 2011, j'ai eu la chance de voyager à Bogotá pour assister au festival des finissants de la maîtrise en art nommé « performance et dramaturgie ». Un événement portant sur cette combinaison questionne à nouveau ce concept d'entre-deux arts et permet de situer la dramaturgie au niveau de la performance et non plus seulement comme caractéristique du théâtre. La dramaturgie ferait alors partie de l'espace de l'entre-deux.

De cet entre-deux naîtrait alors une nouvelle forme : un théâtre intermédial qui joue d'une dramaturgie théâtrale et performative. Ce concept théâtral pourrait bien s'inscrire dans ce que Josette Féral<sup>2</sup>, dans la continuité de Schechner et de l'école américaine, a su mettre en valeur : le théâtre performatif. Selon cette auteure, s'il y a bien un art qui bénéficie des acquis de la performance, c'est bel et bien le théâtre (Féral, 2008, p. 28). Sans vouloir nommer l'ensemble des éléments qui ont déplacé certaines conventions théâtrales, je m'intéresserai plus précisément à ceux qui concernent le jeu de l'acteur et sa relation aux composantes scéniques. D'emblée, on peut remarquer qu'alors que l'acteur devient performeur, « l'événementialité » (« eventness », aspect valorisé par Schechner<sup>3</sup>) prend la place de la représentation. Le spectacle est désormais centré sur l'image et l'action plutôt que sur le texte. Il fait appel à une réceptivité du spectateur (*ibid.*, p. 28). Il y a entre ma pratique et cette appellation plusieurs points de

---

<sup>2</sup> FÉRAL, J. (2008), *Entre performance et théâtralité : le théâtre performatif*, Théâtre/Public no 190, p.28-35.

<sup>3</sup> Schechner est un artiste des années 60, théoricien et praticien de cette scène avant-gardiste dont le mouvement FLUXUS est représentatif. Il ouvre la porte à la pratique de la performance dans une volonté de renouveler le champ disciplinaire du théâtre. Dans son livre *Performance : Expérimentation et théorie du théâtre aux USA* (2008) Schechner ne prétend pas être la voix de tous. Il propose plutôt parler en son nom (même s'il cite plusieurs auteurs dans son livre).

concordance : le corps, l'image, le texte et le rapport entre ces éléments mis en jeu sur scène. La performance motive le dialogue amical et conflictuel des différences entre ces composantes. Le théâtre performatif, en unissant mes deux tendances scéniques me permet d'atteindre une autre image scénique.

Féral insiste sur la « valeur de risque » qui deviendrait l'élément constitutif de la performance, aussi bien chez le performeur que chez le spectateur (*ibid.*, p. 30). Ce dernier est lui aussi mis dans cet espace de danger et pénètre dans l'intimité de l'action. Il peut aussi décider de rester à l'extérieur et d'analyser de manière plus froide la performance. Lors de ma proposition *La tête sous l'eau*, la fin exigeait l'intervention physique d'un spectateur pour m'aider à sortir de mon espace (je reviendrai sur cette performance au chapitre trois). Dans le même ordre d'idée, Josette Féral aborde « l'échec » comme un élément essentiel de la performance<sup>4</sup>. La dynamique du thème de l'échec pourrait-elle être le trait d'union entre théâtre et performance ainsi qu'une voie de rencontre avec le spectateur ? Dans mes laboratoires, l'échec, devient un élément central de mes actions. La dimension virtuelle du médium vidéo semble motiver une relation à une esthétique de l'échec. Marquer la limite entre les deux arts serait à la base voué à l'échec, leur point de rencontre étant à la fois trop dualistique et fécond. Un échec que j'assume et que je recherche afin de créer cet entre-deux qui ne serait descriptible ni par un ni par l'autre si on prend la présentation dans son ensemble et non par bribes (*ibid.*, p. 31). Selon divers théoriciens (Schechner, Carlson, Auslander) les

---

<sup>4</sup> *ibid.*, p. 30

Cette prise de position de Féral peu toutefois être discutable, par contre cette vision corrobore avec ma visée artistique et c'est pour cette raison que je m'appuie sur son propos dans ma recherche.



performeurs doivent avoir une certaine vitalité (« liveness<sup>5</sup>»), une présence affirmée qui peut même nous mener à une mise en danger, une prise de risque comme le représente la notion d'échec. Ce concept peut aisément se rattacher au corps du performeur lorsque ses capacités physiques le confrontent à cette relation d'échec. Ce jeu, avec ses limites corporelles, amène le performeur dans un contact particulier avec le spectateur, alors que celui-ci est porté, par compassion, à s'imaginer réalisant lui-même l'action. Le jugement que le spectateur porte sur sa propre capacité à réussir ou échouer changera sa vision de l'action.<sup>6</sup> Schechner rappelle constamment l'importance du moment présent entre le spectateur et le performeur : « En effet, ce n'est pas sur la scène de théâtre que la *performance* se joue mais bien au cœur du processus de la rencontre entre un groupe d'individus officiants –des acteurs- et un groupe de témoins –des spectateurs. »<sup>7</sup>

Pour Féral, la performance est donc un accomplissement d'abord physique touchant trois aspects : le corps du performeur, l'espace et le temps<sup>8</sup>. On pourrait avancer qu'en résonance avec ce goût de la défaillance, des limites de soi, le performeur utilise son corps, l'explore et le voit d'abord en partie décomposé avant de le voir comme unitaire et un tout. Il l'utilise comme un objet qui lui serait étranger. Refusant l'illusion théâtrale, le performeur utilise son corps et certains aspects pour les mettre en évidence. C'est par cette mise en évidence d'un corps fragmenté, perçu comme lieu du désir, du

---

<sup>5</sup> Auslander a développé sur la notion de liveness en lien avec les médias de masse dans son livre **Liveness: Performance in a Mediatized Culture**, publié en 1999. On y retrouve une description plus détaillée de cette notion et qui entre plus en profondeur du lien entre le médium vidéo et la vitalité sur scène.

<sup>6</sup> Ces notions se rapprochent de la notion de la catharsis. Même si c'est une notion que j'interroge, pour ce mémoire, j'ai choisi de centrer mon attention sur le ressenti. Le terme me semble plus juste et ouvert pour décrire une relation poétique entre le spectateur et l'image et entre le spectateur et l'acteur-performeur.

<sup>7</sup> SCHECHNER, R. (2007) *Performance : Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Montreuil-sous-bois, éditions théâtrales, p. 23

<sup>8</sup> FÉRAL, J. (2011) *Théorie et pratique du théâtre*, Barcelone, éditions l'entretemps. p. 183-184

déplacement et de fluctuations, que le performeur tente de libérer son corps réprimé, et ce même au prix de violence plus grande. Cette recherche de la déficience à travers le corps entraîne le performeur à manipuler aussi les espaces, à la fois physiques et imaginaires. Il les parcourt, les explore et les mesure sans pour autant s'y installer ou s'y investir. Il joue avec l'espace comme avec un objet. L'espace devient alors lieu de traversée de sujet. De même, cette visée physique touche un rapport au temps qui prend alors une place importante. Il s'allonge et se dissout alors que les gestes se multiplient et se répètent, semblant ainsi tuer le temps. Ce qui nous ramène à un élément essentiel de la performance : le présent. Alors qu'il n'y a ni passé, ni futur, mais simplement un présent continu qui reflète l'immédiateté des choses, une action qui se fait à ce moment même. Ici, Féral<sup>9</sup> résume donc à sa manière la pensée de Schechner concernant la relation au moment présent.

Pour quiconque provient d'un enseignement plus théâtral, la performance représente l'absence de sens. Elle ne vise pas le sens, mais elle fait sens (Féral, 2011, p. 187). Selon Féral, la performance questionne et requestionne le sujet qui émerge pour le désarticuler et le démystifier. Le performeur refuse d'être protagoniste sur la scène, il ne se joue pas lui-même non plus, il est source de productivité et de déplacement. Il devient lieu de passage, il joue à transmettre l'énergie qui le traverse (*ibid.*, p. 188). Selon Schechner, jouer un rôle en performance signifie jouer son rôle. Le performeur refuse donc totalement le personnage sur la scène en mettant plutôt sur la scène l'artiste lui-même (Schechner, 2007, p. 36). Au niveau théâtral, il y a plusieurs écoles de pensée à ce sujet. Brecht, faisant appel à sa théorie de distanciation, préférerait poser l'acteur

---

<sup>9</sup> Selon FÉRAL, J. (2011) *op. cit.*, 445 pages.

comme acteur d'un personnage sur la scène plutôt que comme personnage sur la scène comme le propose un théoricien comme Stanislavski. Contrairement au théâtre, la performance ne se pose pas, ne dit pas et ne construit pas, alors qu'au théâtre, le metteur en scène donne son point de vue de la représentation et pose son regard sur l'action, l'acteur et la scène. L'action en cours et son processus intéressent plus le performeur que le produit fini.

Forte de ces réflexions, je pourrais dire que dans ma volonté performative, sans complètement abandonner la notion de représentation, je crois en la présentation et en une forme de répétition de l'action, mais qui se transforme selon le moment présent : celui de la rencontre avec les spectateurs présents le soir même. L'espace que Richard Schechner donne aux techniciens me permet aussi d'être dans la continuité de sa théorie en croyant que l'acteur est lui-même technicien et qu'un aller-retour entre les deux rôles peut devenir un enjeu important. Schechner résume ainsi la performance :

La constellation de tous les événements, la plupart passant inaperçus, qui se produisent parmi les interprètes et les spectateurs entre le moment où le premier spectateur entre dans l'espace de jeu [...] et celui où le dernier spectateur sort<sup>10</sup>.

L'apport corporel de la performance, le non-jeu et la non-narrativité sont les points auxquels je m'identifie le plus. Le passage, la circulation, le geste répétitif qui ne calcule pas le temps et l'action simple du présent, sont d'autres points qui dessinent les canevas de mes performances. La performance refuse l'illusion. Elle préfère mettre en évidence. Sur la scène, je choisis de montrer tous les gestes, d'offrir la technique au public, de mettre à nu le geste, tout en refusant le sensationnalisme. J'utilise cette

---

<sup>10</sup> SCHECHNER, R. (2007) *Op. Cit.*, p. 23

technique aussi pour susciter un autre espace d'imaginaire, en offrant un attachement sensuel à la fabrication de mon image projetée. Je propose aussi une forme de structure ou une ligne dramaturgique dans laquelle le spectateur possède une grande part de responsabilité.

### 1.1.2 VERS UNE NOUVELLE FORME DRAMATURGIQUE (DANAN)

Pareillement, les nouveaux dramaturges créent des contextes dramatiques en exposant le conflit de leurs pièces, mais en refusant de le dénouer. Aussi laissent-ils leur signature sur la structure dramatique plutôt que sur le sens produit. Leurs pièces ressemblent plus à des configurations sémantiques malléables qu'à des œuvres achevées, figées ; elles évoluent au rythme des interventions des spectateurs (partenaires interchangeables) car, sorte d'«œuvres ouvertes» telles que définies par Umberto Eco, elles appellent la participation imaginative du spectateur (devenu «co-auteur») et reposent sur l'enjeu fondamental de la relation entre ce dernier et l'œuvre.<sup>11</sup>

Le spectateur comme co-auteur deviendrait-il le créateur de sens de cette nouvelle forme dramaturgique qui allie théâtre et performance ? Des formes où le processus participe à la dramaturgie de la présentation en plus d'être en constante évolution, offrant ainsi au spectateur qu'une partie de l'œuvre, celle du moment présent lors de sa rencontre. Joseph Danan rappelle la définition traditionnelle qui consiste en l'organisation de l'action dans le texte comme sur la scène<sup>12</sup>. Je me situe dans cette tradition théâtrale, car je construis le schéma de mes projets en structurant une suite d'actions sur la scène, une suite d'actions visuelles. Le concept d'organisation d'action est donc partie prenante de ma méthodologie et de la structure de mes présentations

---

<sup>11</sup> LOFFREE, C. (1997) « La nouvelle dramaturgie et l'informatique. Stratégies de réception communes », *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales, Dramaturgie*, n° 21., p. 111

<sup>12</sup> DANAN, J. (2009) *Qu'est-ce que la dramaturgie ?*, France, Actes-sud, p. 8

scéniques. De plus, il s'agit aussi de prendre en compte la pensée dramaturgique qui est propre à chaque concepteur comme en parle l'auteur. La stratégie de mon processus de création repose sur la collaboration, le collectif. Chacun a droit à son écriture (textuelle ou visuelle) sur la scène, Celle-ci amène sa part de sens, de participation à la technique du corps et à l'esthétique. Ce moment d'inconnu et de nouvelle écriture scénique, fait naître alors une toute autre forme de dramaturgie : une dramaturgie collective et plurielle. Je donne une part de responsabilité aux spectateurs dans la construction du sens, je lui laisse se créer son histoire, inventer sa propre dramaturgie. Étant essentiel à la poursuite de l'écriture, le spectateur serait-il un élément inhérent de l'écriture scénique de cet art intermédial ? Je reviendrai plus concrètement sur cette problématique dans mon chapitre trois.

Si dans la mesure où mon projet organise une action, ordonne un espace et une temporalité, invente une situation et laisse libre cours aux spectateurs quant à l'invention du sens, comme de créer des personnages, des images et des liens, je pourrais donc confirmer que ma démarche s'inscrit dans une nouvelle forme dramaturgique comme Danan l'entend. Je crois faire partie d'une nouvelle forme de dramaturgie : celle utilisée dans les pièces de théâtre plus contemporaines, dans lesquelles la mimésis et le texte sont souvent mis de côté. Dans l'optique d'un art intermédial, comment s'inscrit cette nouvelle forme dramaturgique qui prétendrait à la fois d'une dramaturgie de la performance et d'une dramaturgie théâtrale ? On pourrait avancer une première réponse en disant qu'il pourrait s'agir d'une dramaturgie performative qui se voudrait liée à la création de sens par des actions prédéfinies, mais dans lesquelles l'acteur-performeur serait libre d'agir selon le moment présent.

«Vérité de l'instant, vérité de la structure. La dramaturgie doit trouver son chemin entre les deux pôles.»<sup>13</sup>. Cette citation de Danan ramène à la théorie de Schechner concernant le moment présent par la vérité de l'instant, alors que la vérité de la structure est plutôt liée à la dramaturgie et à l'aspect théâtral. La dramaturgie doit trouver son chemin entre les deux arts. Est-ce que l'apport technologique pourrait être le trait d'union entre les deux formes dramaturgiques en lien avec la dynamique de la thématique de l'échec ?

Comme je le mentionne plus haut, à partir de mon expérience, dans le travail collectif, plusieurs concepteurs et collaborateurs se partagent la création. Plus d'une signature se retrouvent donc sur le processus et sur l'écriture de l'œuvre. Les acteurs-performeurs, les techniciens et les spectateurs ont leur part de création dans ce type de projet prétendant à cette nouvelle forme dramaturgique. C'est donc une collaboration interdisciplinaire qui se définit dans l'interaction entre les différentes disciplines et qui tend à rendre compte de la spécificité de chacune des interventions.

### 1.1.3 VERS UN DIALOGISME HÉTÉROMORPHE (HERVÉ GUAY)

Dans cette perspective, beaucoup de créateurs contemporains préfèrent se centrer davantage sur les interactions qui se nouent entre les diverses composantes de l'événement théâtral et sur la relation spécifique à instaurer avec le public plutôt que sur les échanges des personnages. Le caractère interhumain propre à l'événement théâtral apparaît donc transformé, puisque le processus collectif de la fabrication du spectacle est mis en évidence dans la représentation elle-même.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> DANAN, J. (2009) *op. cit.*, p. 42

<sup>14</sup> GUAY, H. (2008) « Vers un dialogisme hétéromorphe », *Tangence*, automne, n° 88, p. 63

Marie-Christine Lesage spécifie qu'au théâtre, il s'agirait plutôt de parler de rencontres, d'ouverture à l'altérité artistique<sup>15</sup>. Les deux disciplines ne cherchent donc pas nécessairement l'union, mais plutôt le dialogue. Alors que chacun travaille à sa mise en valeur, naissent des points de rencontre et de divergence, qui permettent l'écoute pour créer du conflit comme du dialogue. Le dialogisme hétéromorphe selon Hervé Guay, propose un dialogue qui n'est ni dans la rencontre, ni dans l'opposition, mais dans un mode d'altérité. (Guay, 2008, p. 69)

Le concept de la dialogique suppose qu'il est possible de sentir, dans une même œuvre, la coprésence de plusieurs voix capables de vivre de manière relativement autonome. C'est la polyphonie des voix (comme des différentes disciplines convoquées), mais aussi des discours, des formes indépendantes. C'est aussi la forme collective et l'écriture personnelle de chaque acteur-performeur et concepteur et sa manière de créer l'action distinctement d'un autre qui entre en ligne de compte (*ibid.*, p. 63-64). Ces différentes écritures prennent une place de choix à l'intérieur de mes projets. Je demande, à la fin de chaque étape, à mes partenaires d'écrire leur propre retour face à leur ressenti dans le projet, essentiellement pour faire place à une hétérogénéité des formes dans la création même.

Ce dialogisme qui stimule la pluralité des voix et des langages, confirme ma volonté de maintenir une position intermédiaire et interartistique dans l'élaboration de mes œuvres. À l'instar de ce que Schechner relève de la performance, j'invite les

---

<sup>15</sup> LESAGE, M.-C. (2008) « L'interartistique : une dynamique de la complexité », In *Registres/13 : Théâtre et interdisciplinarité*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, p. 12-13

techniciens-créateurs au début de la création afin de leur laisser une place, ce qui du même fait, permet à la vidéo-projection d'écrire son espace sur la scène, tout comme les autres disciplines.

## 1.2. LA TECHNOLOGIE COMME ZONE DE DANGER ET DE CRÉATION

### 1.2.1 L'INTERMÉDIALITÉ (J.-M. LARRUE) ET L'INTERARTISTIQUE (LESAGE) : VERS UNE PRÉSENCE AUGMENTÉE

Selon Larrue, longtemps le besoin de revendiquer que la présence ne pouvait être que celle de l'acteur poussa le théâtre à refuser l'arrivée de la technologie et des médias sur la scène<sup>16</sup>. Le théâtre se qualifiant d'art vivant, la technologie apparaissait comme un filtre de fausseté entre la présence réelle de l'acteur et le spectateur. Malgré tout, force est de dire que depuis l'arrivée de l'électricité jusqu'à l'ordinateur, la scène est intimement liée aux bouleversements médiatiques et aux nouvelles inventions technologiques, soit en les subissant, soit en y contribuant, ou les deux à la fois. Depuis les années 70-80, le théâtre se laisse volontiers gagner par les autres disciplines et leurs outils technologiques et on reconnaît enfin le théâtre comme un art intermédial en 2006. Le concept d'intermédialité se définissant par l'interaction des médias pour la production de sens est né de l'arrivée de l'électricité et des technologies numériques (Larrue, 2008, p. 13-14). Par sa dynamique, la présence de l'acteur serait plutôt mise en valeur, voire augmentée par les technologies plutôt que l'inverse. Les possibles techniques permettent à l'acteur d'être à la fois présent dans un espace réel et fragmenté dans un espace virtuel. Cette résistance face au médium vidéo explique l'avancée plus tardive au niveau de la projection vidéo au théâtre. « Ainsi, l'intermédialité impose un

---

<sup>16</sup> LARRUE, J.-M. (octobre 2010) « Scène, intermédialité et technologie audio », *Théâtre public* #197 *Le son du théâtre 1. Le passé audible*, p. 29



renversement des attitudes modernes du savoir : partir non des objets, mais des relations ; appréhender non un corpus stable, mais une circulation dynamique ». <sup>17</sup>

Dans la continuité des études intermédiales en art, comment expérimenter une démarche « interartistique » <sup>18</sup> qui favorise une dynamique relationnelle et différentielle entre le théâtre et la performance? Comme le préfixe l'indique, Lesage aussi analyse cet espace de l'entre-deux disciplines, de l'interstice qui émerge à partir de ces relations. Comment, de cet entre-deux disciplinaire, le médium de la vidéo vient-il créer une zone de création et de danger ? Comment cette relation nous amène-t-elle à un nouveau champ d'écriture dramaturgique tel que décrit plus haut par Danan? En augmentant la présence de l'acteur-performeur par sa médiatisation, on redynamise ainsi la question de l'équilibre précaire de l'acteur sur les limites du théâtre et de la performance. Que la présence de l'un augmente celle de l'autre tout en provoquant une instabilité est une relation intéressante qui est à creuser selon les principes de l'intermédialité.

Quand elles sont ainsi filmées en direct pendant la représentation les technologies de l'image modifient le jeu de l'acteur. Enfin, elles transforment considérablement les méthodes mêmes de création, faisant du spectacle de théâtre une œuvre de plus en plus mobile et ouverte, un work in progress constant. <sup>19</sup>

À travers une démarche intermédiaire, j'utiliserai donc le théâtre performatif pour lier mes deux champs disciplinaires. Il sert à la fois de pivot et de stabilisateur pour permettre des relations de ressenti selon chaque soir (« événementialité »), substituant la

---

<sup>17</sup> LARRUE, J.-M. *op. cit.*, p. 53-58

<sup>18</sup> LESAGE, M.-C. (2008) *op. cit.*, p. 11-26

<sup>19</sup> LE PORS, S. (2008) « Les technologies de l'image en Allemagne : une entrée en scène contrastée In *Registres/13 : Théâtre et interdisciplinarité*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, p.48

représentation et le jeu d'illusion pour faire place à la présentation. J'essaie de créer des éléments autonomes qui permettent à l'ensemble de vivre. Je m'impose comme défi la création d'une œuvre qui parle plusieurs langages disciplinaires et offre une parole créatrice à chacun des membres du collectif.

Si la présence de l'acteur et de la technologie sont en étroite relation je tente aussi de créer à partir du ressenti des possibles interactions entre le spectateur et l'acteur à travers la technologie. Le processus de fabrication mis à vue permet de laisser libre cours à la création de cette relation entre le spectateur et la technique, ainsi qu'avec l'acteur. Le public établit rapidement un contrat<sup>20</sup> avec l'acteur-performeur en acceptant la situation face à laquelle il se retrouve. On admet la présence de produit technologique pour la création d'image, on accepte que ce que nous voyons soit créé à l'aide de « machines ». À partir de ce moment, le spectateur n'est plus dans la position de questionnement face à la fabrication du geste de l'artiste, il se place dans un laisser-aller qui motive l'ouverture de son imaginaire.

La vidéo est donc la troisième discipline qui vient faire le pont entre théâtre et performance et entrouvrir une nouvelle zone de travail : celle de la mise en danger et de la création. Féral souligne l'évolution entre la performance des années 90 et celle des années 70 en désignant deux types de performance : celle plus théâtrale et celle plus technologique. Elle décrit la dernière ainsi :

---

<sup>20</sup> Lors de l'atelier de recherche-crédation du 1-2 juin 2012 au LANTISS, Robert Faguy a donné une « performance théorique » sur la question des contrats établis entre le performeur et le spectateur. Le contrat performatif se veut un contrat où le spectateur se met à la place de la personne réalisant l'action en se disant capable elle-même de la réaliser.

Ce n'est plus son corps physique qui est menacé. Il ne risque ni la mutilation, ni la mort. Le danger pour lui est une disparition dans la matière, une dissolution dans le vide de la machine. [...] Il utilise son corps pour le produire. Son corps y est devenu lui-même machine à produire, manipulant les médias et se laissant manipuler par eux. De cette rencontre le corps émerge comme image et comme illusion, comme fragments et surface ; sans épaisseur, sans risque.<sup>21</sup>

Pour éviter cette échappée du corps envers le risque, comment intégrer le corps dans une relation à la projection vidéo qui permette la mise en place de cette zone de danger dans la performance ? Comment faire naître, de ces trois disciplines (théâtre, performance et vidéo) mises en lien à travers le corps, une nouvelle forme théâtrale, tout en me démarquant de mes prédécesseurs ?

### 1.2.2 LE THÉÂTRE VIDÉO: LA SCÈNE ET LES IMAGES

Afin de me situer sur le plan historique et de placer ma recherche à l'endroit de l'innovation, je propose un survol des précurseurs de l'image vidéo projetée<sup>22</sup>. On pourrait remonter aux débuts de l'image au théâtre qui se sont produits à l'arrivée des projections d'ombre, il y a de cela plusieurs siècles. Je ne m'étalerai pas sur cet aspect dans ce mémoire, car le sujet serait trop vaste à couvrir. Je souhaitais seulement mentionner que les débuts de l'image au théâtre ne découlent pas nécessairement de technologies ou de processus complexes et électriques.

---

<sup>21</sup> FÉRAL, J. (2011) *op. cit.*, p. 197

<sup>22</sup> Je m'attarderai un peu plus sur la scène québécoise, lieu où la création théâtrale additionnée de projection vidéo a connu un essor important et où les recherches ont eu des répercussions à travers le monde.

Il n'est donc pas facile de retracer les débuts des technologies de l'image au théâtre. On en retrouverait déjà des traces en Allemagne, en 1924 alors que Piscator présentait *Drapeaux* (pièce dans laquelle il intègre des projections de coupures de presse). Sandrine Le Pors<sup>23</sup>, dans un article sur les technologies de l'image en Allemagne, fait un bref retour historique sur l'utilisation de l'image au théâtre. Elle n'omet pas de mentionner l'apport considérable et particulier du groupe Fluxus dans l'utilisation de la technologie dans le domaine de l'art. Fluxus a grandement participé à l'émergence de ce que nous appelons aujourd'hui « l'art vidéo ». Que ce soit en Europe ou en Amérique, plusieurs groupes verront le jour suite à ce mouvement. Le Wooster Group, fondé dans les années 80, fera évoluer le théâtre expérimental, ainsi que la dramaturgie inspirée par l'utilisation de technologies. C'est le référendum de 1980 au Québec, qui semble donner le coup d'envoi nécessaire à une effervescence contestataire et patriotique qui alimentera les pratiques théâtrales. Élisabeth Plourde<sup>24</sup> retrace le parcours québécois vers un théâtre plus hybride. Elle révèle que tout à coup, suite à cet événement historique, les artistes québécois de la scène flirtent ouvertement avec l'image dans toutes ses déclinaisons. Les esthétiques sont à l'opposé du réalisme et certains écrivains scéniques sont alors révélés et osent imposer leur signature.

Le théâtre de recherche acquiert ses lettres de noblesse en instituant des processus de création inusités, les troupes se multiplient de façon exponentielle, les artistes recherchent des lieux de représentations inhabituels, le théâtre se fait le véhicule exploratoire d'une nouvelle prise de parole qui prend tout son sens dans l'acte performatif. À l'aube de la décennie 1980, fort de toutes les certitudes que confère une inaltérable confiance en soi, l'espoir nationaliste autorise les manifestations créatrices les

---

<sup>23</sup> LE PORS, S. (2008) *op. cit.*, p. 46

<sup>24</sup> PLOURDE, É. (2007) « Partitions scénographiques et textes spectaculaires : panorama des écritures scéniques québécoises contemporaines », *Le théâtre québécois contemporain, la culture et la langue*, numéro 146, p. 30

plus étonnantes, faisant du milieu théâtral québécois l'incubateur d'une mutation profonde qui n'attendait, pour s'amorcer, qu'un détonateur.<sup>25</sup>

Le théâtre de recherche devient de plus en plus populaire, on s'ouvre aux explorations diverses et on questionne le rapport au public face à l'espace. Plourde ajoute que l'écriture scénique utilisera alors trois balises : le corps, l'objet et la technologie (Plourde, 2007, p. 32). Sur le plan du théâtre technologique, le collectif Théâtre Repère, dont Robert Lepage fait partie, innove dans les années 80 et propulse ainsi une forme d'esthétique nouvelle qu'on nommera théâtre de l'image. Les productions Recto-Verso, codirigées par Caroline Ross et Emilie Morin, font aussi leur apparition dans les années 80. La compagnie a fait de la multidisciplinarité et de l'intégration de nouvelles technologies médiatiques dans des espaces scénographiques sa spécificité. Des compagnies comme 4d art, dirigée par les artistes Pilon et Lemieux et le théâtre Ubu, dirigé et fondé par Denis Marleau, emboîteront le pas, mais viendront pour leur part questionner la place de l'acteur au sein de l'acte théâtral devenu médiatisé.

Cette situation historique m'aide à repérer où doit s'inscrire la singularité de ma proposition : est-il possible d'explorer plus intensément la visibilité du dialogue entre l'acteur et l'image projetée afin de participer à la pluralisation et à l'hétéromorphie de l'écriture théâtrale ? Comment me démarquer d'un art déjà en pleine ébullition technologique ?

---

<sup>25</sup> PLOURDE, É. (2007) *op. cit.*, p. 32

Afin de parler d'un théâtre qui joue d'une projection plastique et organique sur la scène, j'utilise le terme « théâtre vidéo » inspiré du terme « théâtre cinématographique »<sup>26</sup> employé pour décrire les créations de Jesurun. Il s'agirait d'un théâtre vidéo performatif qui expérimente les relations de corps entre l'acteur-performeur et la projection de l'image. Est-ce à dire qu'il s'opposerait à un théâtre qui serait plus porté sur l'effet visuel et qui vise la création d'une expérience spectaculaire et sensationnaliste<sup>27</sup> pour le spectateur ?

La technologie évolue à une vitesse fulgurante et ouvre de nouvelles possibilités pour la scène théâtrale.

L'influence du cinéma et de la télévision et les nouvelles avenues dramaturgiques proposées par le multimédia bouleversent les conventions narratives et ouvrent sur de nouveaux propos et de nouveaux vocabulaires qui ont à peine été explorés. Ce n'est donc plus simplement le fond et la forme du théâtre qu'il faut remettre en question, mais le rôle qu'il aura à jouer dans le nouveau trafic des idées du XXI<sup>e</sup> siècle.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> «Cependant, un certain nombre de différences existent entre le «théâtre cinématographique» de J.Jesurun et le «théâtre-cinéma» de F. Tanguy. F. Tanguy n'utilise pas la vidéo alors que J. Jesurun démultiplie la technique des acteurs grâce à des images vidéo avec lesquels les acteurs semblent communiquer.» HAESEBROECK, E V. (2011) *Identité(s) et territoire du théâtre politique et contemporain*. Univers théâtral, l'Harmattan, Op. Cit. p.288-289.

Tel que décrit dans la citation, Jesurun se sert principalement de vidéo pour produire son travail. Utilisant aussi un langage cinématographique pour la construction et l'esthétique de ses œuvres, le terme «théâtre cinématographique» est approprié pour définir sa production. Pour ma part, j'expose plutôt un théâtre axé sur l'utilisation d'une matière vidéo (en direct ou préenregistrée) et non cinématographique, il est donc plus approprié de le désigner comme un «théâtre vidéo».

<sup>27</sup> Lire le sous-titre 1.3.1 pour connaître ma position sur le sensationnalisme et le ressenti

<sup>28</sup> GILBERT, B. et CAUX, P.. (2007) *Exmachina*, Québec, Septentrion, (L'instant scène), p. 7

### 1.2.3 L'ÉCRAN OU SURFACE DE PROJECTION ET PROJECTION D'IMAGE SUR LA SCÈNE (WEBER)

L'évolution rapide de la technologie m'oblige à faire des choix. C'est pour cette raison que pour ma recherche, je concentre mon attention sur la projection vidéo, comme système de production d'image, afin d'étudier les relations corporelles, performatives et dialogiques entre cette image lumineuse et l'acteur. Lorsque l'on choisit de se confronter à ce type d'objet, il faut d'abord prendre en considération ses exigences techniques. Le projecteur vidéo nécessite un certain niveau de noirceur pour vivre à l'intérieur de l'œuvre. Il est inévitable de se retrouver encombré par des fils reliant la machine à l'électricité, ainsi qu'à une source de création de l'image. Il ne faut pas non plus oublier de distinguer l'objet qu'est le projecteur vidéo, fragile dans sa manipulation et sa résultante : la projection vidéo, rayon de lumière qui transmet l'image.

Pascal Weber<sup>29</sup> présente quelques conclusions, dont une qui propose que la projection parle de ce qui est absent, car ce qui se retrouve au travers de la projection n'est pas présent. La présence des corps donc, viendrait en opposition à l'absence de l'objet. Le corps dans l'installation-projection est souvent interpellé par la vue, alors que le regard se saisit de la lumière, il regarde, comme infirme, ce qu'il ne peut pas toucher. L'image se destine donc à l'ensemble de son corps sensible. (Weber, 2003, p. 128)

---

<sup>29</sup> WEBER, P. (2003) *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, Paris, L'Harmattan.

L'installation-projection permet au spectateur de se détacher d'une forme de réel. En plus de nous mettre en relation directe avec notre corps, l'installation rend compte de la temporalité propre de notre corps dans l'espace à un moment précis.

La limite de la technique dans mon travail se situe à partir du moment où l'acteur ne peut plus l'utiliser sur scène pour être en jeu. J'ai l'ambition que la vidéo soit un véritable partenaire de jeu, si important que sans sa présence, la présentation devient pratiquement impossible. Je trouve important de me concentrer sur un aspect technologique dont j'ai déjà une bonne connaissance et que j'ai manipulé à de multiples reprises. Je peux ainsi me consacrer au ressenti et à la relation plutôt qu'à la technicité de l'objet.

### 1.3. LES POSSIBILITÉS DE L'IMAGE EN LIEN AVEC LE CORPS AU THÉÂTRE : TECHNOLOGIE ET RESENTI

#### 1.3.1 RESENTI ET SENSATIONNALISME

Dans cette dernière partie, avant de résumer les principaux points abordés au cours de ce chapitre, je souhaiterais aborder une distinction fondamentale dans mon approche d'un théâtre vidéo, entre le terme sensationnalisme et le ressenti. Selon le petit Robert 2013, le sensationnalisme se définit comme une stimulation émotionnelle qui incite la personne à réagir. Le ressenti consiste d'abord à éprouver et vivre le sentiment. Le premier est lié au goût du public pour le sensationnel, à la recherche de la provocation, au déclenchement de l'émotion. Le deuxième concerne un sentiment plus intérieur qui demande au public d'éprouver ce que l'acteur éprouve sur la scène. Il ne cherche pas à provoquer et laisse l'émotion venir d'elle-même.



À l'opposé du théâtre de l'image, je m'intéresse à la manière dont l'acteur essaie de sortir de ce rapport instrumentalisé avec la technique, tout en maintenant le spectateur loin de l'effet distraction, de séduction ou de fascination. Ma recherche consiste à relever ce qui est de l'ordre d'une relation de ressenti, favorisant une démarche poétique. En ce sens, il m'apparaît que la mise à vue du processus technique, son accessibilité permet d'inclure la vidéo au geste artistique et de produire ainsi un rapport plus organique.

Ainsi, comme je l'ai mentionné plusieurs fois, dans un désir de renouveler la place de l'image au théâtre, je travaille les relations dialogiques et performatives entre l'acteur-performeur et l'image projetée sur la scène théâtrale. En m'inscrivant dans les réflexions de Danan, je pourrais dire que l'écoute sensible du ressenti entre le corps de l'acteur et l'image vidéo projetée a pour but de constituer un espace scénique dont la portée visuelle participe autant à la dramaturgie plurielle du théâtre actuel que de l'événement performatif.

Dans une démarche interartistique comme définie par Lesage, j'essaie d'intégrer la vidéo comme un partenaire de jeu en l'utilisant selon les différentes composantes scéniques (décor, accessoire, costume, éclairage et personnage)<sup>30</sup>. Dans une méthodologie de recherche-crédation, sans metteur en scène, mes projets s'élaborent en collectif avec comme regard objectif à la création de l'œuvre, l'archive vidéo.

---

<sup>30</sup> Dans le chapitre III, j'exposerai les différents laboratoires qui ont aidé à développer cette relation de partenariat.

Mon sujet fait référence à John Jesurun de qui s'inspire le terme de « théâtre vidéo » pour décrire un théâtre qui joue d'une projection plastique et organique sur la scène tout en se distinguant du théâtre de Robert Lepage défini comme « théâtre de l'image »<sup>31</sup>. Si le contexte technologique qui nous entoure apporte le décloisonnement de plusieurs disciplines en art et particulièrement du théâtre, mon sujet s'inscrit dans la continuité de la tradition théâtrale de l'avant-garde du vingtième siècle amorcée par les futuristes. Ma recherche s'affilie à ce mouvement comme à celui de la performance américaine qui se prolonge aujourd'hui à travers un théâtre hybride tel que le théâtre de l'image, la danse-théâtre et la performance. Le minimalisme et le « low-tech » de mes projets appartiennent aussi à ce même mouvement.

Dans la perspective de ce contexte théorique, je voudrais approfondir ma problématique d'une image vidéo partenaire d'un jeu d'acteur performatif, en l'observant sous l'angle des références artistiques. Une confrontation esthétique du côté de l'affinité, de l'exemplaire, mais aussi du côté du contre-exemple me permettant tout autant de positionner ma démarche en recherche et en création.

---

<sup>31</sup> HÉBERT, C. et Perelli-Contos, I. (2006) «Théâtre et (nouvelles) technologies : un espace d'opérations interactives », dans Poirier J. (dir.), *Théâtre @ nouvelles technologies*, Éditions Universitaires de Dijon

## CHAPITRE II

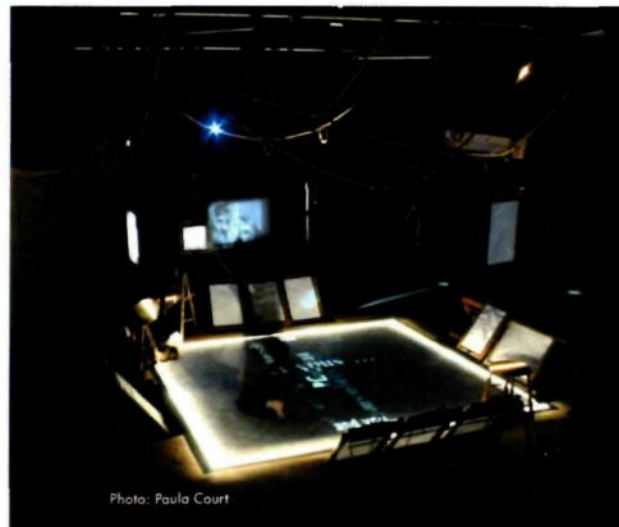
### TECHNOLOGIES ET RESENTIS

Dans ce chapitre, je situerai ma démarche en lien avec des artistes oeuvrant dans le même domaine et qui concentrent leur pratique soit sur un théâtre incluant les technologies ou un théâtre plus performatif. Cette section me permettra de rencontrer des esthétiques, des méthodologies axées sur l'interdisciplinaire et le collectif.

## 2.1 REID FARRINGTON<sup>32</sup> : DU RESENTI CHORÉGRAPHIÉ

### 2.1.1 GROS PLAN SUR LE « CHORÉGRAPHE »

Artiste appartenant au domaine du multimédia, réalisateur et designer, Reid Farrington réside à New York. Il crée pour des compagnies théâtrales des systèmes vidéo et sonores, ainsi que des logiciels pour leur intégration sur la scène. Il a aussi été créateur vidéo pour le Wooster Group (sur lequel nous reviendrons dans ce chapitre).



*Passion project*, Farrington, 2007

Figure 1 : La danseuse Laura K. Nicoll dans l'espace scénique capte des images à l'aide de cadre (surface de projection)

<sup>32</sup> Je me suis référée à son site : <http://reidfarrington.com>, (consulté le 2012-07-20)

L'interdisciplinarité de Reid Farrington amène sa création à des formes originales. Il utilise le film d'archive comme point de départ pour la majorité de ses créations. Pour sa pièce *Passion Project* (2007) (figure 1), il s'appuie sur Carl Th. Dreyer<sup>33</sup>. Dans *Gin & it* (2009), il utilise un des films d'Alfred Hitchcock<sup>34</sup>. Les dramaturgies sont très précises car il doit organiser les mouvements des acteurs (leurs corps, leurs objets dans l'espace, en lien avec leurs corps et l'image) en fonction des mouvements des supports de projection, pour que le spectateur vive l'expérience complète. L'acteur se retrouve dans un jeu qui doit tenir compte de son espace physique et de son espace virtuel (la vidéo projetée dans l'espace physique en redessine les dimensions et les perceptions). Farrington devient chorégraphe de ses mises en scène car il place, compte les temps, dirige les mouvements (souvent du côté de la manipulation) des acteurs. Avant même la mise en scène, il fait preuve d'un sens chorégraphique en utilisant des films de répertoire qu'il démonte et remonte afin de leur donner un corps scénique virtuel et matériel (tout comme il fait du démontage et remontage de corps physique (les acteurs) et filmiques (films de répertoire) qu'il transforme en corps scénique). Des écrans en mouvement, des acteurs virtuels et réels sur la scène amènent le spectateur à se confronter au réel et au virtuel, un jeu de circulation entre les deux univers. Par ces dispositifs, Farrington tente de brouiller les limites entre la performance théâtrale et l'installation vidéo. Il explore la tension entre les formes vivantes et médiatiques en travaillant de pair avec les éléments technologiques qu'il met en scène. En tant que metteur en scène, il sait transmettre un lien organique entre la technique et ses acteurs.

---

<sup>33</sup> Carl Th. Dreyer, *The passion of Joan of Arc*, France, 1928

<sup>34</sup> Alfred Hitchcock, *La corde (Rope)*, États-Unis, 1948

Sa méthode de travail (sa dramaturgie) nous permettra de mieux saisir les modes de relation qu'il insuffle dans ses œuvres.

### 2.1.2 UNE MÉTHODOLOGIE DIRIGÉE VERS LE RESSENTI

Dans l'article *Reid Farrington's Passion Project rises from flames* de Brian Lynch<sup>35</sup>, Reid Farrington explique sa méthode de construction de ses œuvres. L'artiste s'intéresse d'abord à l'exécution formelle de l'exercice. Ensuite, il pousse les artistes à interagir avec l'exercice. Ils développeront alors une complicité entre eux et une autre avec les médias, ce qui amènera l'œuvre à un nouveau stade. À force d'exécuter, de refaire et de transformer, une histoire émerge, leur histoire, celle des acteurs et de la scène. Farrington s'inspire donc de la relation qui naît entre l'acteur, le média et la scène, de l'histoire qui en ressort, pour atteindre sa dramaturgie finale. À la différence de plusieurs artistes, Farrington démarre sa création à partir du média lui-même plutôt que de venir l'insérer une fois la production complétée. La vidéo est d'abord privilégiée pour ensuite y inclure les acteurs et leur chorégraphie, ce qui selon moi, est le fruit du ressenti avec la technologie.

On reconnaît ses débuts avec la pièce *The passion project*, une performance pour une danseuse (Laura K.Nicoll) encore présentée à ce jour, qui utilise les archives du film *The passion of Joan of arc* (Dreyer 1928). À travers un dispositif installatif (voir figure 1), la performeuse capte, à l'aide de différents cadres blancs (de formats différents qu'elle manipule), des instants, des fragments, des visages du film projeté. Le but était

---

<sup>35</sup> 14 janvier 2010, Straight.com, Vancouver, <http://www.straight.com/article-280483/vancouver/passion-rises-flames> (consulté le 2012-06-12)

de faire renaître le film à travers un corps en scène. Farrington décrit cette performance comme une chorégraphie de tâches (Lynch, 2010, p. 1). Cette préoccupation de la chorégraphie rejoint moins ma pratique, mais l'interaction entre la projection vidéo, la lumière et le ressenti de la performeuse avec la technique rend cette performance intéressante à analyser. Dans une implication totale du corps et du regard, la performeuse au présent, travaille avec l'image d'une actrice du passé ; elle l'a fait renaître en se ressaisissant du mouvement filmique à travers un mouvement performatif des cadres qui apparaissent comme des tableaux vivants. Un travail chorégraphié, oui, mais où la relation qui naît entre les deux femmes donne une vie nouvelle à cette présence médiatisée.

Il continue son travail avec des pièces comme *Gin & it* (figure 2) et *A Christmas Carol*, utilisant toutes deux des films de répertoire. Une fois de plus, Farrington colle le virtuel au réel en donnant une vie scénique à des personnages de film par l'intermédiaire de ses écrans mobiles, et du jeu d'acteurs réels en scène. Par leur présence et leurs



*Gin & it*, Farrington, 2007

Figure 2 : Les comédiens dans une scénographie légère et de la projection

relations (encore une fois entre eux et la technique), les performeurs-acteurs-actants deviennent les passeurs entre un espace virtuel absent, passé, et la scène vivante, présente.

### 2.1.3 LA TECHNOLOGIE COMME CHORÉGRAPHE

Reid Farrington est un chorégraphe de la technologie. Il l'utilise pour masquer des limites entre le réel et le virtuel, mais surtout entre la performance et la projection vidéo. Ses dispositifs scéniques sont souvent simples, une scénographie légère (figure 2), afin de laisser l'espace à la projection. Il donne l'impression d'une légèreté de la technique, mais est-ce vraiment le cas ? Il est souvent difficile de déterminer combien de projecteurs sont utilisés, mais il use bien souvent d'ingéniosité pour la construction de ses systèmes. Une scène simple et dépouillée, voilà un espace qui me rejoint : une technique élémentaire exploitée au mieux de ses capacités. La présence des différentes surfaces de projection comme le fait Farrington est un inspirant pour mon travail. Il sait rendre les objets et leur manipulation partie intégrante de la représentation et même plus, ils sont souvent l'extension même des acteurs. Le côté ludique (une sorte d'enfance) dont fait preuve Farrington contribue à la légèreté esthétique dans ses œuvres.

La place du ressenti entre l'acteur et la vidéo, entre le spectateur et l'acteur et entre le metteur en scène et cet espace scénique semble fondatrice dans le travail de Reid Farrington. À son exemple, je tente de créer des relations entre les divers intervenants de la scène et ce, jusqu'à la salle. L'emploi (ou plutôt le emploi d'une œuvre existante) chorégraphiée et poétique de l'archive vidéo rend ses œuvres originales et créatives.



On pourrait dire de Farrington qu'il fait du théâtre cinématographique tel que décrit par Jesurun, qui défend ce concept pour décrire sa démarche. Un théâtre qui mise une fois de plus sur la relation entre l'acteur et la technologie, plus spécifiquement sur la projection vidéo.

## 2.2 JOHN JESURUN,<sup>36</sup> UN THÉÂTRE CINÉMATOGRAPHIQUE, L'ACTEUR EN LIEN AVEC LA TECHNIQUE

### 2.2.1 PLAN D'ENSEMBLE DE L'ARTISTE

John Jesurun est un artiste multimédia, un réalisateur et un scénariste. En 1982, il a commencé sa carrière théâtrale au Pyramid Club sur le Lower East Side avec son jeu de série *Chang in a Void Moon*. Depuis 1984, il a écrit, réalisé et conçu plus de 25 pièces. Il enseigne le théâtre dans plusieurs institutions dont la New York University et la Tokyo University.

Des artistes comme John Jesurun viendront révolutionner la projection vidéo sur la scène théâtrale. Il se démarque par son apport cinématographique et architectural. Son travail nourrit plusieurs questionnements concernant les liens entre théâtre, archives et performance. C'est dans son article *Breaking the relentless spool of film unrolling*<sup>37</sup>, que Jesurun évoque sa méthodologie et de son cheminement. Il interroge la société de télévision dans laquelle nous vivons présentement. Ses préoccupations face à l'image se ressentent fortement dans ses productions. Il nous démontre l'état des communications interhumaines sous l'effet de la technologie. Il aborde aussi la mort avec un regard

<sup>36</sup> Je me suis référée à Google site : John Jesurun, <http://sites.google.com/site/johnjesurun/>, (consulté le 2011-04-20)

<sup>37</sup> JESURUN, J. (1993) « *Breaking the relentless spool of film unrolling* », revue FELIX, Vol. 1, issue. 3 : Postliterate, <http://www.e-felix.org/issue3/Jesurun.html> (consulté le 2011-04-20)

sensible, en lien avec son enfance qu'il a vécue en tant que fils de militaire. Confronté aux nombreux déménagements, il n'arrivait pas à se sentir complètement chez lui. En ce sens, il croit que l'humain est en recherche constante de son origine et que la technologie permet d'exprimer ce sentiment. Cette réalité collective de notre société, Jesurun l'explore notamment à travers notre regard sur la télévision, élément central dans ses productions.

L'aspect visuel de ses œuvres ne manque pas de nous rappeler que Jesurun a aussi étudié en sculpture. Les constructions et les scénographies imposantes de l'artiste sont souvent rattachées à ses études passées. On parle de ses productions comme des espaces architecturaux.



*Slight return 1994*

Figure 3 : Dispositif scénique. L'acteur est enfermé à l'intérieur de la boîte et est filmé en direct par des caméras qui projettent sur les écrans devant la boîte.

Jesurun cultive le concept théâtre cinématographique pour décrire un théâtre qui s'imprègne de la projection vidéo, de l'acteur, de la performance et du langage. Il cherche à créer des liens autant dans la discorde que dans la cohésion : « Le langage et

les médias semblent des partenaires naturels et des ennemis. Mon intérêt est dans leur coexistence, leurs frictions et les êtres humains pris entre les deux. »<sup>38</sup>

### 2.2.2 SES PRODUCTIONS : THÉÂTRE OU CINÉMA ?

Ayant travaillé dans le domaine cinématographique et télévisuel, il s'attaque dans ses créations, à la société de télévision que nous sommes. Toujours selon le même article (Jesurun, 1993), il se dit manipulé par la vidéo. À partir du film, de la performance et du théâtre, il met souvent le spectateur dans des situations où il est privé de la vue du comédien et doit se résoudre à regarder le spectacle par les moniteurs vidéo (figure 3) qu'il nous donne à voir et qui est parfois contraire à ce qu'il nous donne à entendre. Il nous fait douter de ce que l'écran nous montre et nous soupçonnons l'écran de nous mentir. Ainsi, il réalise des scénographies complexes, probablement influencées par ses études en arts visuels. De plus, il collabore avec des danseurs, car dans ses œuvres, le rapport à l'environnement appelle ses acteurs à une exigence corporelle. Se rapprochant de l'art performatif, le mouvement du corps pris dans un décor devient aussi visuel et fait partie de l'image qu'il essaie de créer sur la scène.

Jesurun pose la question du théâtre vivant par son travail. Est-ce qu'il s'agit encore d'une pièce de théâtre si, au final, le public n'a pas accès qu'aux projections ? Du moins, pas comme nous l'entendons au sens traditionnel. Est-ce qu'on parle dans ce cas d'une projection cinématographique d'un nouveau genre ? Pour essayer de nous transmettre des sensations devant notre téléviseur, Jesurun profite des écrans et des

---

<sup>38</sup> JESURUN, J. (1993), *op. cit.*, (consulté le 2011-04-20)  
Traduction libre : «Language and media seem natural partners and enemies. My interest is in their co-existence, their frictions and the humans caught in between.».

projecteurs sur la scène. Il souhaite sortir du faux (un art qui n'a pas de présence directe avec le public) du médium cinématographique en se tournant vers l'art vivant. Il installe des écrans sur la scène, manie la caméra en direct et demande à ses acteurs de jouer devant comme au théâtre afin de les diffuser sur la scène. Alors que depuis des années, le théâtre se défend comme art vivant, l'artiste met en doute les notions de présence théâtrale. Pour faire la part entre les deux médiums, il a commencé à transférer le langage cinématographique à la scène théâtrale.

Si ce n'est ni du théâtre, ni du cinéma, ni une performance et non plus une installation, comment qualifier le travail de John Jesurun ? Je ne crois pas pouvoir prétendre résoudre cette question. J'emploie, pour ma part, l'association « théâtre vidéo » pour exprimer ce travail interdisciplinaire, malgré la difficulté de qualifier aussi distinctement les productions de Jesurun.

### 2.2.3 EN DIRECT<sup>39</sup>

En 1994, il produit *Slight return* (figure 3), une production théâtrale avec un dispositif intéressant. Une fois de plus, Jesurun surprend en mettant son acteur à l'intérieur d'une boîte sur scène. Devant, cinq écrans projetant l'image en direct de cinq caméras placées à l'intérieur de cette boîte. Parfois, le son fait douter le spectateur de la réalité de ce qu'il voit à l'écran. L'œuvre explore la notion même de la perception de soi, les émotions, la langue distillée, la dissimulation, la vie privée et la réalité fabriquée. Cette production démontre bien les préoccupations de l'artiste. Elle représente son intérêt pour l'espace

---

<sup>39</sup> Je me suis référée à Google site : John Jesurun, <http://sites.google.com/site/johnjesurun/>, (consulté le 2011-04-20)

scénique. Autant par la forme que par la réflexion derrière l'œuvre, John Jesurun est fidèle à sa démarche dans son œuvre. L'espace architectural de ce projet nous rappelle l'importance du corps pour Jesurun dans ses productions théâtrales. Enfermé dans cette boîte, le corps de l'acteur n'est accessible que par la projection vidéo que Jesurun nous donne à voir, rendant ainsi la projection vidéo indispensable à la présentation. Le contraste entre la simplicité d'un dispositif scénique et la présence d'une masse technologique autour de cette œuvre a de quoi intriguer le spectateur.

Au début de mes recherches, je croyais que la pratique de John Jesurun se rapprochait de ma démarche artistique. En étudiant plus spécifiquement ses productions, je m'aperçois que la masse technologique qu'il utilise dans ses productions s'éloigne de ma pratique. Par contre, la simplicité qu'il obtient à partir de cette technique m'intéresse particulièrement. Ce qui m'interpelle chez Jesurun, c'est aussi la conceptualisation qu'il a de sa pratique à travers l'expression de « théâtre cinématographique ». Je me permets une réappropriation, «théâtre vidéo», pour me distinguer d'un théâtre de l'image, considéré comme plus visuel et esthétique, et pour me rapprocher ainsi d'un théâtre performatif qui appelle davantage une projection plastique et organique de l'image sur la scène :

L'interaction verbale et visuelle entre l'écran et les artistes est devenue aussi naturelle dans mes pièces que l'interaction entre les artistes vivants. La vidéo / film ne pouvait pas être séparée du contenu vivant en direct. C'est devenu un sandwich très compliqué. Le travail en direct et préenregistré pourrait constamment se connecter les uns aux autres. Dans l'ensemble il y avait une tension sous-jacente et constante entre eux. Une trêve qui semblait toujours sur le point de s'écrouler.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> JESURUN, J. (1993), *op.cit.*

Traduction libre : « Verbal and visual interaction between screen and performers became as natural in my pieces as interaction between live performers. The video/film could not be separated from the live

Jesurun compare à sa manière la vidéo-projection à un partenaire de jeu sans lequel la production n'a plus raison d'être. Lorsqu'on tente de se confronter à d'autres artistes, on ne peut pas se retrouver au travers tous les aspects de chacun d'entre eux. C'est parfois difficile de séparer complètement les artistes auxquels on se réfère en guise d'exemple ou de contre-exemple. Il faut faire la part des choses entre les résultantes, les méthodologies et les démarches de chacun.

### 2.3 EXEMPLE OU CONTRE-EXEMPLE ? RESENTI ET SENSATIONNALISME

#### 2.3.1 4DART PILON.LEMIEUX : ACTEUR OU HOLOGRAMME ? LA PLACE DE L'ACTEUR<sup>41</sup>

Fondée en 1983, la compagnie Pilon.Lemieux 4D art questionne la place de l'acteur au sein de l'acte théâtral. Les deux artistes, Michel Lemieux et Victor Pilon, s'acharnent à brouiller les frontières qui existent entre le théâtre, la scénographie, les arts visuels et sonores, la performance, le cinéma, la musique et la danse. La compagnie se spécialise dans la création de spectacles multimédias à l'aide de la projection d'image vidéo en direct ou en différé sur des supports invisibles. Entre réel et virtuel, présence et absence, les productions qui en résultent questionnent la nature de la représentation théâtrale.

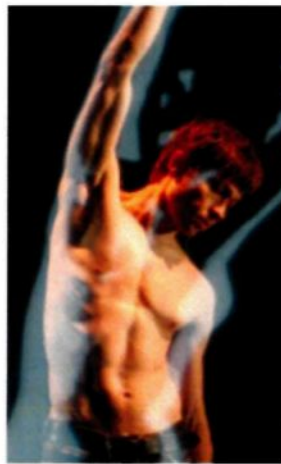
Pilon et Lemieux prennent la vidéo comme personnage. Nécessaire à la représentation, la vidéo prend bien souvent la place des acteurs physiques pour des acteurs virtuels. Ils filment leurs comédiens dans le but de les projeter sur une scène théâtrale. Ce type de processus pose la question du jeu : un jeu cinématographique pour

---

content. It became a very complicated sandwich. Live and prerecorded work could constantly connect each other. Over all there was an underlying and constant tension between them. An uneasy truce that always seemed on the verge of breaking down. »

<sup>41</sup> Je me suis référée à leur site : <http://www.4dart.com/>, (consulté le 2012-06-15)

la caméra est-il plus approprié ou il faut-il aussi garder un apport théâtral dans la projection et maintenir le jeu dans cette continuité ? Quelle est la place de l'acteur à l'intérieur de ce processus technologique ? Tout comme Farrington, leur processus requiert une précision importante de la part de l'acteur afin que l'effet visuel puisse fonctionner.



*Norman, 4D art -2007*

Figure 4 : L'utilisation de supports invisibles caractérise la compagnie.

L'utilisation des supports invisibles (figure 4) que fait la compagnie, place l'acteur dans un rapport intéressant avec la projection. Du moins, vu de l'extérieur, car en réalité, le comédien ne voit pas la projection de la scène et joue avec l'invisible. Il s'agit d'une chorégraphie et le phénomène du ressenti entre l'image et le comédien est pratiquement impossible, car ils ne se côtoient pas. Leur méthode s'éloigne d'un théâtre performatif et du concept du ressenti par leur procédé technique qui se veut sophistiqué. Ils souhaitent créer, d'abord et avant tout, un effet axé sur le sensationnalisme plutôt que sur le ressenti (selon les définitions expliquées au chapitre I).

Les artistes québécois se démarquent du côté du théâtre technologique. Des compagnies comme 4Dart Pilon.Lemieux ont su faire leurs marques. Du côté du Québec, il est bien sûr important de mentionner Robert Lepage, un des créateurs les plus importants. À l'instar de 4Dart, dois-je le considérer comme un exemple ou comme un contre-exemple ?

### 2.3.2 ROBERT LEPAGE : DE L'EFFET À LA MÉTHODE



*Le dragon bleu (La trilogie du dragon), Robert Lepage -2009*

Photo : Érick Labbé

Figure 5 : La place de l'acteur en lien avec l'espace visuel et scénographique.

Robert Lepage ne demande plus de présentation sur la scène théâtrale et cinématographique québécoise. Artiste multimédia, il utilise la projection vidéo dans la majorité de ses productions théâtrales. Il est aussi, à parts égales, réalisateur, acteur et metteur en scène. Il a rapidement été connu pour son côté novateur. Il a fait ses débuts avec la troupe théâtre Repère, fondée en 1980. Il est à présent directeur de sa propre compagnie : Ex Machina, qu'il a fondée en 1994.

On décrit le théâtre de Robert Lepage comme étant un théâtre de l'image, plus axé



sur l'apport visuel et sur son effet. Ce que je reproche à la pratique de Robert Lepage, c'est le côté plus ostentatoire de la technique dans ses productions. Le ressenti entre acteur et technologie n'est pas prioritaire dans ses œuvres. Irène Roy s'intéresse d'ailleurs à la place de l'acteur dans le travail de Lepage dans son article *Robert Lepage et l'esthétique en contrepoint*, parlant entre autres de *La trilogie du Dragon (2009)* :

Que devient l'acteur dans ce mode de représentation. Peut-il se sentir concurrencé par des signes parallèles d'une telle intensité? Cette problématique qui sous-tend la construction du personnage et le rapport à un texte mouvant, est complexe.<sup>42</sup>

Elle parle des différentes couches techniques auxquelles l'acteur doit se confronter lors de la représentation. Il doit rester au service de la technique.

Le jeu est épuré, jamais surchargé par une gestuelle qui viendrait en contradiction avec l'essentielle nécessité des autres codes de la représentation. Le comédien se doit de tenir à distance un trop plein d'émotion dans un théâtre formel où il n'est plus le centre de la représentation.<sup>43</sup>

N'en demeure pas moins que Lepage concentre ses créations sur l'élaboration d'effets sensationnalistes. Il souhaite que le spectateur croit à l'illusion et soit surpris et impressionné par l'œuvre. Irène Roy parle d'un effet de magie, parlant de plusieurs spectacles, mais particulièrement de *La Trilogie du dragon* : « Le scénographe organise l'aire de jeu en fonction de la magie qui va s'opérer sous l'œil du spectateur... magie en grande partie dépendante de l'utilisation des objets. »<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> ROY, I. (1990) « Robert Lepage et l'esthétique en contrepoint », □l'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales, n° 8, p. 78

<sup>43</sup> ROY, I. (1990) *ibid.*, p. 78

<sup>44</sup> ROY, I. (1990), *op.cit.*, p. 75

Puisque le temps du processus est une problématique importante dans ma recherche (au cours de ma préparation comme en cours de présentation), Robert Lepage n'est pas seulement un contre-exemple. Ses réflexions sur la pratique collective et sur l'importance du comédien-créateur deviennent des points de référence pertinents. Même si les intentions créatives de Lepage me touchent moins, sa méthodologie de travail, maintenant reconnue et empruntée par plusieurs, la méthode Repère<sup>45</sup>, est celle qui m'aura fourni des ressources pour construire ma propre méthode.

Les références que je viens d'analyser sont des sources parfois contradictoires dans ma démarche esthétique et créatrice quant à l'intégration de la vidéo sur la scène théâtrale. Aussi, pour compléter une première filiation esthétique qui considère l'aspect performatif et collaboratif de mes œuvres, je vais m'intéresser au Wooster Group, qui défend ces deux caractéristiques.

### 2.3.3 WOOSTER GROUP : COLLECTIF ET INTERDISCIPLINARITÉ

Le Wooster Group est une compagnie d'artistes dirigée par Élisabeth LeCompte qui est basée à New York et se spécialise dans le théâtre, la danse et les médias. Travaillant à partir de l'interdisciplinarité et du collectif, les membres de la compagnie investissent d'abord et avant tout le lieu (le garage du Wooster Group). Espace de rencontre, de création et d'inspiration, leur garage (investi par le passé par The Performance Group de R. Schechner), devient le point central du groupe. Fondé par sept artistes en 1980, la compagnie est actionnaire de la Grand Street artist Co-op fondé à l'origine par le

---

<sup>45</sup> Vous trouverez l'explication de cette méthode au chapitre III. Pour plus d'informations, vous pouvez aussi vous référer à Roy, I. (2009), « Cycles Repère. Stratégies de création et genèse du spectacle », dans *Faire oeuvre. Transparence et opacité.*, sous la dir. de Bernard Paquet, PUL, p. 157-166

mouvement FLUXUS et concentre son champ d'action dans le théâtre expérimental : des installations scéniques aux mécaniques extravagantes, des textes déconstruits au jeu physique intégré aux technologies de l'image et du son. Le Wooster Group est réputé pour présenter des spectacles dominés par la vitesse d'exécution et l'énergie des comédiens : une ambiance collective particulière où se crée une famille autour du noyau central de sept artistes, auxquels se greffent des dizaines de collaborateurs par production. Le groupe considère la scène comme un espace pluridisciplinaire où tous les éléments sont égaux.<sup>46</sup>

Comme je viens de le mentionner, ce groupe se caractérise par son organisation collective. « Dès le premier jour, tout le monde est sur le plateau : acteurs, techniciens, éventuellement auteur. S'il existe un style du Wooster, c'est de considérer que tout le



*Hamlet*, Wooster Group -2009 photo : Paula Court  
Figure 6 : Le Wooster Group utilise différentes surfaces de projection et différentes technologies dans leurs présentations.

<sup>46</sup> Les informations de cette présentation ont été relevées sur leur site : <http://thewoostergroup.org/blog/> (consulté le 2012-06-25)

monde doit être ensemble. »<sup>47</sup>. Le Wooster Group ose présenter des projets qui ne sont pas à leur point final, des « work in progress », mais LeCompte tient à toujours présenter un résultat final au bout du processus. Le groupe croit que les accidents peuvent être générateurs de création.

Le Wooster Group ne se contente pas d'intégrer de la projection vidéo, il travaille avec l'image sous plusieurs formats. Comme nous pouvons le voir sur l'image *Hamlet* (figure 6), ils utilisent d'autres technologies comme des écrans. Leur rapport à la technologie est plus imposant et plus diversifié : « Nous nous contentons d'utiliser des éléments de la vie quotidienne. Le prochain spectacle sera joué à la fois sur scène et sur le Web. C'est un simple constat : parmi nous, tout le monde utilise l'Internet, les portables ou les sons par ordinateur. »<sup>48</sup>. L'interaction des acteurs avec les technologies se produit dès le début du travail, accompagnée des concepteurs déjà présents sur le plateau. Ici aussi, le rapport entre l'acteur et la technologie est plus intégré et développe logiquement plus de ressenti. La situation se prolonge à travers la dimension performative des projets du Wooster Group, issue pour une grande part de son rapport à l'immédiateté.

## 2.4 CONSTATS

---

<sup>47</sup> CORRINE, S-R. (1999) « Elizabeth LeCompte, metteur en scène du Wooster Group », journal Libération, 10-12-1999

<sup>48</sup> CORRINE, S-R. (1999) *Ibid*

Au regard de toutes ces pratiques, je peux situer la mienne tout en reconnaissant mes prédécesseurs. Quelques-uns m'inspirent par leur esthétique, leur manière de concevoir la scène multimédia ou encore par leur méthode de travail.

Farrington, chorégraphe de la technologie, sait s'approprier le médium vidéo et le mettre sur scène dans un corps à corps avec l'acteur. La limite entre le réel et le virtuel dans le travail de Jesurun se révèle floue et confondante, d'abord par sa capacité à inclure les deux médiums, théâtre et vidéo, sur le même pied d'égalité, mais aussi pour son utilisation astucieuse des surfaces de projection. Mon appropriation du terme « théâtre vidéo » inspiré de Jesurun permet de situer une forme non-conventionnelle qui emprunte à d'autres et s'invente par mes différences. Un corps en contact avec la technologie m'inspire alors une dramaturgie d'un esthétisme simple, fruit d'une relation ressentie entre l'acteur et l'image, plutôt qu'un effet de relation aux attentes sensationnalistes.

Mon affiliation à Robert Lepage reste ambivalente. Son processus de travail appelle la création de ma propre méthode, mais son approche formelle s'appuyant sur un désir de créer un effet magique pour le public me rejoint moins. L'imposante charge technique qu'exigent les productions de Lemieux.Pilon 4D art s'éloigne aussi de ma démarche. Le Wooster Group, qui sait innover sur le plan technologique en faisant appel à des éléments de la vie courante, m'inspire aussi par sa méthode de travail. Cet ancrage esthétique entre théâtre et performance vient donc répondre à ma problématique d'une dramaturgie de l'entre-deux.

En regard de cette confrontation artistique, je peux désormais me positionner et faire mes propres recherches allant en ce sens. En résonance avec ma recherche, je peux constater que des artistes comme Reid Farrington, John Jesurun et le Wooster Group transgressent les limites du théâtre et atteignent un théâtre plus performatif, investissant ainsi une zone intermédiaire à travers leur mode d'approche des technologies. Dans le prochain chapitre, il s'agira d'exposer comment ma méthodologie de recherche sur le plan pratique m'a permis d'affirmer, à travers une analyse critique de mes laboratoires et de mes premiers temps de création, une dramaturgie fondée sur ce concept du ressenti entre la projection de la vidéo et l'action du performeur.

## CHAPITRE III

LABORATOIRE + MÉTHODOLOGIE = PRATIQUE

### 3.1 P+C+I : UNE MÉTHODOLOGIE (DE L'HEURISTIQUE À L'EXPÉRIMENTAL AU POÏÉTIQUE)

#### 3.1.1 LÉGENDE DE COIN DE PAGE = MÉTHODOLOGIE

La tension théorie-pratique est maintenue dans un aller-retour intimiste entre le sujet pensant et le sujet fabriquant l'œuvre. Le cadre théorique agit sur la pratique et vice versa ; chacun devient pour l'autre un outil de déstabilisation et partie constituante de la représentation et de la démonstration du phénomène en jeu<sup>49</sup>.

Pour répondre à mon concept de création situé dans un aller-retour entre théâtre et performance, ma méthodologie de recherche-crédation se construit autour de deux tensions : la théorie et la pratique. Je situe ma méthodologie entre l'approche heuristique et expérimentale. Elle repose sur celle de la recherche création en théâtre qui consiste à vérifier des concepts théoriques, esthétiques et organisationnels en s'appuyant sur une pratique exploratoire. J'alterne une recherche sur le plan esthétique et théorique avec une démarche créative sur la scène faisant appel à des appareils multimédias. Mes ressources premières sont les acteurs-performeurs, le corps de ces mêmes acteurs ainsi que l'image vidéo projetée, les laboratoires de création et les objets. Il s'agit d'une méthodologie de création et de réception qui vise spécifiquement le spectateur. Une recherche de processus qui facilite la transmission au spectateur et établit des rapports qui éclairent l'enjeu dialogique et performatif de ma recherche-crédation.

Je constitue des archives (voir 3.1.4) de ces travaux de recherche qui me permettent d'avoir un regard extérieur et de ressortir les éléments intéressants à travailler, à pousser plus loin. L'archive ouvre mon regard extérieur sur les actions que je vis de l'intérieur

---

<sup>49</sup> BRUNEAU, M. et BURNS, S. (2007) « *Se faire praticien réflexif : Tracer une route de recherche en art* », Traiter de la recherche création, sous la dir. de Bruneau M. et Villeneuve A. , Presses Universitaires de Québec, p. 169



avec le collectif. Je garde un journal de bord tout au long de mes productions afin de pouvoir inscrire mes idées, inspirations et tout ce qui peut me faire avancer dans mes questionnements. Tout au long de mes programmes et laboratoires, je tiens compte de ce cahier de notes qui occupe souvent une place importante dans la construction du projet<sup>50</sup> (exemple Annexe A). Le processus prend autant d'espace que le résultat et rapproche ma démarche à une poïétique. L'évaluation que je fais de ma recherche appartient à la construction de celle-ci. La critique de l'œuvre et sa présentation sont imbriquées aussi bien sur le plan organisationnel que sur le plan de la création.

C'est dans le projet *Main Street* que je constitue, en collaboration avec mon équipe<sup>51</sup> de travail, une légende qui vise à rédiger des équations sur la dynamique de l'aller-retour.

- P = Projectionniste
- C = Comédien (Acteur-performeur)
- I = Image
- S = Spectateur
- T = Texte

---

<sup>50</sup> Dans ce cahier, se retrouvent mes réflexions sur le processus ; j'y fais des retours face à ma pratique en lien avec la théorie, des schémas scénographiques et des analyses des images les plus intéressantes lorsque je regarde les vidéos. Il me sert aussi à planifier les rencontres et à y tenir toutes les informations entourant mon processus, ainsi que mes questionnements sur la dramaturgie.

<sup>51</sup> Mon équipe était constituée de deux étudiantes en théâtre : Elaine Juteau et Valérie Essiambre.



Figure 7 : Mur tableau pour écrire les équations de relations et main bleue comme présence vidéo.

Main Street -2010  
Crédit photo : Nicolas Longpré

*Main Street* est le premier laboratoire de ma maîtrise. Il a servi à poser des balises, mais plus important encore, à construire une méthodologie de travail propre à mon processus et un langage de relations que je cherche à mettre en place.<sup>52</sup> C'est donc à partir d'une légende composée d'algèbre et d'une liste d'actions que nous nous lançons des défis les unes aux autres, en vis-à-vis avec l'image. L'actrice-performatrice qui écrit une « équation relationnelle » sur notre « mur tableau » (figure 7), se voit dans l'obligation de s'impliquer dans l'action, mais a aussi le droit d'inclure d'autres actrices-performatrices ou encore des manipule-actrices (voir le sous-titre 3.2.3 pour ce concept). Un champ de possibles est présenté, laissant le spectateur à sa propre construction de sens.

Pour cette étape, la vidéo devient partenaire et personnage (une main bleue) (figure 7). Nous rencontrons des contraintes avec l'image; elle nous impose un rythme, elle prend le premier rôle et nous n'arrivons pas à créer un réel partenariat. L'image devient un personnage trop bavard à qui on aurait distribué trop de texte. Nous l'écoutons sans

---

<sup>52</sup> Nous avons choisi, en accord avec mon équipe, d'inviter les spectateurs dans un laboratoire, d'être dans « l'en cours » du travail plutôt que de présenter une œuvre finale.

renoncer à nous écouter entre nous et pour se faire, nous créons un langage relationnel entre elle et nous.

### 3.1.2 LE COLLECTIF = LE DÉBUT DE LA CRÉATION

J'appuie ma recherche sur un art de la collaboration<sup>53</sup> avec une équipe interdisciplinaire, le collectif, comme support à la création. Je choisis mes collaborateurs pour leur écoute sensible de la scène et de l'espace, mais aussi pour la bonne entente des uns avec les autres. J'essaie de m'entourer d'une équipe dont la sensibilité à la technologie est déjà présente. L'intérêt de travailler avec une équipe interdisciplinaire facilite les relations dialogiques en laissant à chacun un espace dirigé vers sa pratique. Ma sélection se fait aussi par le désir et la volonté de chacun à participer à cette recherche, la motivation et l'implication sont très importantes, vu le processus de création exigeant. Elle se fait aussi en lien avec la démarche esthétique de chacun, qui doit se rapprocher de la mienne, c'est-à-dire le désir de toucher et de manipuler la matière, d'expérimenter la technique et de travailler le corps.

*Concassées*<sup>54</sup> marque le début de ma recherche. Mon intérêt pour l'intégration de la vidéo me pousse à exiger sa présence sur la scène. La lumière et le décor sont en partie générés par la vidéo projetée. Dans ce projet, nous avons tout de même poussé plus loin

---

<sup>53</sup> « Cette pratique a pour principe la création collective qui résulte d'un ensemble d'actions indépendantes mises en lien par les nouveaux médias. Un procédé qui rejoint les notions d'intermédialité (...) » QUEINNEC, J-P. (2012). « La scène sonore, une dramaturgie collective et performative d'une autre image théâtrale » dans *Récits collectifs et nouvelles écritures visuelles*, dir. Francine Saillant et Michaël La Chance, CELAT, Ed. PULp. 217-218

Le site <http://collabarts.org/?p=198> est une excellente source à consulter sur le sujet.

<sup>54</sup> Mon projet de fin de baccalauréat ainsi que celui de Maude Cournoyer, réalisé en collaboration avec Elaine Juteau. Ce projet marque les origines de mon sujet de recherche en établissant mes premiers questionnements sur le théâtre performatif et la vidéo.

cette luminosité en usant littéralement de la projection à la manière d'une poursuite. Aussi convoquée comme décor, scénographie à l'intérieur de ce projet, la vidéo offrait la possibilité de construire des espaces éphémères. *Concassées*, est un projet qui a pour point de départ le thème de l'invisibilité, exprimé par la dématérialisation, la transformation, la disparition et la perte. Construit sous forme de succession de tableaux s'entrecroisant les uns les autres (une dramaturgie fragmentée), nous avons des actions à accomplir, dont on ne connaît que le début et la fin. Nos expérimentations donnent naissance à une série de tableaux poétiques et chaotiques intégrant la vidéo à des actions performatives.



Figure 8 : Le collectif en action sur le plateau. L'actrice-performatrice à droite de l'image en relation conflictuelle avec l'image vidéo projetée

*Concassées* -2010  
Crédit photo : Nicolas Longpré

Une méthode de travail en collectif (figure 8), structurée par l'archive vidéo (se référer à la section 3.1.4) naît de ce projet. Ce collectif est à la fois concepteur extérieur et acteur du plateau. Nous devons élaborer un plan de travail précis pour construire le

spectacle. C'est par un calendrier, des laboratoires (voir section 3.1.3), nos journaux de bords et l'archive vidéo que nous avons procédé, constituant ainsi un processus de création pour les prochaines recherches.

### 3.1.3 LES LABORATOIRES = DÉCOUVERTE ET ÉCRITURE SCÉNIQUE

Il faut aborder chaque projet libre de toutes idées préconçues. Je n'arrive pas en salle de répétition en me disant : bon je veux défendre telle ou telle thèse dans ce spectacle. Au contraire, nos histoires se construisent par l'évolution du travail, par nos recherches, par nos découvertes et par les accidents qui se produisent en cours de route.<sup>55</sup>

Comme le propose Robert Lepage dans cette citation, ma création débute aussi par des essais et erreurs (me rapprochant ainsi de ma thématique de l'échec, en lien avec ma recherche de la faille et du déséquilibre entre les disciplines). C'est autour de laboratoires d'expérimentation que je construis ma méthodologie de travail. Pour en établir le calendrier, je commence par viser ma thématique. Ensuite, j'élabore des sous-thématiques<sup>56</sup> avec lesquelles on explore et construit peu à peu l'écriture scénique. Il est important dans mon processus que tous les participants à la production soient présents dans les laboratoires de création (concepteur, acteur-manipulateur, acteur-performeur). En plus des vidéos d'archive, la présence d'un œil extérieur vient consolider des choix; des consultants deviennent alors créateurs éphémères de notre collectif. Ils sont invités selon leur discipline, leur affinité en lien avec ma recherche et leur désir d'y participer.

---

<sup>55</sup> GILBERT, B. et CAUX, P. (2007) *op.cit.* p. 31

<sup>56</sup> Les sous-thématiques sont choisies en lien avec la thématique générale du projet. Elles peuvent concerner des éléments techniques, des surfaces de projection, impliquer le corps, des accessoires ou objets spécifiques, des matières avec lesquelles nous souhaitons travailler. Les sous-thématiques se déclinent de plusieurs manières. Elles visent l'exploration de divers éléments en lien avec la thématique centrale, mais aussi avec ma problématique de recherche.

C'est en m'inspirant de la méthode Repère de Robert Lepage que je construis ma propre méthode (Ressource, Partition, Évaluation et Représentation, les premières lettres de chaque mot constituant Repère). À l'aide de ressources sensibles (objets, corps, projection, etc.), les comédiens improvisent des personnages et des situations, menant ensuite à la partition et à la représentation.<sup>57</sup> Pour ma part, la dernière étape s'apparente davantage à la présentation.

Ce processus est le même pour tous les laboratoires d'exploration. On expérimente différentes matières, toujours en relation avec l'image vidéo projetée, le tout vers une esthétique du chaos provenant de notre besoin de déconstruire et d'altérer notre langage théâtral à travers une confrontation aux matières réelles (plastique, bois, eau et de multiples babioles), virtuelles (images, sons) et temporelles (durées et rythmes).

### 3.1.4 L'ARCHIVE = METTEUR EN SCÈNE

Je souhaite être dans l'enjeu de la création tout en gardant un point de vue extérieur (figure 9). En ce sens, j'ai fait le choix d'employer l'archive filmique. Mais plusieurs questions se posent : Comment analyser un jeu théâtral à travers un regard filmique ? Pourquoi prendre appui sur une image filtrée par la caméra ? Est-ce qu'on peut vraiment se fier à ce résultat ? Utiliser le médium vidéo au plus simple de ses capacités, au plus neutre, tel le plan fixe, sans manipulateur de caméra évite-t-il toute subjectivité dans le document archivé ? Est-ce que l'image que renvoie le médium est vraiment celle transmise sur la scène ? Si l'image obtenue n'est pas représentative du processus alors pourquoi faire ce choix ?

---

<sup>57</sup> CAUX P. et BERNARD G. (2007), *op. cit.*, p. 16

Partant d'une méthode de travail, celle de la création collective et à travers mon expérience personnelle, j'expose l'archive comme un document à exploiter pour la construction de l'œuvre plutôt que comme œuvre elle-même. Lui donner le titre de metteur en scène est bien sûr exagéré, mais le point de vue extérieur qu'offre l'archive favorise la construction de la mise en scène lorsque tous les créateurs sont sur le plateau au moment de l'action. En fait, je considère « l'archive comme metteur en scène » car elle devient à la fois le point de rencontre entre les créateurs pour débattre des choix scéniques (créer des perspectives dramaturgiques, procéder à des tris, des classements, constituer une banque qui peu à peu élabore mon langage scénique) et une possibilité pour moi de me retrouver sur la scène tout en maintenant la direction du projet. Ces vidéos d'archive constituent donc un filtre, mais aussi l'œil témoin (celui de la lentille) que je choisis.



Figure 9: L'actrice-performatrice sur la scène dans l'enjeu de la création tout comme à l'extérieur, par le point de vue de l'archive.

Main Street -2010  
Crédit photo : Nicolas Longpré

Une dernière question doit ensuite se poser : ce travail témoin de nos errances et autres échecs aurait-il intérêt à se réinjecter d'une manière ou d'une autre dans l'œuvre afin de nourrir la thématique d'un processus de travail?

### 3.2 MES RELATIONS DIALOGIQUES ET PERFORMATIVES

#### 3.2.1 L'ÉCHEC + LE CORPS = UNE THÉMATIQUE

« Quelquefois l'échec est nécessaire à l'artiste. Cela lui rappelle que l'échec n'est pas un désastre définitif. Et cela le libère de la tapageuse contrainte du perfectionnisme. »<sup>58</sup>

En écho à John Berger, la thématique de l'échec représente même une dynamique dans ma recherche de connections entre le corps et l'image vidéo projetée. Il s'agit de se retrouver face à une incapacité ou à une impossibilité pour le corps d'agir. M'inspirant de mon histoire personnelle et des maladies des gens autour de moi, je travaille le corps et ses limites. Dans une quête du perfectionnisme, ma relation à l'échec est souvent mise à l'épreuve et je tente de la faire ressortir sur scène.

---

<sup>58</sup> BERGER, J. (1978) *Un peintre de notre temps*, Paris, Voix.section 1955





Figure 10 : L'actrice-performatrice enfle une robe.  
En position d'échec, elle demande l'aide des spectateurs.



Figure 11 : Les spectateurs franchissant la limite entre  
la scène et la salle pour lui apporter de l'aide.

La tête sous l'eau-2011  
Crédit photo : Charlotte Tabet

Tel qu'exposé dans mon chapitre un, je positionne le médium vidéo dans la zone intermédiaire entre théâtre et performance, comme zone de danger. C'est ce positionnement et son format qui le placent à un endroit propice à l'exploration de la thématique de l'échec. L'intangibilité de l'image vidéo en contraste avec le corps tangible amène souvent à une rencontre improbable. Comme le dit Weber : « La projection semble donc, dès son origine, l'affaire d'une planéité que l'on tente de confronter à la troisième dimension, à l'espace (comme profondeur réelle ou illusoire et mise en relief du plan). »<sup>59</sup>. À travers mes laboratoires, je constate alors que le fait de confronter l'image plane à la dimension du corps déclenche le plus souvent un rapport conflictuel qui mène vers un probable échec.

<sup>59</sup> WEBER, P. (2003), *op. cit.*, p. 17

*La tête sous l'eau* est une performance théâtrale réalisée pour le cours de production<sup>60</sup>. Elle a depuis été présentée à Bogotá et au Lantiss<sup>61</sup>. Entre théâtre et performance, une femme essaie d'enfiler une robe bleue assise sur une corde (figure 10). À ses côtés, deux femmes vidéo racontent une noyade métaphorique en enfilant aussi leur robe bleue. Elles racontent l'histoire d'un homme dans son corps mort ayant pleinement conscience de ce qui l'entoure. J'ai voulu confronter un texte d'archive d'un homme malade d'un côté<sup>62</sup> et ma réinterprétation de ce texte de l'autre.

C'est mon échec, directement lié à mes capacités physiques, qui permet à cette performance d'exister. Elle ouvre des champs nouveaux en lien avec l'espace spectatorial (lire la section 3.2.4). On peut donc affirmer que cette performance naît de ce rapport à l'échec. Sans cette incapacité ou défaillance, il n'y a pas d'enjeu avec le spectateur.

Ce projet questionne la nécessité d'une dramaturgie en théâtre, une question déjà émergée lors du projet *ComMenTaires ou 3 manières de porter une robe*.

### 3.2.2 ENTRE THÉÂTRE ET PERFORMANCE = VIDÉO

Tel qu'exposé au chapitre un et pour poursuivre cet aller-retour entre la théorisation et la pratique, voici la mise en application de mon concept d'art intermédial lorsque la

---

<sup>60</sup> Projet faisant suite à *comMenTaires ou 3 manières de porter une robe*.

<sup>61</sup> À Bogotá, Colombie, UNAL, dans le cadre des rencontres interuniversitaires, en 2011.

Au LANTISS, Québec, dans le cadre de l'atelier scientifique « recherche-crétation en théâtre dans le milieu universitaire », organisé par la Chaire de recherche en Dramaturgie sonore au théâtre en 2012.

<sup>62</sup> Celui de mon grand-père décédé d'une maladie touchant les facultés du corps.

vidéo devient zone intermédiaire entre théâtre et performance (se référer à la section 1.2.1 du chapitre I).



Figure 12 : Espace scénique : mur de projection de costumes. L'actrice-performatrice travaille le corps et la lumière.

ComMenTaires ou 3 manières de porter une robe-2011.  
Crédit photo : Nicolas Longpré

Figure 13 : Espace scénique sur le type 16/9 : le corps de l'actrice-performatrice en projection en direct sur le mur du fond.



À partir du projet *comMenTaires ou 3 manières de porter une robe*, présenté au studio-théâtre de l'UQAC, j'expérimente la vidéo-projection en tant que costume. Cette déclinaison offre la possibilité d'un signe rapide pour passer d'un personnage à l'autre.

Un projet construit à l'aide d'extraits de livres de signatures de la galerie<sup>63</sup> pour en tisser la trame textuelle. (figure 12) Une projection<sup>64</sup> d'un montage photo de costumes crée une tapisserie sur le mur pour glisser mon corps à l'intérieur de chacun d'entre eux. Il y a aussi une caméra en direct pour filmer mon corps en train d'enfiler une robe à distance (figure 13). Ce projet, en plus d'interroger le rapport au costume vidéo, nous ramène à ma problématique des limites entre théâtre et performance. La dramaturgie de la performance consiste à porter la même robe de trois manières différentes (le vrai costume, sa projection en direct et sa projection photographique). La vidéo vient à la fois créer de la dramaturgie (par la création de personnages et l'apparition d'une forme plus narrative, même si fragmentée) et des actions performatives (par l'apport corporel et la relation au moment présent)

De même, dans *La tête sous l'eau* (présenté dans la section 3.2.1), la vidéo prend en charge la dramaturgie de la performance. La vidéo (étant à la fois présente à travers son dispositif technique et virtuel par l'image même qu'elle projette) vient brouiller, une fois de plus, les limites entre théâtre et performance. Comme énoncée au chapitre un, cette écriture constituerait la faille dans laquelle je mets en contact les deux disciplines en insufflant à cette action performative un apport dramaturgique.

---

<sup>63</sup> Galerie l'Oeuvre de l'Autre de l'UQAC. Présenté dans le cadre de l'exposition de la maîtrise en art sur le thème « l'œuvre de l'autre », à la deuxième session de la première année de mon cheminement. J'ai choisi de m'inspirer des livres de signature des différentes expositions de la galerie au fil des années.

<sup>64</sup> Deux projecteurs constituaient la tapisserie de costumes. Un troisième projecteur était connecté à une caméra en direct pour faire la projection de mon corps sur la robe accrochée au mur à l'autre extrémité.

### 3.2.3 LE PROJECTIONNISTE EN TANT QUE MANIPULE-ACTEUR

Autant la technologie devient un élément sensible et vivant du projet, autant son manipulateur prend une place importante. Le projectionniste n'est plus seulement un technicien, il devient visible, un manipule-acteur.<sup>65</sup> Tel un manipulateur de marionnette, le manipulateur du projecteur donne vie à l'image, induit un mouvement dans l'espace, le rendant partie intégrante de l'action scénique. Il est bien souvent un partenaire à l'écoute entre l'image vidéo projetée et l'acteur-performeur. Dans la poursuite de ma réflexion sur l'intermédialité, la position que je réclame du projectionniste, à travers son implication sur la scène et à travers la vidéo, multiplie sa présence qui contribue à la dramaturgie au même titre que l'acteur-performeur ou que la vidéo. Ce concept donne à la vidéo une place plus organique et ouvre vers un dialogisme aux enjeux plus complexes.

Cette participation, d'un point de vue performatif, permet aux relations entre l'acteur-performeur et la vidéo de se renouveler à chaque présentation. La sensibilité du manipule-acteur présent sur la scène et sa bonne connaissance technique facilite les rencontres, comme le décrit aussi Schechner.

Souvent, dans les performances intermédia, les techniciens sont libres de choisir la surface où ils projettent les images et d'organiser les contextes sonores. Les composantes techniques n'ont rien de sacré. Si la performance humaine est sans doute variable, un tout unifié (si tant est qu'on y aspire) ne peut que gagner à faire l'objet de variations journalières de ses composantes techniques. Il existe ainsi des possibilités pour les « techniciens-interprètes » dont le langage passe par le film ou le son électronique, et dont le champ d'action touche au contenu et à l'utilisation de l'espace, auxquels des variations notables peuvent

---

<sup>65</sup> Selon moi, la manipule-Action, c'est l'action scénique qui induit une présence autre à la technologie, car elle est d'abord contaminée par la présence du manipulateur.

être apportées. Il en va de même des autres composantes techniques.<sup>66</sup>

Ce principe a fait son apparition dès le premier projet, *Concassées*, où nous installons sur la scène les manipules-acteurs et les rendons mobiles à l'aide de chariots. Par la suite, le projet *Main Street*, creusera ma volonté de considérer autrement la fonction du technicien dans mon processus de création.

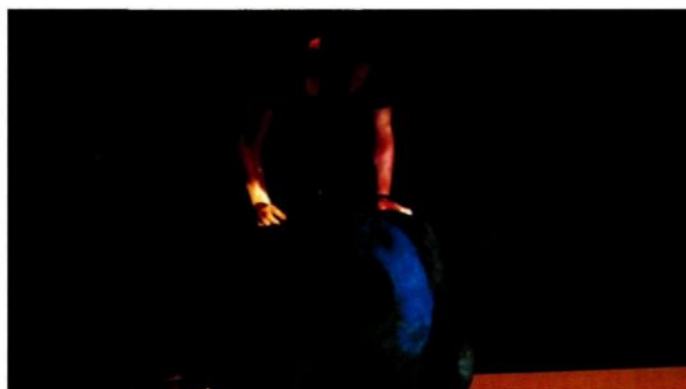


Figure 14 : Le corps en relation avec la projection lumineuse afin de sortir l'objet de sa fonction utilitaire. Ici l'actrice-performatrice finira par transformer son corps en corps animal par le travail avec la lumière. L'exploration de différentes surfaces de projection nous a amenés à manipuler des surfaces en trois dimensions.

Tout est accessoire -2012  
Crédit photo : Yves Whissell

La vidéo-projection en tant qu'objet/accessoire est explorée lors de mon projet *Tout est accessoire!* Avec une équipe interdisciplinaire en théâtre et en arts numériques<sup>67</sup>, nous nous sommes lancés dans un projet complexe exigeant des manipulations précises de l'objet devant la caméra. Le but consistait à intégrer l'objet, composante traditionnelle au théâtre, et de voir comment sa manipulation sous l'effet de la

<sup>66</sup> SCHECHNER, R. (2008), *op. cit.*, p. 128

<sup>67</sup> L'équipe était constituée d'Elaine Juteau, professionnelle de la relève en théâtre et de Pierre Tremblay-Thériault, étudiant à la maîtrise en arts numériques.

projection vidéo pouvait le transformer. De ce phénomène, nous voulions ainsi prolonger un aspect capital dans ma recherche qui concerne le contact avec la lumière. C'est dans ce laboratoire que la tablette graphique a fait son apparition pour aider à la transformation de l'objet, pour insuffler du mouvement ou encore concevoir des accessoires en dessin. Rapidement, nous avons compris que l'interaction entre l'acteur et la projection était essentielle pour devenir accessoire. Pour que l'accessoire existe, l'acteur-performeur doit participer à sa création. À l'instar de la marionnette, l'accessoire peut difficilement vivre seul sur la scène, il faut quelqu'un pour le manipuler, sinon il s'assimile au décor. Les projecteurs sont rapidement devenus des accessoires, les objets scéniques aussi, pour finalement transformer le corps de l'acteur-performeur en corps accessoire.

Les manipulations devant la caméra se doivent d'être très rigoureuses pour stimuler les rencontres entre l'acteur-performeur et l'image vidéo projetée. Considérer la vidéo projection en tant qu'accessoire/objet, c'est possible, mais ça demande un temps de perfectionnement des manipulations. Face à cette exigence vis-à-vis de l'objet, nous avons envisagé les surfaces de projection d'une autre manière et pour que la vidéo projetée soit aussi manipulable, nous avons expérimenté des supports en 3D (figure 14). Cependant, la vidéo en tant qu'accessoire reste probablement un des concepts les plus difficiles à réaliser. Sa nécessité est questionnable. Pourquoi utiliser l'accessoire en projection vidéo plutôt que le véritable accessoire ?

La présence du manipulateur-acteur sur la scène change la nature des relations et vient interférer dans le cours de l'action. Un autre élément qui a ce même effet, mais qui n'est pas prévisible, c'est la présence du spectateur. Comment interfère-t-elle dans l'œuvre ?

### 3.2.4 ENTRE ACTEUR, PERFORMEUR ET SPECTATEUR

Mon concept de ressenti à travers la projection de l'image vidéo vient aussi remettre en question l'acteur qui ne se limite plus à son rôle, mais cherche à devenir créateur. Il doit écrire, à travers les laboratoires, les textes, les actions, les manipulations, une ramification de relations jusqu'à susciter un contact avec le spectateur. L'acteur se trouve à un endroit particulier dans mon concept, car il se voit à la fois acteur de la scène, performeur de l'espace présent, acteur à l'écran à quelques moments, souvent manipulateur-acteur et finalement, spectateur de son propre échec.

Être le spectateur appartient à mon rapport avec la scène. Malgré l'exigence technologique de la projection vidéo (une certaine distance est nécessaire pour être visible), j'essaie de placer le spectateur le plus près possible de l'action. Les limites entre l'espace scène et l'espace spectateur deviennent floues et confondantes. Voici ce que Schechner en dit :

Pour parvenir à des compositions recourant à la technique et à des interprètes vivants, il est nécessaire d'investir l'intégralité de l'espace. Il est impossible d'y arriver si le public et les interprètes ont chacun leur territoire. La bifurcation de l'espace doit cesser. L'espace est l'enjeu du dernier échange entre les interprètes et le public : les spectateurs font exister la scène autant qu'ils la regardent. Le résultat n'aura rien de chaotique : les règles ne sont pas supprimées, elles sont seulement modifiées.<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> SCHECHNER, R. (2008), *op. cit.*, p. 129



Par ailleurs, devant une présentation comme *Concassées*, pour le spectateur qui doit faire souvent des choix entre des actions qui se déroulent en simultané, la dialogique le met dans un rapport de perte face à certains fragments de la présentation. Danan parle d'éléments qui rivalisent entre eux :

Si le théâtre s'en tient à ses moyens traditionnels, la globalité n'est pas accessible, sauf sous l'apparence factice de l'universalisme ou de l'unanimisme, dans une optique qui put être celle du théâtre symboliste à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Elle ne peut être approchée que par l'hétérogénéité des moyens et des points de vue tournants que la scène va assembler. La vision globale ne peut se construire que dans un va-et-vient (celui-là même qu'autorise le satellite) entre les détails et l'ensemble, autrement elle n'est que l'image lointaine et poétique de la terre bleue comme une orange. Elle est donc (aussi) le fait du spectateur, qui établit les liens entre des éléments disjoints, mais réunis en un temps unique, réel, et dans l'espace virtuel du monde, dont la scène peut être vue comme la métaphore.<sup>69</sup>

Avec cette analyse de mes différents laboratoires, j'ai voulu montrer que chaque composante scénique ayant été travaillée de manière plus spécifique, les résultats et réflexions que j'en tire m'amènent à une production plus globale. Tout en affirmant mon mode d'organisation collective, une certaine esthétique de l'altération, ma thématique de l'échec et mon inscription interdisciplinaire, je souhaite maintenant développer mon concept d'une relation à l'image vidéo projetée comme source de dialogisme entre les formes de composantes scéniques dans une même production.

C'est dans le cours de séminaire avec Sylvie Cotton que je crée une performance mettant en lien le texte et le corps. *Méli-mes mots* devenait un passage entre le virtuel et le réel. D'un côté (figure 16), l'actrice-performatrice (moi) met en évidence son corps et

---

<sup>69</sup> DANAN, J. *L'œuvre-absente monde* - sonde 03#10 C.N.N. Session 2, <http://sondes.chartreuse.org/document.php?r=60&id=145>, (mise à jour le 2010-05-25, consulté le 2012-08-20)

de l'autre, une maquette projetée en miniature ce corps et des mots captés au vol (figure 15) (un logiciel choisit au hasard des mots pour ensuite les projeter). Le but est qu'à partir de l'accumulation de mots, le spectateur construise un texte à l'aide de son



Figure 15 : L'espace scénique de la projection vidéo. Projection en direct du corps de l'actrice-performatrice et de mots choisis par un logiciel sur une maquette à une extrémité de la salle

Méli-mesmots -2011  
Crédit photo : Nathalie Villeneuve

Figure 16 : L'espace scénique de l'actrice-performatrice et l'espace spectateur. À l'autre extrémité de la salle, avec sa robe, l'actrice-performatrice capte les mots par l'intermédiaire de la projection en direct



imaginaire. Le spectateur ne connaît pas l'existence du programme et son fonctionnement. Le processus de fabrication n'est pas assez apparent lors de la présentation. L'intérêt de cette expérience résidait dans la création de la dramaturgie en direct avec les spectateurs. Pour le performeur comme pour le public, il s'agit de

rencontrer le texte au moment même de sa projection. Le spectateur crée sens, crée une nouvelle dramaturgie telle que proposée au chapitre un.

Dans ce sous-titre, j'aborde aussi le dispositif scénique intimement lié au spectateur. La proximité que je crée dans chacun de mes laboratoires devient importante lorsque les limites entre l'espace scénique et l'espace spectateur sont invitées à être brisées. Comme dans le laboratoire *La tête sous l'eau*, où le spectateur est convié à venir aider l'actrice-performatrice.

Dans la plupart de mes créations, le dispositif est pensé pour un rapport entre technique et présence. L'espace conduit le spectateur à vivre un choix, à faire le passage d'un espace à l'autre. Il y a d'un côté la performance et de l'autre, le médium vidéo. L'espace est divisé de manière à stimuler un rapport dialogique.<sup>70</sup>

### 3.3 DES MOTS, DES CORPS, UN ESPACE ET DE L'IMAGE VIDÉO PROJÉTÉE

#### 3.3.1 LEULEU<sup>71</sup>

À partir d'un texte-matière (Voir annexe B) écrit par une femme<sup>72</sup> au corps malade, quatre femmes sur scène mènent leur corps jusqu'à l'épuisement. Aller jusqu'au bout de ses capacités physiques pour découvrir ce qui vient après avoir l'énergie orgueilleuse de la volonté de réussir. Elles explorent la persistance, la résistance et l'endurance. Entre théâtre et performance, leur corps en duo avec l'image vidéo projetée, les quatre

<sup>70</sup> Vous trouverez à l'annexe D un DVD avec des extraits des laboratoires présentés dans ce chapitre

<sup>71</sup> Avec une équipe interdisciplinaire constituée d'Elaine Juteau, Pierre Tremblay-Thériault, Anick Martel, Anne-Marie Ouellet et Yves Whissell. S'ajoutent à cette équipe des gens de théâtre ou de performance offrant un regard extérieur pour confirmer ma problématique de recherche.

<sup>72</sup> Ma sœur atteinte de dystrophie musculaire (une malformation des muscles) a généreusement accepté d'écrire un court texte suite à ma commande.

actrices-performatrices traversent la thématique de l'échec à travers une expérience de l'altérité. Le poids des autres, le poids de la société peut parfois peser lourd sur un corps malade. Aussi, deux hommes, des corps, des présences sur scène, qui manipulent la technique, les logiciels et l'éclairage rencontrent dans une relation d'écoute particulière (à la fois conflictuelle et complice) les quatre comédiennes. Par interposition du médium technique, de la machine, de la projection vidéo, ils créent contact avec les femmes sur scène.

C'est donc à partir de ce texte-matière qui parle des limites physiques d'une personne atteinte de dystrophie musculaire, que s'est construit le projet *Leuleu*. Même s'il s'agit de la thématique de l'échec en lien avec l'épuisement physique et mental, ce projet exprime avec ludisme un rapport au corps et à la technologie de la projection vidéo. Un récit fragmenté, à l'intérieur duquel le spectateur n'est pas ignoré et participe par sa présence à l'action.

Pourquoi parler de ce corps malade et s'emparer de ce texte comme matière de base? J'ai vécu entourée de cette maladie depuis toujours. Je vois ma sœur se battre et vivre avec ce lourd fardeau et j'ai voulu à mon tour connaître le poids de ce combat. Je tiens par contre à traiter ce projet avec un certain détachement face à cette histoire. C'est pourquoi j'ai demandé à ma sœur de m'écrire un texte, une sorte de journal qui ne relate pas des émotions, mais plutôt son état corporel au quotidien. Ce texte m'a émue certes, mais il m'a aussi donné une matière solide pour éprouver le corps et me pousser à rencontrer mes limites. *Leuleu*, titre donné par ma sœur à ce texte, est aussi mon surnom

d'enfance. Nous avons décidé d'adopter ce titre pour le projet, nous le trouvons simplement révélateur d'un lien, à la fois affectif, discret et intrigant.

### 3.3.2 ZOOM SUR L'IMAGE



Figure 17 : Le manipule-acteur en relation avec l'actrice-performatrice

*Leuleu* -2012  
Crédit photo : Judy-Anne Côté Dufresne

Dans ce dernier projet de mon cheminement à la maîtrise, se concrétise un partenariat essentiel entre l'image vidéo projetée et le corps des acteurs-performeurs. Deux types d'image mises en jeu, l'image en direct et la préenregistrée, se rajoutent la tablette graphique et quelques logiciels programmés en vue du projet. La construction du matériel s'est réalisée de manière sensible à la scène au travers différents laboratoires.

Tout débute avec la matière, des objets simples de la vie quotidienne (balayeuse portative, corde à danser, sable, parapluie... ), pour déconstruire et reconstruire cet

espace par les actions. Vers un esthétisme du chaos, nous mettons à l'épreuve notre matière, nous l'étalons au sol pour mieux la découvrir, l'expérimenter. Des matériaux bruts, des couleurs franches construisent cet espace et se mélangent aux acteurs-performeurs, manipule-acteurs (figure 17) et spectateurs. Les spectateurs entrent dans un espace dans lequel ils sont invités à faire partie, une scène esthétique, belle, ouverte et structurée, prête à recevoir le chaos des actrices-performatrices.

La proximité avec le spectateur est un aspect qui ressort de tous mes laboratoires et qui se poursuit dans ce projet final. La limite entre la scène et la salle est transgressable et le contact avec eux est une porte ouverte à l'inattendu. Cette fois, les spectateurs sont complètement dans l'action de la scène. Disposés sur des modules mobiles, ils sont transportés d'un point à l'autre de la salle par les actrices-performatrices, participant ainsi à leur épuisement physique.

Il y a eu dans ce projet, un tout autre rapport au texte projeté, que l'expérimentation de la vidéo pour la création textuelle dans les laboratoires passés n'avait pas rendu très concluante. Cette fois, le texte a réussi à trouver sa place et à susciter un dialogue entre la technique, le manipule-acteur et l'actrice-performatrice pour créer un moment d'interprétation différent à chaque présentation.

### 3.3.3 APPROCHE PRATIQUE

Vers un théâtre plus performatif, nous travaillons l'immédiateté de l'action en mettant en jeu notre corps et son épuisement. Notre corps a des limites qui diffèrent selon notre humeur, nos activités de la journée ou de la veille, etc. C'est ce contexte changeant du corps qui transforme la dramaturgie à chaque présentation. Telle qu'énoncée au chapitre un, cette nouvelle dramaturgie renforce le dialogisme entre chaque concepteur. Réécrivant l'espace chaque soir selon la présence des spectateurs et l'état de chacun, le travail se décline selon différents langages (techniques, corporels ou relationnels) et offre un univers à la fois fragmenté et rassemblé. Les quatre présentations devant public nous ont permis de vivre des moments complètement différents. La présence de mon jury, la présence de ma sœur, la fatigue, le stress de première, les réactions du public et sa participation sont des éléments qui ont rendu chaque présentation unique laissant l'œuvre dans un constant « work in progress ».

Dans la recherche d'une position intermédiaire et dans la continuité de la réflexion de Schechner, j'implique les techniciens sur la scène, mais aussi dans les images vidéo. À travers une présence médiatisée, le manipulateur-acteur intervient face à la vidéo, produit en direct ; il se confronte aux matières (images, textes ou dessins) les étale, les construit et les déconstruit, contribuant à l'esthétique du chaos qui gagne notre scène.

Malgré notre désir de travailler l'échec dans ce projet, à travers un engagement corporel en lien avec ses limites, nous constatons que le spectateur n'aura pas perçu avec évidence cette tension fondamentale. En proposant la question de notre corps, de sa

perception et de sa capacité, nous utilisons la projection vidéo pour l'altérer, lui donner une nouvelle image, le rendre autre, lui donner d'autres imperfections. Ainsi, plus que l'échec, le spectateur perçoit plus encore l'altération provoquée par notre altérité.

Le contenu dévoile tout à coup une dimension plus politique telle que la femme et le féministe ou plus socio-psychologique comme le rapport à la mère. Quatre femmes sur scène qui dévoilent leur corps et qui le mettent en jeu et en danger, peuvent certainement appeler à une certaine forme de féminisme et laisser paraître un aspect plus politique. Encore plus important au niveau politique, c'est cette volonté de déhierarchicalisation des rôles, de mettre tout le monde au même niveau, une collaboration où personne ne domine personne, et surtout un projet sans metteur en scène, figure traditionnellement dominante de l'organisation théâtrale. Un projet qui parle de ma sœur, appelle aussi l'apparition de la mère qui prend une place très importante à ses côtés. Si nous n'avons pas cherché à souligner ces thématiques, c'est aussi pour les laisser s'inscrire d'elles-mêmes sur le plateau, donnant au spectateur la liberté de les recevoir. En ce sens, à l'instar de l'échec notre but dans ce projet ne consistait pas à servir des messages, mais plutôt de proposer des sens ouverts à différentes perceptions.

Ce projet répond à mes questionnements de recherche en confirmant la place de l'image au théâtre. Est-ce possible de l'amener à l'endroit du partenaire de jeu et dans une forme de ressenti avec le corps de l'acteur-performeur ? Dans cette création, l'image a parfois pris cette place, mais nous lui avons aussi permis de tenir son propre discours (en laissant à l'image un espace plus cinématographique), la transposant ainsi dans un rapport dialogique avec le reste du plateau. En plus d'augmenter la présence du



technicien (pour devenir manipule-acteur) par des procédés intermédiaux, la présence de l'acteur-performeur se voit elle aussi changer, se retrouvant à la fois auteur du plateau et acteur à la caméra.

## CONCLUSION

Cette recherche-cr ation questionne les limites entre le th atre et la performance. Mon chapitre un m'a permis de poser les balises d'une sc ne interm diale. J'ai trac  un ancrage th orique afin de structurer ma pratique selon divers auteurs. Prenant comme appui la vid o pour laisser ces limites floues, ce nouveau m dium cr e le pont d'un art interm dial que j'ai nomm ,   l'instar de Josette F ral et dans la continuit  de Richard Schechner, th atre performatif. Dans la poursuite de la r flexion de Weber, je choisis de concentrer ma recherche sur un seul proc d  de cr ation d'image, celui de la projection vid o plut t que sur divers instruments technologiques.

De mon chapitre deux,  merge une esth tique li e   la technologie et au ressenti. Inspir e par quelques figures dominantes de ce que je nomme un « th atre vid o » en Am rique du Nord, j'ai  labor  ma m thodologie et mon esth tique par des exemples et contre-exemples. Ma m thode est ax e sur le collectif et sur l'utilisation de la vid o comme partenaire de jeu. Je peux ainsi mieux  valuer la sc ne multim dia et l'apport de mes pr d cesseurs qui m'aident   avancer dans mes propres recherches.

Finalement, mon chapitre trois retrace mes exp riences et m'am ne   d velopper mes propres concepts. Je d cline mon processus de cr ation selon certaines r currences dans mes laboratoires pour formuler certains constats. Ce chapitre met en perspective l'apport de l'exp rimentation en lien avec mes  crits. Il est le constat d'une recherche, en lien avec un esth tisme, une m thodologie et de multiples questionnements dramaturgiques, qui reste ouverte et en constante  volution. Il fait aussi  tat de la conception et de la pr sentation d'une production finale, *Leuleu*, r sultante de ma recherche et de mes explorations durant ces deux ann es de ma trise.

Face à ma problématique de départ, est-il donc possible de prioriser les relations à la fois dialogiques et performatives entre l'acteur-performeur et l'image vidéo projetée plutôt que de convoquer la technologie comme « instrument » fascination dans une création dramaturgique?

Le refus de dissimuler les rouages techniques témoigne alors d'une volonté anti-illusionniste : ces dispositifs ne cherchent pas à se faire passer pour la réalité. Au contraire, ils jouent à la défaire en associant le projecteur comme machine, le transport et la représentation d'une image-lumière.<sup>73</sup>

Comme le propose Weber, la mise à vue de la « machine » incite à la désacralisation de cette dernière et la confère à son rang le plus évident, créatrice de lumière. Ma recherche du ressenti plutôt que du sensationnalisme m'a rapidement conduite à confronter le médium vidéo au corps (le corps comme espace de projection, le corps comme contact entre la lumière et l'image, le corps sensible à la lumière). Les relations dialogiques et interdisciplinaires que j'ai suscitées m'ont poussée à travailler les médiums de manière indépendante, le corps pouvant parfois en oublier la vidéo et inversement. Suite à la production *Leuleu*, il me semble juste de mentionner qu'il est possible de percevoir la vidéo et l'acteur au même titre, même s'il est difficile de garder ce dialogue tout au long de la présentation. Est-ce que le fait de présenter la machine aide à établir ce pied d'égalité? En définitive, je crois que c'est la présence sur scène du manipule-acteur qui en plus d'afficher la machine, en montre sa manipulation et permet l'écoute directe de l'acteur-performeur à la machine. Par contamination, ce contact

---

<sup>73</sup> WEBER, P. (2003), *op. cit.*, p. 121

stimule le spectateur et lui rend accessible ce jeu avec la projection d'image, au même titre que l'acteur.

Mon exigence à répondre à la question de la nécessité d'une image en vidéo m'a souvent obligée à remettre en question la pertinence de son utilisation. Pourquoi, si ce n'est pas pour créer un effet sensationnel, ai-je besoin de faire apparaître une telle composante scénique par la vidéo projection plutôt que par la matière réelle elle-même? Ce questionnement constant dans ma recherche-crédation m'a entraînée vers différents constats. Afin de répondre à la nécessité de la présence de l'image vidéo, il est préférable qu'il y ait transformation de l'objet, de la matière (par sa dimension, par son altération, par le montage qui transforme le mouvement et crée de la déconstruction). Selon mon concept du manipule-acteur, où la présence de celui-ci constitue une part de la présence de l'image, cette dernière ne peut pas prendre plus de place que l'acteur-performeur, elle doit se retrouver à la même position, celle de partenaire, pour qu'il y ait un réel dialogue (divergent ou amical). Dans l'idée de poursuivre une réflexion dialogique, l'image vidéo doit pouvoir trouver sa nécessité par rapport à l'espace, au corps et au temps, mais doit aussi pouvoir vivre de manière indépendante sur la scène. Le corps, intimement connecté à ma thématique de l'échec (ou comme notre analyse du spectacle le révèle, la thématique de l'altération dans la dynamique de l'altérité), doit tenter (souvent dirigé vers une relation à l'échec due à la planéité de l'image) d'entrer en contact, de voir l'image projetée comme une matière à déconstruire, à pénétrer, à toucher.

Cette recherche ne se ferme pas suite à ces expérimentations. Elle ne représente pas une finalité, mais la naissance de nouveaux questionnements. Néanmoins, je peux dire qu'en termes de perspectives, *Leuleu* tentera d'avoir une vie en-dehors de l'université, en continuant les laboratoires. Et au-delà même de ce spectacle, ma recherche se prolongera particulièrement en ce qui concerne le corps, l'échec et l'altérité ainsi que sur le passage du réel au virtuel en lien avec le médium vidéo sur la scène théâtrale.

Ma maîtrise me permet déjà de travailler dans le milieu professionnel et j'ai, à ce jour, réalisé quelques conceptions vidéo pour différentes compagnies théâtrales de la région. Si la vidéo poursuit son essor dans la région, j'aurai probablement la possibilité de retravailler pour quelques compagnies. Mon objectif est aussi de poursuivre mon propre travail de création, à l'aide de différents collectifs. Je compte y concentrer mon attention sur le jeu corporel et l'image vidéo projetée.

C'est ce constant désir d'enfance de pénétrer l'image et ma recherche incessante d'une forme de perfectionnisme qui me conduisent à me questionner et à faire de la recherche-crédation. Cette envie toujours présente me mènera encore et toujours, je l'espère, à chercher et à expérimenter.

## BIBLIOGRAPHIE

## ARTICLES

BRUNEAU Monik et VILLENEUVE André (dir.). (2007) *Traiter de recherche création en art : Entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*, Québec, Presses de l'Université du Québec, p.153-174

CORRINE, Solis Renéjulve.(1999) «Élizabeth Lecompte, metteur en scène du Wooster Group.» Dans le journal Libération

FÉRAL, Josette. (2008) «Entre performance et théâtralité : le théâtre performatif» In *Théâtre/Public* n°190, Gennevilliers, p.28-35.

FÉRAL, Josette. (2003) « Un corps dans l'espace : perception et projection », in *Théâtre : espace sonore, espace visuel*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, p. 127-143.

FÉRAL, Josette. (1985) « Performance and theatricality : the subject demystified », in *Modern Drama*, vo. XXV, mars, Traduction de l'article « Performance et théâtralité : le sujet demystifié » paru dans le livre *Théâtralité, écriture et mise en scène*, édité à Montréal, par HMH. p. 170-181.

GUAY, Hervé. (2008) « Vers un dialogisme hétéromorphique », in *Tangence*, n°88 p.63-76

HÉBERT, C. et Perelli-Contos, I. (2006) «Théâtre et (nouvelles) technologies : un espace d'opérations interactives», dans Poirier J. (dir.), In *Théâtre & nouvelles technologies*, Éditions Universitaires de Dijon. P.47-57

LARRUE, Jean-Marc. (2008) « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 12, p. 13-29.

LE PORS, Sandrine. (printemps 2008) «Les technologies de l'image en Allemagne : une entrée en scène contrastée.», In *Registres/13 : Théâtre et interdisciplinarité*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle p. 46-50.

LESAGE, M-C. (2008). «L'interartistique : une dynamique de la complexité». In *Registres/13 : Théâtre et interdisciplinarité*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, p.11-26.

LOFFREE, Carrie. (1997) « La nouvelle dramaturgie et l'informatique. Stratégies de réception communes », *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales, Dramaturgie*, n° 21, p. 102-118.

PLOURDE, Élisabeth. (été 2007) «Partitions scénographique et textes spectaculaires : panorama des écritures scéniques québécoises contemporaines» dans *Le théâtre québécois contemporain, la culture et la langue*, numéro 146, p.30-37.

QUEINNEC, J-P. (2012). «La scène sonore, une dramaturgie collective et performative d'une autre image théâtrale» dans *Récits collectifs et nouvelles écritures visuelles*, dir. Francine Saillant et Michaël La Chance, CELAT, Ed. PUL, p. 213-226

ROY, Irène. (1990) « Robert Lepage et l'esthétique en contrepoint », □l'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales, n° 8, p. 73-80

SIMON, Sherry. (2002) «Se rincer l'œil», dans *Spirale*, numéro 186, septembre-octobre, p.28

#### LIVRES

BERGER, John. (1978) *Un peintre de notre temps*, Paris, Voix.

BRESSON, Robert. (1975) *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, France,

CAUX Patrick, BERNARD Gilbert. (2007) *Exmachina*, Edition L'instant même, Québec.

DANAN, Joseph. (2009) *Qu'est-ce que la dramaturgie ?*, France, Actes-sud.

FÉRAL, (2011) Josette. *Théorie et pratique du théâtre*, Barcelone, édition l'entretemps.

FOUQUET, Ludovic. (2005) *Robert Lepage, l'horizon en image*, Edition L'instant même, Québec

HAESEBROECK. E V. (2011) *Identité(s) et territoire du théâtre politique et contemporain*. Univers théâtral, l'Harmattan.

HEBERT, Chantal, et PERELLI-CONTOS, Irène, (2001) *La face cachée du théâtre de l'image*, Presse Universitaire Laval

LAURIER Diane et GOSSELIN Pierre (dir.) (2004) *Tactiques insolites : Vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*, Montréal, Guérin.

ROY, Irène. (1993) *Le théâtre Repère, Du ludique au poétique dans le théâtre de recherche*, Québec, édition Nuit Blanche.

SCHECHNER, Richard. (2008) *Performance : Expérimentations et théorie du théâtre aux USA*. Montreuil : Éditions Théâtrales.



WEBER, Pascal. (2003) *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, Paris, L'Harmattan.

#### DICTIONNAIRE

«Ressenti, sensationnalisme et sensationnel» dans *Le Petit Robert 2013*, Le Robert, édition 2012

#### SITE INTERNET

Straight.com, 14 janvier 2010, Vancouver, <http://www.straight.com/article-280483/vancouver/passion-rises-flames> (consulté le 20 juillet 2012) [en ligne]. Adresse URL

JESURUN, J. (1993) « *Breaking the relentless spool of film unrolling* », revue FELIX, Vol. 1, issue. 3 : Postliterate, (consulté le 2011-04-20) [en ligne]. Adresse URL <http://www.e-felix.org/issue3/Jesurun.html>

Danan, Joseph, (mise à jour : 25-05-2010) (consulté le 20-08-2012) [En ligne] Adresse URL <http://sondes.chartreuse.org/document.php?r=60&id=145>, l'œuvre-absente.monde - sonde 03#10 C.N.N. Session 2

(Page consultée le 20-04-2011), [en ligne]. Adresse URL <http://reidfarrington.com>

(Page consultée le 20-04-2011), [en ligne]. Adresse URL <http://sites.google.com/site/johnjesurun/>

(consulté le 2012-06-15) [en ligne]. Adresse URL <http://www.4dart.com/>

(consulté le 2012-06-25) [en ligne]. Adresse URL <http://thewoostergroup.org/blog/>

(consulté le 2011-04-20) [en ligne]. Adresse URL <http://sites.google.com/site/johnjesurun/>

(consulté le 2012-06-25) [en ligne]. Adresse URL <http://collabarts.org/?p=198>

ANNEXES

Annexe A  
Extrait de journal de bord

Extrait du journal de Main Street

Relations

comedien Avec - Rythme  
- Mut  
contre

Image + espace (scénographique) I-C+P  
Image + Comédien I+C et I+C+P  
① Image + ② Comédien I → C  
① Comédien + ② Image C →

C+I+C  
C+C+I

Avec-Rythme -Mut	Proche/lors vertical/horiz
Contre-Rythme -Mut	Haut/Bas

I+C I-C+P  
I+C+P

C → I → C  
C+I+C  
C+C+I  
C+I+C+P  
C+P  
C+P/C  
C+P(I/F) → C  
P(I/F)  
P(IM)  
P=C et C=P → Proposition certains  
I=AP  
P/C → possibilité

I = Scéno → I-C? I x C  
- Personnage → Dieu (sumis) interlocuteur/duo  
- lumière → Doux l'ombre (I=C)  
- accessoires - éclaire le C  
- costumes - Tulle (transparence)

- prend en charge la partie (partie opérante)

(con)animation de \* Hilary

Extrait du journal Main Street

Niveau 10  
Phénoménologie de la perception

la corporeité  
le corps condition permanente de l'expérience  
pourquoi?  
ressenti - part vivant

3/10/2010

El chauffage

Relation tulle / vidéo

vidéo / corps

Respiration / tulle / corps

distance / (première des positions)

Corps de groupe

\* éclairer mur → à certain moment pour  
faire disparaître image fond

Retour du matin.

▷ Ralentir certaine suspension

→ travailler + la lumière que l'image?

▷ Quand on est dedans

sa lumière et son mouvement

qui fait qu'on travaille avec l'image

▷ Quand on arrive à l'objet on

travaille prop l'objet → plus que l'image

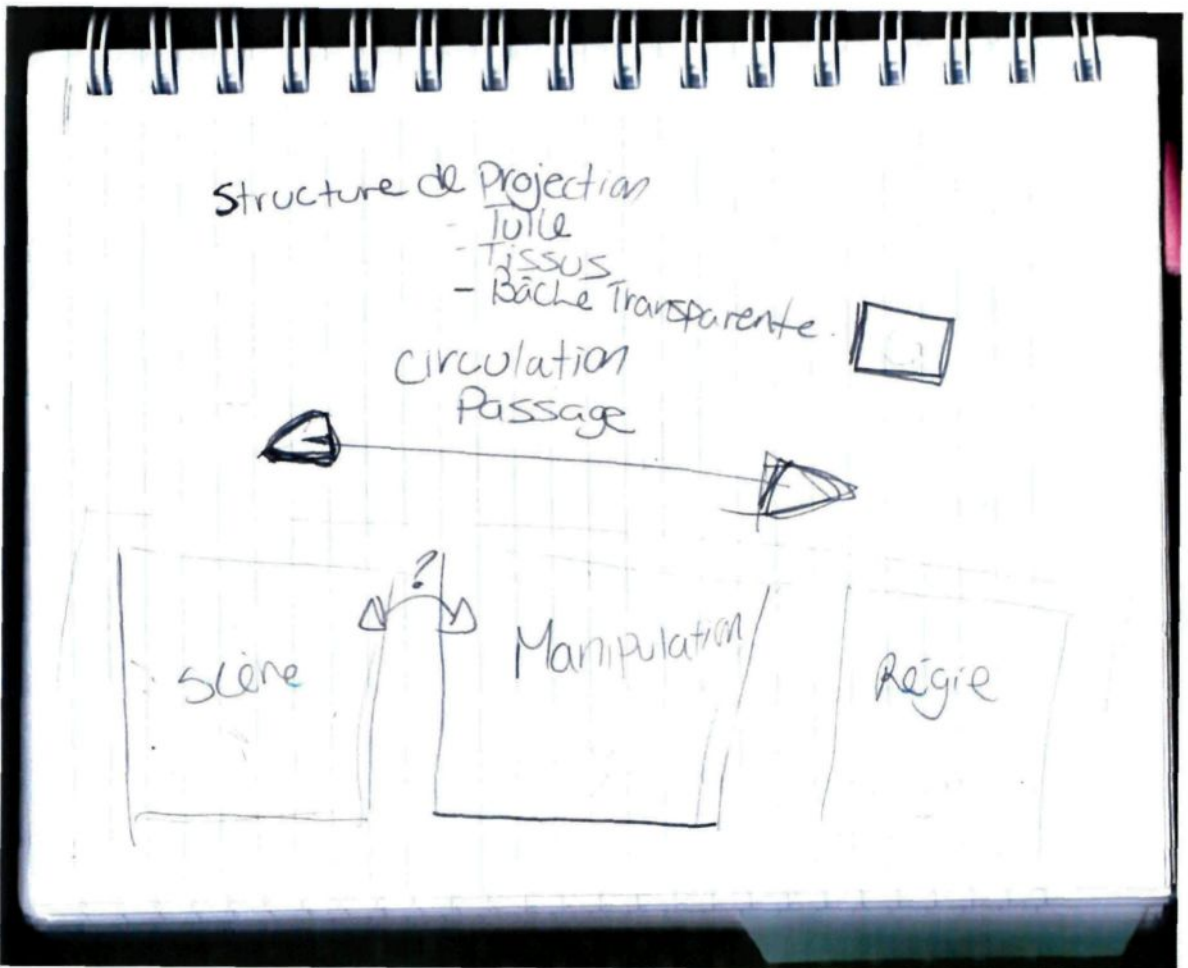
tulle + statique - mais on nous

empêche pas d'aller chercher

des images à certains moments

Changer la perception

Hilroy



Extrait du journal *Tout est accessoire !*

## Annexe B

Texte-matière *Leuleu* à l'état brut sans correction

Après une journée de travail passée debout à servir les abonnés (ce qui signifie que tu dois marcher de côté et de l'autre du comptoir et même de la bibliothèque pour leur répondre), la douleur se fait sentir dans tous les membres de mon corps. Mais surtout dans les jambes et surtout au niveau des genoux qui deviennent enflés. J'ai l'étrange sensation d'avoir les jambes qui pèsent 200 lbs et aussi grosses. Cela prend un bon bout de temps avant de diminuer malgré une bonne douche ou même encore des tylenols qui ne font aucun effet sauf peut-être enlever un peu la sensation de gonflement. Souvent au travail, je n'ose même pas prendre le temps de m'asseoir lors de mes pauses de peur de ne pas être capable de me relever vu le soulagement et l'épuisement de mes muscles. Alors j'attends d'être rendu chez moi pour m'asseoir mais le problème c'est qu'une fois chez moi ma journée n'est pas terminée. Je dois faire du ménage, me faire à manger et toutes ces choses quotidiennes. Juste le fait de passer l'aspirateur j'ai l'impression d'avoir couru un marathon tellement je viens essouffler et que mon cœur bat très vite et ce sans compter le mal fou que ça fait dans mon poignet droit. Par chance je ne fais pas le ménage à tous les jours et souvent j'étire ça aux deux semaines. Sauf pour ce qui est de faire le lavage de la salle de bain qui est aussi pénible sinon plus pour mon poignet. Je ne suis pas capable de frotter le bain comme il se doit car je n'ai pas beaucoup de force musculaire dans les mains et les bras et lorsque les mouvements sont trop répétitifs la douleur devient quasiment insupportable alors je le fais en surface. Pour ce qui est des douleurs au poignet droit, elle est toujours présente peu importe le moment de la journée parfois, tout dépend de ce que j'ai fait dans la journée, elle devient vraiment insupportable et rien ne la soulage à part le fait de remettre les os à la bonne place. Mon travail m'apporte beaucoup de manipulation de documents ce qui accentue la douleur au poignet et lorsque je suis plus fatigué une forte douleur dans les muscles entre les deux omoplates. C'est parfois difficile de continuer la journée de travail avec ces douleurs musculaires et lorsque les personnes avec qui tu travailles te disent que tu as l'air fatigué et que tu devrais rentrer chez toi et te reposer ou encore qu'ils te disent que eux sont encore plus fatigués que toi et que leur bobos sont intolérables. Mais il faut continuer d'avancé et gardé le moral à travers tous ça en prenant sur nous-mêmes et de faire en sorte d'avoir un regain d'énergie pour que pour eux tu sembles normal. Les gens se rendent pas compte qu'il demande toujours le double du travail à une personne avec des limitations pour avoir l'impression que cette personne a accompli la même quantité de travail qu'eux à la fin de la journée. Parfois certaines collègues de travail m'invitent à sortir avec elles le soir et mon cœur me dit toujours vas-y et ma tête elle me dit non tu le sais que tu vas en avoir pour au moins une semaine à t'en remettre. Mais comme il est difficile de se faire de vraie amie sans qu'on te prenne toujours en pitié, on fait un effort et on assume les conséquences après. J'essaie également d'en profiter quand l'occasion se présente car ça n'arrive pas souvent non plus. Les gens ont très peur des différences même s'ils disent le contraire parfois on le ressent dans leur façon d'agir ou encore dans leur parole sans qu'ils s'en rendent compte. Et souvent c'est très blessant. Tout

comme lors des repas, où je me fais dire plus souvent qu'autrement « c'est ben long mangé » ou encore « tu penses tu en avoir assez de temps, il me semble que ça doit être froid », « tu manges toujours la même chose »... Ce que les gens comprennent pas c'est que la mâchoire est fait d'os et de muscles et comme ma maladie atteint les muscles et bien j'ai des difficultés à mâcher mes aliments. Peut importe l'aliment en question, cela me demande beaucoup plus d'effort au niveau de la mastication puisque c'est un exercice qui devient épuisant. Cela cause un effet sur le choix des aliments et la quantité que je mange. Comme le simple fait de mastiquer est épuisant cela me demande le double du temps pour manger et ce qui occasionne que parfois je ne mange pas à ma faim. C'est très long, pour un coup de mastication pour eux moi ça équivaut à trois ou quatre. Ce qui fait que souvent eux sont rendus au dessert ou même que leur repas est terminé et moi j'ai seulement la moitié de manger. Souvent c'est très dur pour le moral, tout ces petits commentaires peut importe sur quoi, on fini par se faire une carapace pour que cela ne nous atteigne pu. Il y a aussi le fait qu'on me dise que ma mère me prépare encore tous mes petits plats. Eh bien oui car encore une fois, lorsque ma journée est terminée, je n'ai plus la force de me faire à manger par moi-même. Cela peut avoir l'air d'une lâcheté de ma part mais ça fait toute une différence dans ma journée. Je peux concentrer mon énergie ailleurs. Je dirais que la douleur et tellement toujours présente qu'on arrive même pu a dire si on souffre vraiment ou que nous sommes seulement habitué à ce mode de vie. Par contre, on s'en rend compte lorsque nous avons des journées plus difficiles que d'autre ou de bonne baisse d'énergie. On a beau aller puiser l'énergie qui nous manque ailleurs mais un moment donner ce ailleurs devient également vide aussi. Et souvent, on s'en rend aussi compte quand on entend les autres nous raconter tous ce qu'ils font ou leur projet et qu'ils te demandent et toi que fais tu. Rien je ne suis pas capable d'en faire ou je n'en ai pas la force. C'est dure physiquement de pas pouvoir suivre les autres et aussi moralement. Toutes ces petites épreuves que l'on surmonte au courant d'une journée me semblent parfois si énormes mais je me dis qu'il y a des gens bien pire que moi dans la vie et qu'au point où je suis rendu aujourd'hui, je me considère privilégié de pouvoir faire tout ce que je veux ou à peut près tout. Je garde le sourire en me disant que demain est un autre jour. Par chance j'ai une famille formidable qui m'appui dans tout ce que je fais et sans eux je ne serais pas rendu-là aujourd'hui.

©Mylène Giguère



X0397920 8