

STRATÉGIES ET MÉTHODES D'UTILISATION DES TECHNOLOGIES DU
QUOTIDIEN DANS LA CRÉATION THÉÂTRALE

Maxim Racicot-Doucet
Dir. Anne-Marie Ouellet

Thèse soumise à l'Université d'Ottawa
dans le cadre des exigences du programme
de maîtrise en théâtre
profil recherche et création

Département de théâtre
Faculté des Arts
Université d'Ottawa

© Maxim Racicot-Doucet, Ottawa, Canada, 2023

Résumé

Ce mémoire de type recherche-crédation cherche à analyser comment certaines productions théâtrales professionnelles utilisent des outils technologiques de pointe afin de créer des effets esthétiques, pour ensuite tenter de les reproduire avec des technologies du quotidien que nous sommes plusieurs à posséder à la maison tels le téléphone intelligent, le haut-parleur bluetooth ou le projecteur lors de laboratoire de création. Le projet s'inscrit dans un contexte social où les technologies s'intègrent de plus en plus à notre vie domestique en se diversifiant davantage pour répondre à nos besoins et nous divertir. Alors que nous sommes entourés de ces machines, qui pour la plupart peuvent être mises en réseau, ce projet souhaite explorer comment ces objets technologiques du quotidien peuvent soutenir une création artistique, théâtrale en l'occurrence. Cette recherche propose de construire les fondements d'un savoir dans l'intégration des technologies du quotidien par le biais d'explorations qui tenteront de recréer les effets obtenus dans les spectacles à l'étude, mais avec les technologies qui peuvent être retrouvées dans plusieurs foyers occidentaux. La partie théorique de cette recherche s'articule autour de trois pôles conceptuels clés, c'est-à-dire l'intermédialité qui théorise les relations entre les médias, le solo-machine qui sous-tend un jeu entre l'acteur, sa machine et le spectateur et finalement la figure du conteur qui manipule le récit ainsi que les outils permettant de le raconter. Dans le cadre de cette recherche, le conte du *petit Chaperon rouge* revisité par Joël Pommerat a servi de base textuelle commune aux explorations. Deux laboratoires de créations ont donné lieu à une quinzaine d'explorations expérimentant chacune des techniques pour intégrer les technologies du quotidien dans une scène théâtrale. Le résultat des laboratoires résume les points forts, les points faibles ainsi que les pistes d'exploration futures de chacune des techniques expérimentées.

MOTS-CLÉS : Technologies du quotidien, intermédialité, solo-machine, théâtre technologique.

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier le corps professoral et le personnel du département de théâtre de l'Université d'Ottawa pour ces cinq superbes années de Baccalauréat et de Maîtrise qui furent remplies de belles épreuves, de rires, d'opportunités et d'épanouissements. Sylvain, Louise, André, Anne-Marie, Joël, Tina, Paul, Isabelle, John, Jon, Céline, Kyle, Suzanne, Alexandre, Siônéd, Antoine, Jeannine, Angela, un grand merci.

Un merci particulier à ma directrice, Anne-Marie Ouellet pour ses conseils, ses remarques et sa passion avec lesquels elle a su m'appuyer tout au long de ce projet.

Merci à mes amis et collègues qui m'ont aidé, encouragé, fait rire et avec qui j'ai traversé monts et marées pour devenir la personne que je suis. Clémence, Zackari, Emmanuelle, Pascale, Marguerite, Jean-Christophe, Virginie, Frédéric, Aryane, David, Amélie, Pascale, Jonathan, Jacob, Amélie, Antoine, Antoine, Karl, Benjamin, merci énormément mes braves.

J'aimerais remercier mes différents mentors qui, au long des 25 dernières années, m'ont montré l'exemple par leurs choix. Denys, M. Ouellet, Maxime, Christian, Patrice, Marie-Christine, Jonathan, Vincent, David, Jérôme, Mitia, Patrice, Sylvain, Gilles, Chantal merci à vous, je tâcherai d'en faire autant.

Un merci de toujours à ma mère et à mon père qui m'ont soutenu dans mes études comme dans ma vie. Francine, Denis, merci.

Finalement, un dernier merci pour toi Pascale, qui a su m'encourager et m'accompagner à pousser plus loin mes études, ma réflexion, ma persévérance et sans qui, rien de ce que j'ai accompli ne serait aussi beau aujourd'hui.

Je chéris les souvenirs que vous m'avez tous apportés.

Table des matières

Résumé	ii
Remerciements	iii
Introduction	1
Chapitre 1	7
1.1 Concepts opératoires	7
1.1.1 Les médias et la médiation	8
1.1.2 Opacité, Immédiateté et Transparence	10
1.1.3 Présence vs effet de présence	11
1.1.4 Les trois versions d'intégration de la technologie	12
1.1.5 La scène augmentée.....	14
1.2 Concepts entourant la création en solitaire	14
1.2.1 Le solo-machine	15
1.2.2 La triangulation	16
1.2.3 La figure du conteur	17
Chapitre 2	18
2.1 Les lieux et l'espace	19
2.1.1 Le cas Cold Blood	20
2.1.2 Le cas 887	24
2.2 Le Temps	27
2.2.1 Cold Blood, la lumière et le temps qui passe	27
2.3 Les Personnages	29
2.3.1 Le cas des Aveugles	30
2.3.2 Robert Lepage et la projection	32
2.4 Conclusion du chapitre	33

<i>Chapitre 3</i>	35
3.1 L'espace et les lieux.....	36
3.2 Le temps.....	43
3.3 Les personnages	46
<i>Conclusion</i>	61
<i>Annexe – Matériel nécessaire</i>	65
<i>Bibliographie</i>	72

Introduction

L'intégration des technologies du quotidien dans la création théâtrale

Nous sommes à une époque où les technologies infiltrent progressivement notre quotidien pour répondre à différents besoins pratiques et nous divertir. Dans le milieu artistique, il est de plus en plus courant de voir des artistes amateurs expérimenter avec du matériel qui n'était autrefois qu'accessible aux professionnels. Indépendamment des questions éthiques que pose la présence parfois envahissante des technologies dans nos vies d'aujourd'hui, le potentiel créatif de ces outils est immense.

Parmi ceux qui innovent avec ces technologies dans les dernières années, on retrouve les créateurs de contenu en ligne. Les nouvelles applications mobiles et l'évolution des réseaux sociaux tels que *YouTube*, *Snapchat* et *TikTok* sont, entre autres, intéressantes pour leur accessibilité, qui permet à une foule de gens de divers milieux de les utiliser et ainsi favoriser une multiplication et une diversification des façons de créer avec peu. Des applications comme *TikTok* qui ne permettent qu'une brève fenêtre de visibilité avec l'utilisateur par de courtes vidéos, poussent les créateurs de contenu à se réinventer et à imaginer de nouveaux moyens d'attirer l'attention de leurs abonnés. Ces plateformes foisonnantes deviennent une source d'inspiration pour d'autres médias, comme le théâtre. Nous n'avons qu'à penser à la pièce récente *Le sexe des*

pigeons de Blanchette, Côté et Dansereau (2022), qui adopte le langage et les codes des réseaux sociaux au sein même de la dramaturgie écrite de la pièce.

L'approche de l'intermédialité théâtrale, qui conceptualise la relation entre les médias et leur intégration dans la création artistique, est la base théorique de choix pour élaborer davantage ce sujet. Cette approche encourage la cohabitation de divers médias au sein même d'une œuvre. Dans l'approche intermédiaire, plusieurs médias peuvent être étudiés, or, dans le cadre du présent mémoire, nous nous intéresserons davantage à ceux qui sont technologiques, c'est-à-dire qui utilisent une technologie précise telle que le projecteur ou l'enregistreuse audio. Plusieurs œuvres phares de cette approche sont abondamment étudiées en recherche, nous n'avons qu'à penser au travail de Robert Lepage ou de Denis Marleau (Lesage, 2008 ; Proust, 2015). Malgré ces nombreuses études de cas, rares sont les chercheurs-créateurs qui proposent des modes d'emploi pour les médias qu'ils utilisent. En effet, peu d'écrivains font le pont entre la théorie et la pratique. Pour pallier ce manque, cette thèse s'attardera aux liens entre les concepts théoriques fondamentaux de l'intermédialité et une méthodologie de création intégrant des médias technologiques dans une pratique théâtrale.

Bien qu'on puisse voir les technologies dans presque toutes les pièces professionnelles d'aujourd'hui, elles sont sous-représentées dans le cursus des études théâtrales. J'ai moi-même trouvé qu'au cours de mon parcours scolaire l'usage des technologies était trop peu enseigné, et que ces outils n'étaient pas particulièrement encouragés dans nos créations personnelles malgré leur présence grandissante en art. Ceci constitue un écart entre le monde académique et professionnel. Louis-Phillipe Labrèche appuie cette idée en disant que « Les écoles de théâtre n'ont pas toujours le souci de suivre les dernières innovations en la matière », bien que la formation soit

le point de départ de leur utilisation (2018, p.34). Ainsi, il m'apparaissait pertinent d'explorer l'usage de technologies accessibles aux étudiants et amateurs.

Objectifs et hypothèses

Cette recherche souhaite expliquer la théorie intermédiaire derrière certaines techniques utilisées par des artistes phares de la création théâtrale technologique. Les stratégies de création décortiquées seront ensuite transposées à des outils technologiques plus communs et moins dispendieux. Ce projet de recherche propose donc des outils pour les artistes qui souhaitent commencer à intégrer la technologie dans leurs créations, mais qui souhaitent travailler seul, ne peuvent se permettre le matériel dispendieux, ou qui n'ont jamais touché à ces objets. Ultimement, nous espérons que cette recherche serve de référence pour les jeunes créateurs(trices) ou toute autre personne souhaitant intégrer des technologies dans leur pratique artistique. Bien que cette thèse ne soit pas un guide à proprement parler, les données qu'elle recense pourraient ensuite servir de contenu à la création d'un guide d'utilisation des technologies de poche pour la création théâtrale.

Concrètement, ces visées s'articulent selon différents objectifs. D'abord, l'objectif principal de ce projet est de déterminer si l'adaptation d'une technique professionnelle¹ avec des technologies de poches est réalisable ou non. En d'autres termes, est-il possible de recréer des effets obtenus avec la technologie de grandes productions avec des technologies moins dispendieuses ? Puisque chaque technique poursuit un but esthétique souhaité, il sera important de préciser les conditions de réussite. Un but esthétique pourrait être, par exemple, de personnifier un nouveau personnage en transformant ma voix à l'aide de la technologie. Une technique sera

¹ J'entends par ici une technique qui provient d'un des spectacles à l'étude au chapitre 2.

considérée comme probante si l'effet esthétique désiré est reproduit. Dans ce cas-ci, si la modification de la voix permet de faire émerger un nouveau personnage. Un objectif secondaire sera de documenter le temps nécessaire à la préparation et à la présentation de la technique nouvellement adaptée. Un autre objectif secondaire sera de déterminer si les effets sont diminués ou si la qualité de l'effet est maintenue.

Au-delà de la réalisation de ces adaptations, un deuxième objectif principal sera de voir si l'exploration lors des laboratoires mènera à des découvertes fortuites. La reproduction à petite échelle mènera-t-elle à la découverte de nouvelles techniques propres aux technologies de poche?

Basés sur les écrits théoriques et les études de cas recensés, nous avons émis les hypothèses suivantes :

Hypothèse 1 : Nous croyons tout d'abord qu'il sera plus facile de recréer des techniques engendrant l'opacité (le média est vu par le spectateur) que l'immédiateté (le média n'est pas vu par le spectateur)². (Bolter, Grusin dans Larrue, p.35-36) Ceci puisque les technologies de poche ont généralement un aspect de bricolage scénique qui est moins discret sur scène qu'avec du matériel professionnel.

Hypothèse 2 : Pour ce qui est des techniques visuelles, nous émettons l'hypothèse qu'il sera possible de recréer avec un projecteur portatif ainsi qu'un téléphone intelligent (ou un ordinateur) la majorité des techniques professionnelles qui utilisent la projection. Or, nous estimons que cette recréation sera moins impressionnante en termes de grandeur et d'effet, dû à l'usage de technologies moins imposantes. De la projection de décors en arrière-plan jusqu'à la captation en direct d'une maquette retransmise sur l'écran de projection, toutes ces techniques seront testées pour tenter d'arriver à un résultat semblable, bien qu'anticipé moins impressionnant.

² Les termes d'opacité et d'immédiateté seront définis davantage au chapitre 1.

Hypothèse 3 : Concernant les techniques sonores, nous émettons l'hypothèse que les techniques comportant un travail sur le son seront les plus difficiles à recréer, puisque le travail du son est moins intuitif et requiert des formations musicales avancées.

Présentation des chapitres

Ce mémoire comporte trois chapitres. Le premier abordera les concepts théoriques qui balisent ce projet de recherche. Du concept du média à celui du solo-machine en passant par la figure du conteur, ce chapitre recensera les concepts propres à l'intermédialité ainsi que ceux entourant la création en solo.

Dans le deuxième chapitre, j'examinerai l'utilisation de technologies en scène à travers l'étude de cas de trois spectacles phares dans la création théâtrale technologique, soit *Cold Blood* (Jaco Van Dormael et Michèle Anne De Mey), *887* (Robert Lepage) et *Les Aveugles* (Maurice Maeterlinck, m.e.s Denis Marleau). Pour ce faire, je commencerai par isoler certains moments marquants utilisant la technologie en scène dans ces trois œuvres auxquelles j'ai déjà assisté. J'identifierai ensuite les techniques employées par les artistes où l'usage des technologies a un effet sur les décors, sur la dramaturgie ou sur les personnages.

Enfin, dans le troisième chapitre, je consignerai les résultats d'une série d'explorations où j'ai tenté de reproduire les stratégies de création décortiquées au chapitre précédent, mais cette fois à l'aide de technologies du quotidien, afin d'en révéler leur potentiel créatif.

Les explorations ont été menées lors de deux laboratoires pratiques. Dans le premier laboratoire, le but était d'explorer la recréation d'effets isolés à l'aide de technologies de poche, et ce, en solitaire dans mon appartement. Les procédés utilisés pour créer ces effets furent appelés : technique(s). Par exemple, une technique explorée lors du premier laboratoire était le « décor

projeté », et celle-ci fut reproduite à l'aide d'un projecteur et d'un cellulaire, deux des multiples technologies de poche utilisées dans cette recherche. Quant au deuxième laboratoire, son but était d'approfondir les techniques ayant eu le plus de succès lors du premier laboratoire. D'autres techniques ont également été inventées en réagissant à ce qui advenait durant l'exploration.

Les explorations en laboratoire de ce projet utilisaient le conte du *petit Chaperon rouge* de Joël Pommerat comme base textuelle. Ce conte a été utilisé dans ce projet comme point de départ de la création pour sa malléabilité scénique. La forme simple du conte, son récit limpide et souvent connu du public m'ont permis de mettre l'accent sur les outils technologiques utilisés. J'ai choisi cette version du conte pour sa théâtralité inhérente, c'est-à-dire qu'elle a été créée avec le but d'être mise en scène, ses dialogues étant adaptés au jeu³.

Le propre du conteur c'est qu'il va et vient dans l'univers fictionnel, il est narrateur de l'histoire puis incarne momentanément un personnage. C'est sous l'appellation de rhapsode que Sarrazac parle du conteur et de sa résurgence dans le théâtre contemporain. Selon celui-ci, le rhapsode, en se tenant à la limite de la fiction permet de mettre en lumière le « rapport artisanal qui existe entre la narration et son objet ». (Sarrazac, 2011, p.12) Cette fonction précise m'aidera à explorer les techniques en me donnant une liberté dans l'interprétation. Le concept de la figure du conteur, lui, sera davantage détaillé au chapitre 1. C'est avec cette visée, en mettant d'avant la manipulation des outils et le bricolage technologique, que j'explorerai l'utilisation des technologies de poche.

³ Le choix du conte est expliqué d'avantage au début du chapitre 3.

Chapitre 1

Cadre théorique :

Intermédialité et autres concepts pour penser l'intégration des technologies scéniques

« La notion d'intermédialité était basée sur la conviction qu'il n'y a pas de média pur et que, d'une part, tout média intègre des structures, des processus, des principes, des concepts, des questionnements issus d'autres médias apparus au cours de l'histoire des médias en Occident, et, d'autre part, tout média joue avec ces éléments. »

Jürgen E. Müller, *Intermedialität*, 1996, p. 70.

1.1 Concepts opératoires

Le premier chapitre a pour but de présenter les différents concepts qui forment le cadre théorique de ma recherche. Les théories intermédiales sont au cœur de mon projet. C'est en 1985 qu'elles auraient commencé à être théorisées, alors que l'utilisation des technologies en scène date du tournant du 20^e siècle. (Larrue, 2015, p.27) Les concepts qui seront traités dans ce premier chapitre ont permis d'élaborer une grille pour analyser mon corpus d'œuvres utilisant des technologies et des médias en scène (chapitre 2). Ce cadre théorique servira également à décrire les techniques développées lors de mes phases de laboratoire (chapitre 3). Les termes et concepts opératoires seront présentés en entonnoir, du plus général au plus précis, en commençant par les concepts de média et de médiation.

1.1.1 Les médias et la médiation

Dans le livre de Jean-Marc Larrue, un média peut être compris comme un système de transmission d'informations par les sens. Robin Nelson, un théoricien du théâtre et de l'intermédialité, encense ce propos lorsqu'il parle d'un « effet créé dans la perception des spectateurs » (Larrue, 2015, p.19) et qui cerne ce que je veux dire lorsque j'emploie le terme média dans mes laboratoires de création. Ainsi, les technologies utilisées en scène comme la projection et l'amplification vocale par le microphone, pour ne nommer que celles-là, peuvent être vues comme des médias. Lorsque je parle d'une technologie en scène ou, plus précisément de projection ou du son capté par un microphone, je tiens pour acquis qu'il s'agit ici de médias.

Néanmoins le média peut aussi être, tel que l'entend le sémioticien argentin Éliséo Véron : « un ensemble constitué par une technologie *PLUS* les pratiques sociales de production et d'appropriation de cette technologie, lorsqu'il y a accès public aux messages. ». (Larrue, 2015, p.30) Larrue donne l'exemple du coût d'accès à un certain média comme le cinéma et son billet qu'il faut acheter, mais aussi des attentes qu'on a par rapport à ce média qui ne seraient pas les mêmes que ce qu'on attend d'un concert de musique pour ne donner que cet exemple. L'aspect social du média permet donc de créer les codes et les attentes envers celui-ci et fait partie intégrante des limites de l'usage du média, de son champ des possibles. Ainsi, un artiste qui souhaite intégrer un certain média dans sa création, par exemple le cinéma tout juste cité, peut s'interroger sur les pratiques sociales liées au dit média et décider de jouer ou non avec les attentes et pratiques qu'un public a habituellement envers le média en question. Si l'artiste présente une pièce de théâtre dans laquelle il projette un film, il croise les codes du théâtre avec ceux du cinéma. Ceci augmente les

codes du (ou des) média utilisé et lui ajoute de la complexité puisque son contenu se mélange avec celui d'un autre média. McLuhan, Grusin et Bolter sont tous d'accord pour dire que :

« tout média s'approprie les techniques, les formes et la signification sociale d'autres médias et tente de rivaliser avec eux ou de les refaçonner au nom du réel. Dans notre culture, un média ne peut jamais opérer isolément parce qu'il doit entrer en relation, de respect ou de rivalité, avec d'autres médias. ». (David Bolter & Grusin, 1999, p.65)

Ils donnaient l'exemple du film qui est avant tout une captation du média du théâtre ou encore, celui du livre qui est précédé du média de la langue écrite. Cette distinction met en lumière le jeu et l'intervalle possible entre les différents médias, et ce parce que : « le contenu d'un médium porte les traces des médias antérieurs et les graines de médias à venir. ». (McLuhan dans Larrue, 2015, p.34)

La médiation, quant à elle, est l'acte d'utilisation d'un média. Comme l'affirme le professeur de théâtre Ralf Remshardt : « Est médié tout ce qui est le produit d'une médiation. Lorsque la médiation se fait par un dispositif technologique (une caméra, un micro, etc), on parle de médiatisation. ». (Remshardt, 2015, p.58) Cette précision faite par Remshardt appuiera mon utilisation de l'expression « médiation », puisque j'utiliserai les technologies du quotidien (en grande partie le téléphone intelligent, sa caméra et son micro) et que cette opération pourra être appelée « médiatisation ». Ce projet de recherche et création repose donc sur l'utilisation de certaines technologies qui sont des médias et de leur médiation.

1.1.2 Opacité, Immédiateté et Transparence

Cette section présente trois termes pratiques en lien avec la recherche qui ont permis de cadrer les expérimentations pratiques de ce projet de recherche. Il existe deux concepts fondamentaux dans la théorie intermédiaire pour qualifier l'usage des technologies en scène ; l'opacité et l'immédiateté. Pour Jean-Marc Larrue citant Chiel Kattenbelt; le théâtre « c'est un "hypermédia" en ce que, d'une part, il est composé de divers médias, techniques et technologiques, et d'une autre part, il en préserve l'intégrité [des médias] et ce que, en termes intermédiaires, on appelle l'opacité. ». Ce phénomène survient lorsque que le spectateur peut voir et comprendre le média en scène, car « Il y a opacité lorsque l'utilisateur perçoit la médiation ». (Larrue, 2015, p.15 et 39) Ainsi, si l'on voit la présence du média ainsi que son fonctionnement, nous pouvons le qualifier d'opaque. L'œuvre *Cold Blood*, de Jaco Van Dormael, en est un bon exemple par son choix assumé de montrer sur scène toutes les maquettes et la machinerie qui composent le spectacle. Cet exemple précis sera traité en détail au prochain chapitre.

En contrepartie, il y a l'immédiateté, que certains peuvent aussi nommer transparence. L'immédiateté arrive lorsque la médiation est imperceptible par le spectateur, qui est sans réponse à la question ; comment se produit ce qui arrive devant moi ? Nous n'avons qu'à penser aux *Aveugles* de Denis Marleau et à son dispositif qui nous fait croire que les visages perchés dans l'espace sont incarnés par de vrais comédiens présents. Pour définir l'immédiateté, Larrue écrit: « Nous sommes ici en plein illusionnisme, dans une logique qui ressortit à la mimesis et qui reprend les arguments traditionnels sur lesquels l'industrie médiatique a fondé ses stratégies de marketing depuis plus d'un siècle » (Larrue, 2015, p.35), c'est-à-dire avec le plus de fidélité et d'imitation du réel possible. Ces deux termes sont donc extrêmement importants puisque, bien que

certaines associent l'intermédialité à l'hypermédiateté, et l'hypermédiateté à l'opacité, je pense que la transparence ainsi que l'opacité sont bel et bien des parties à part entière de l'intermédialité et ne sont en fait qu'un choix artistique. Les deux côtés d'une même médaille. Jean-Marc Larrue exprime bien leur dualité : « Alors que la transparence répondrait au besoin des usagers de vivre l'illusion du réel, l'opacité correspondrait à la fascination qu'ils éprouvent pour les processus de médiation, au plaisir qu'ils prendraient à les voir en mouvement. ». (Larrue, 2015, p.36) Ces deux approches ont été explorées dans mes laboratoires de création puisqu'elles ont des effets différents chez le spectateur et elles peuvent être pertinentes l'une comme l'autre dans la création d'un spectacle.

1.1.3 Présence vs effet de présence

La pensée intermédiaire met en lumière les tensions entre présence et effet de présence. La présence implique un corps humain présent dans un même espace-temps alors que l'effet de présence donne à imaginer, sentir une présence alors que celle-ci est distancée dans le temps ou l'espace et ce, grâce à l'utilisation d'un média. Selon Marie-Christine Lesage, théoricienne, professeure et chercheure en théâtre à l'UQAM, citant ici Marc Boucher, la présence est une « illusion en tant que sentiment de présence (subjectif) » tandis que l'effet de présence, lui, est objectif puisque c'est une « illusion de non-médiation d'une expérience médiatisée. ». (Lesage dans Larrue, 2015, p.277) On aurait cru le contraire, néanmoins Josette Féral dans son ouvrage *Pratique performative* va dans le même sens : « l'effet de présence est le sentiment qu'a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lesquels il se trouve, alors qu'il sait pertinemment

qu'ils sont absents. ». (Féral, 2012, p.26) Par exemple ; l'effet de présence peut découler d'un questionnement provenant de la triangulation dans un dispositif scénique transparent. Féral nous dit aussi que « l'absence de la présence » est souvent plus évocatrice que la présence elle-même. Elle donne l'exemple d'un acteur présent parlant au téléphone à un interlocuteur absent, ce dernier, en se laissant deviner et imaginer, attirera plus l'attention et la curiosité du spectateur. Jouer avec la présence et tenter de créer des effets de présence avec les technologies du quotidien feront partie de mes laboratoires de création. Le but sera de voir s'il est possible de créer des effets de présence forts avec les technologies de poche.

Un point soulevé par Larrue dans *Théâtre et intermédialité*, mérite ici d'être spécifié. C'est-à-dire celui de certains théoriciens tels Philip Auslander, qui ont défendu l'idée selon laquelle ; 1 : la présence n'est pas l'apanage (bien exclusif) du théâtre, donc une première attaque contre l'unicité prétendue et 2 : la présence n'est pas le contraire du médiatisé et n'est pas incompatible avec lui. (Larrue, 2015, p.52) Il est important de le mentionner ici puisque l'intermédialité se voit souvent attaquée par ses détracteurs sur le fait qu'elle éloignerait le théâtre de la présence par son usage des technologies. Certaines techniques du chapitre 3 pourront prouver le contraire.

1.1.4 Les trois versions d'intégration de la technologie

Dans son article *Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes*, Marie-Christine Lesage sépare en trois catégories les intégrations possibles des technologies au théâtre : intégratrice, différentielle, simulation de présence. Cette classification fait écho aux concepts d'opacité et de transparence évoqués plus haut, mais en s'approchant davantage du côté pratique.

Premièrement, la version intégratrice cherche à combiner la technologie avec la scène, de la fusionner avec le corps de l'acteur pour créer une nouvelle image, un nouvel agencement. Lesage donne l'exemple d'*Elseneur*, ce spectacle de Robert Lepage où, un jeu de caméra fait en sorte de capter le personnage d'Hamlet sous différents angles, permettant ainsi de retransmettre en direct plusieurs plans de son visage sur des écrans de chaque côté de la scène, créant ainsi des doubles du personnage. Ces doubles vont alors représenter les deux personnages, Horacio et Marcellus, qui viennent rendre visite à Hamlet. Les projections des caméras étaient inversées de sorte que lorsque Hamlet regardait un personnage, celui-ci se tournait vers le public. (Lesage, 2008, p.143-144) Cette version se rapproche davantage des concepts d'immédiateté et de transparence évoqués plus haut puisque parfois, le média est si bien intégré dans la scène qu'on ne distingue pas son fonctionnement de prime abord.

Deuxièmement, il y a la version différentielle. Celle-ci se démarque de la première dans son but assumé de déconstruire, ou de fragmenter le tableau scénique à l'aide des technologies/médias. D'ailleurs, les supports techniques sont toujours dévoilés dans cette méthode, ils sont sur scène sans être cachés et on voit souvent les fils de branchement et de connexion. Lesage cite l'exemple du Wooster Group tel que vu par Lecompte et où : « l'important est de déconstruire le tableau pour mettre en tension les différents médias, la scène et ses acteurs pour se fonder sur l'exploration de distorsions. ». (Lesage, 2008, p.147-148)

Troisièmement, il y a la version simulation de présence qui utilise les technologies en les cachant, un peu comme dans la version intégratrice, mais en cherchant toujours à « anthropomorphiser des éléments et ainsi créer une image vivante qui remplace la présence de l'acteur. ». (Lesage, 2008, p.151-153) Elle donne alors l'exemple des *Aveugles* de Maeterlinck mis en scène par Denis Marleau, dans lequel l'utilisation de projecteurs est dissimulée pour projeter

sur des masques moulés la performance préenregistrée du visage des acteurs et ainsi donner l'impression au spectateur d'être en présence d'interprètes en chair et en os.

Ces trois versions seront au cœur de ma recherche puisqu'elles délimitent bien l'univers des possibles que je pourrai explorer lors de ma création théâtrale avec mes technologies de poches.

1.1.5 La scène augmentée

Les technologies sont souvent utilisées pour augmenter un élément de la dramaturgie : un lieu, un personnage, une action... À la base, une scène augmentée est, comme le définit Clarisse Bardiot : « un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique conventionnel. ». (Bardiot dans Larrue, 2015, p.210) Dans ma pratique, les « objets numériques » sont pour moi les technologies de poche, lorsqu'une chose est augmentée dans ma recherche, elle est augmentée technologiquement, souvent par un média tel que ceux nommés plus haut.

1.2 Concepts entourant la création en solitaire

Dans cette section, les concepts sont reliés au fait que ma recherche vise à créer une pratique pouvant être faite en solo. Cela me permet de réduire les contraintes logistiques et économiques liées au processus de création théâtrale qui se fait souvent en groupe. J'ai développé

une méthode de travail qui me permet d'opérer seul les technologies et de créer une relation entre elles, le public et moi.

1.2.1 Le solo-machine

Le solo-machine est un concept développé par Hervé Guay, théoricien et professeur de théâtre, dans un article du même nom où il a analysé le travail en solo de l'artiste multidisciplinaire Carole Nadeau. Il définit ce genre particulier comme un procédé de création où l'interprète seul interagit régulièrement avec des machines, « des appareils en tous genres, la machinerie devenant en quelque sorte son principal partenaire de jeu. ». (Guay, 2016, p.117) Nous comprenons donc l'importance des liens sémiotiques qui se tissent entre le performeur et ses machines, je reviendrai plus bas avec ce concept qu'est celui de la triangulation. Ces liens sont parfois ce sur quoi le spectacle repose uniquement, c'est-à-dire qu'il existe des spectacles intermédiaux où la dramaturgie repose uniquement (ou presque) sur la relation entre les différentes technologies et médias, donnant une performance où les machines interagissent ensemble. Il est intéressant, dans un solo-machine, de voir plusieurs couches d'interactions s'échafauder entre le performeur et ses outils technologiques. N'oublions pas aussi le spectateur qui questionnera ces choix et ces échanges, que ce soit voulu ou non par l'artiste. D'ailleurs, Guay met en garde que :

« Ceci impliquera d'étudier le dialogisme humain-machine dans ses particularités performatives et de porter attention à la manière dont la présence de l'acteur est modifiée par son interaction avec la machine et par les caractéristiques de ces technologies. » (Guay, 2016, p.117)

La forme du solo-machine amène ce genre de questionnement dans mon projet et me permet de cadrer théoriquement ma pratique de l'intérieur. En ce sens, j'ai cherché à utiliser des outils technologiques de façons inattendues afin de surprendre le spectateur et de déjouer ses attentes.

1.2.2 La triangulation

La triangulation est au cœur de l'intermédialité puisqu'elle porte les trois pôles de la relation intermédiaire : l'artiste, la machine qu'il utilise et le spectateur. De cette relation triangulaire découlent des questionnements, soit par rapport au fonctionnement du dispositif utilisé, soit par rapport à son impact sur la dramaturgie. En effet, Guay l'explique dans le contexte du solo-machine (abordé précédemment) :

« Le solo-machine repose sur une relation triangulaire interprète-machine-spectateur qui accompagne la médiatisation de la relation théâtrale, invitant le spectateur à porter une attention spéciale aux interactions entre le performeur et les machines, à leur matérialité, ainsi qu'à leur incidence sur la dramaturgie et l'esthétique de la représentation. ». (Guay, 2016, p.117)

Ces interactions vont aussi influencer la dramaturgie de l'œuvre telle que l'explique Guay. Que ce soit par le procédé d'*opacité*, ou par la découverte du fonctionnement d'un média qui était jusqu'alors *transparent*, la triangulation sert « à rendre l'utilisateur conscient de la présence du média et à faire en sorte qu'il tire plaisir de cette prise de conscience. ». (Larrue, 2015, p.36) Pour donner un autre exemple, Marie-Christine Lesage, explique qu'à la base, est intermédiaire la relation « Entre un acteur (qui est donc intermédiaire) avec un texte et le public » (Lesage, 2008, p.143), ce qui est une forme de triangulation. La triangulation met en place cette relation à trois côtés qui soulève des questionnements. Je compte, par mon utilisation des technologies du quotidien dans la mise en scène d'un conte, établir ce genre de triangulation entre le média/la technologie, le spectateur et moi.

1.2.3 La figure du conteur

Comme support pour mettre en jeu les différentes techniques d'intégration des technologies, j'ai décidé d'opter pour la forme dramatique du conte et ainsi m'improviser conteur. Ce choix de me mettre dans la posture scénique du conteur découle de plusieurs raisons, en commençant par la dualité inhérente propre à son statut malléable, entre raconteur omniscient et personnage impliqué dans l'action. Jean-Pierre Sarrazac s'accorde avec Brecht lorsqu'il parle du conteur comme d'un rhapsode. Dans son article, il dit que Brecht « scinde le personnage en deux, entre montreur – ou conteur, ou rhapsode – et montré ; il transforme du même coup le personnage agissant de la forme dramatique originelle en un personnage réflexif – ce “sage” paradoxal ». (Sarazac, 2011, p.11) La flexibilité de la posture du conteur lui permet de commenter une histoire en étant à l'extérieur de celle-ci, quand il peut, la seconde d'après, se retrouver à l'intérieur de la diégèse et y jouer un personnage. Il détient ainsi « le privilège d'articuler dans ses récits sa propre expérience et une part de l'expérience d'autrui. ». (Sarazac, 2011, p.11) Cette flexibilité me permettra de manipuler les médias en entrant et sortant de l'univers fictionnel.

Sarrazac parle aussi de l'impersonnage, un terme synonyme pour lui à celui du conteur puisqu'il « est le témoin de sa propre vie, [...] Il est le martyr – *martus*, en grec » (Sarazac, 2011, p.18), signifiant le témoin. Toutes les facettes d'interprétations possibles que ce rôle apporte seront utiles à l'exploration dans le cadre de ma recherche dans le but de diversifier les techniques explorées avec le rendu scénique du conte.

Chapitre 2

L'usage inventif des technologies en scène contemporaine : étude de cas des spectacles qui ont inspiré cette recherche

Des techniciens du Festival TransAmériques (FTA) de Montréal affirmaient, [...] en juin 2013, que tous les spectacles présentés cette année-là et au cours des six éditions précédentes avaient comporté, d'une façon ou d'une autre, des projections visuelles.

Jean-Marc Larrue, 2015, p.13

Dans ce second chapitre, il sera question d'analyser les spectacles qui m'ont le plus inspiré par leur utilisation ingénieuse des technologies scéniques. Sous la forme d'une étude de cas, ce chapitre recense trois spectacles utilisant des technologies qui m'ont servi d'exemple dans l'élaboration de mes laboratoires. Les techniques répertoriées et leurs technologies associées seront détaillées et regroupées en trois sous-sections représentant chacune une composante dramaturgique : le lieu, le temps, et les personnages. Il sera question de la façon dont ces techniques supportent ces différentes composantes et ultimement transportent le spectateur dans l'univers imaginé par l'auteur et le metteur en scène. En outre, ces sous-sections vont permettre de définir les principes de travail qui ont jeté les bases de mes laboratoires d'explorations qui seront présentés dans le chapitre suivant.

L'idée derrière ce projet de maîtrise provient des nombreux spectacles où l'utilisation des technologies m'a surpris et lorsque j'étais capable de m'imaginer comment je pourrais recréer le dispositif utilisé et l'effet obtenu par mes propres moyens avec un résultat moins impressionnant peut-être, mais tout de même pertinent. L'élément déclencheur de ma passion pour les technologies en scène est survenu lorsque j'ai assisté au spectacle *Cold Blood*, en 2015. Dans cette œuvre de Michèle Anne De Mey et Jaco Van Dormael, l'utilisation des maquettes et la projection en direct m'ont montré qu'il est possible de rassembler sur une même scène une multitude de lieux dans lesquels l'action peut se dérouler. *887* de Robert Lepage en 2019 poursuivait dans la lancée de l'utilisation de maquettes, mais différemment, en incluant la figure du conteur à l'intérieur de celles-ci. Enfin, j'ai pu voir en 2021 la création que Denis Marleau a faite des *Aveugles* de Maurice Maeterlinck après l'avoir étudiée dans le cursus scolaire. « L'effet de présence » (Féral, 2012, p.26) créé par la projection sur les masques suspendus dans le vide offrait un trompe-l'œil subjuguant, et ce, même 19 ans après sa création. Voyons maintenant en détail comment les créateurs de ces spectacles s'y sont pris.

2.1 Les lieux et l'espace

Plusieurs moyens sont employés au théâtre pour camper l'action dans des lieux précis. Les décors servent souvent à recréer les lieux dans lesquels l'action se déroule. Un salon anglais peut être construit au détail près suivant l'esthétique naturaliste, des projections peuvent imager les lieux de grandes métropoles et un cyclorama en arrière-scène peut faire voir un soleil levant.

Certaines grandes productions utilisant spécifiquement les technologies arrivent à nous plonger dans des lieux sans avoir à construire des décors massifs et coûteux, tout en permettant de circuler plus facilement entre les multiples lieux d'une même scène ou pièce.

La maquette est un procédé souvent utilisé par les scénographes pour donner un aperçu au metteur en scène de ce à quoi ressemblera la scénographie. Dans plusieurs exemples de création contemporaine, elle est également utilisée sur scène et des procédés technologiques vont augmenter son potentiel à plonger le spectateur dans différents lieux.

2.1.1 Le cas *Cold Blood*

J'ai assisté à cette pièce à l'Usine C en 2015. La scénographie de cette œuvre était divisée en deux. Un écran de projection descendait du plafond jusqu'à mi-hauteur de la scène et restait immobile tout au long du spectacle. Sur scène, plus bas, se trouvait un espace vide de tout décor sauf d'un pupitre et d'une lampe où le conteur (Van Dormael) viendrait s'asseoir. Hormis cette table, seulement des rails pour pied de caméra amovible étaient étendus au sol dans un espace complètement noir. Au fil du spectacle, les nombreux machinistes apportaient, depuis les coulisses, les différentes maquettes sur roues ainsi que les caméras sur perches. L'équipe était divisée en quatre. Il y avait le conteur assis à la table qui faisait la narration du récit, seule voix de la pièce. Il y avait des interprètes-danseurs qui, avec leurs mains et leurs avant-bras seulement, jouaient à l'intérieur des maquettes en imitant des mouvements humains. Les mains et les avant-bras devenaient le corps complet des personnages (comme lorsqu'on fait marcher son index et son majeur pour créer les jambes en action d'un personnage miniature), qui défilaient à l'intérieur des

maquettes. Troisièmement, les machinistes s'occupant des maquettes (des déplacements, de la fumée et les éclairages ainsi que les parties amovibles) et finalement ceux opérant les caméras (prises de vue, déplacements et focus). Voici une photo montrant l'ensemble de la scène vue de la position du spectateur.



On peut y voir deux machinistes, le premier tient la caméra tandis que le deuxième en bas à droite de l'image tient l'avion dans la forêt miniature. En haut de la scène, on peut voir l'image captée par la caméra en dessous qui est retransmise en direct sur l'écran géant. Du point de vue intermédiaire, ce procédé peut être qualifié d'opaque, puisque les technologies et les techniques utilisées pour créer les effets n'étaient pas cachées, mais bel et bien mises au jour pour que le public s'aperçoive de leur fonctionnement. Ce spectacle se déroulait donc en une suite de tableaux formés de maquettes filmées et retransmises en direct, tandis qu'à l'intérieur de celles-ci les danseurs jouaient des personnages avec leur avant-bras sur une narration qui portait le récit. Ce récit parlait de la vie en général rassemblant des souvenirs autour du vieillissement, des rencontres, de l'amour et de la mort.

Dans cette pièce, c'est l'utilisation de technologies précises comme l'éclairage portatif et la captation vidéo accompagnée d'une retransmission en direct, qui ont permis aux maquettes d'atteindre leur plein potentiel scénique étant donné la médiatisation de celles-ci. Ce spectacle m'a énormément inspiré puisqu'avec ses changements de maquettes toutes les deux à trois minutes (plus d'une trentaine de maquettes au total), il était possible de créer un roulement des décors qui gardait mon attention en tant que spectateur restant à l'affût du prochain tableau et de la manière choisie pour arriver aux résultats toujours surprenants. La notion de triangulation (Guay, 2016, p.117) expliquée au premier chapitre nous permet ici de comprendre la relation entre les comédiens/techniciens, les éclairages et la vidéo ainsi que le spectateur qui reçoit le tout. En tant que spectateur, je m'interrogeais sur le fonctionnement du dispositif scénique technologique que l'on voit mais qu'on ne comprend pas toujours de prime abord, ce qui me gardait en alerte des changements de scène et qui captait mon attention tout au long du spectacle. De plus, l'utilisation de deux caméras permettait de préparer le prochain plan durant la scène en cours et d'obtenir ainsi une continuité dans les scènes filmées, et surtout une circulation fluide entre les décors et les lieux. Voici une autre photo du dispositif⁴ ; dans celle-ci on peut voir de près l'attention aux détails et le réalisme des décors miniatures.

⁴ J'entends par dispositif qu'il s'agit de l'ensemble des technologies qui sont connectées ensemble et en réseau. Bien que ce terme exploré par Foucault, Bourdieu et bien d'autres soit hautement porteur de sens, je me restreins pour cette étude à ne l'employer que dans son cadre le plus simple, pragmatique et appliqué. Par exemple ; le dispositif d'une technique du chapitre 3 pourrait comprendre un téléphone intelligent connecté par ondes bluetooth à un haut-parleur sans fil tout en étant simultanément connecté avec un fil hdmi à un projecteur. Je nommerais cet ensemble le dispositif.



On pourrait même croire que cette scène aux allures d'un intérieur bourgeois est en pleine grandeur si ce n'était pas de la main qu'on voit jouer au ballon du côté droit de l'image. Les détails étaient si précis, que les meubles et autres éléments comme le sapin et les cadres qui avaient des dimensions vraisemblables, donnaient un vif effet d'illusion de réel. Enfin, ils avaient même intégré l'éclairage à l'intérieur des maquettes, on peut voir dans la dernière image le luminaire du mur de gauche et les guirlandes du sapin. Cela ajoutait au réalisme des maquettes et me plongeait dans l'univers de chaque scène davantage, puisque la qualité d'image de la captation ressemblait à celle d'un film. Cela créait un contraste entre le film qui me fait entrer dans la fiction aisément et les avant-bras qui me ramenaient à la mécanique et la fabrication théâtrale. Ce paradoxe a capté mon attention durant toute la pièce et m'a fait découvrir une façon de créer plusieurs décors et lieux avec peu de ressources.

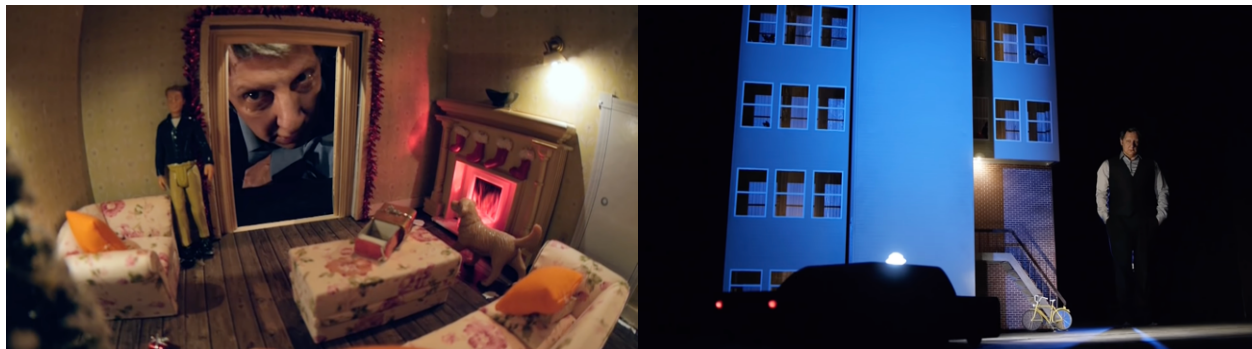
2.1.2 Le cas 887

J'ai assisté à la représentation du spectacle 887 de Robert Lepage en 2018 au Centre National des Arts d'Ottawa. Dans cette pièce qui peut être considérée comme un solo-machine si on ignore les passages occasionnels de quelques techniciens-manipulateurs (Guay, 2016, p.117), Lepage raconte l'histoire de son enfance à Québec, la relation avec ses parents, leur appartement, la visite du général de Gaulle et ses péripéties d'aujourd'hui entourant l'apprentissage du poème *Speak White* de Michèle Lalonde. Sur scène, un écran de projection qui couvrait l'entièreté du mur de fond, sur lequel était projeté en direct le point de vue des nombreuses caméras. À l'avant, il y avait Lepage qui utilisait par moment une maquette. Autrement, l'espace restait vide. Deux maquettes étaient utilisées : une grande et une petite. La grande faisait environ six pieds de large, par dix pieds de profondeur et par huit pieds de hauteur. Deux de ses façades représentaient l'immeuble résidentiel dans lequel Lepage a grandi tandis que l'intérieur du prisme rectangulaire géant pouvait accueillir des décors comme un devant de voiture ou l'intérieur de son appartement. Lepage se plaçait à côté de celle-ci en position de raconteur pour nous expliquer l'histoire des locataires de ces logements.



887 se différencie de *Cold Blood* de deux façons ; premièrement, certaines technologies étaient intégrées à l'intérieur des maquettes (écrans et caméras) ce qui, selon Marie-Christine Lesage, serait davantage relié à la version intégratrice puisqu'il y avait un travail d'amalgame pour cacher certaines caméras dans les maquettes et rendre leur apport technologique à la pièce plus fluide. (2008, p.143) Deuxièmement, le conteur interagissait physiquement avec la maquette. Il allait parfois même à l'intérieur de celle-ci.

À l'intérieur de la maquette, étaient placés de tout petits écrans dans les vitres des logements miniatures et jouaient en boucle des vidéos où l'on voyait des personnages s'affairer dans leurs appartements. Cela donnait l'impression de voir des êtres humains miniatures vivre dans la maquette en scène. Cette façon d'utiliser la technologie la rendait transparente, c'est-à-dire que depuis la salle, on ne pouvait pas voir d'un premier coup d'œil qu'il s'agissait d'écrans, alors la médiation n'était pas remarquée de prime abord, créant une relation d'immédiateté du média. (Larrue, 2015, p.35) L'usage de ce dispositif me faisait ressentir, en tant que spectateur, que le lieu créé par Lepage était habité et vivant. D'un autre côté, les caméras étaient utilisées pour placer le spectateur à l'intérieur du lieu, ainsi que pour proposer de nouvelles perspectives avec l'angle de la caméra pour jouer avec les dimensions des maquettes. Voici deux photos qui illustrent mon propos.



Dans la première, le spectateur est transporté à l'intérieur du logement (caméras intégrées) et dans la deuxième, l'immeuble semble énorme alors qu'il n'est réellement qu'un ou deux pieds plus grands que Lepage (ici grâce à l'angle de la caméra). Ces deux utilisations de la technologie ont pour but d'augmenter la présence scénographique de la maquette en plus de multiplier les lieux possibles de l'action dramatique au sein même de celle-ci.

Finalement, la captation en direct des caméras et la présence physique de Lepage près de la maquette, lui permettaient de modifier la scène, soit en déplaçant des personnages ou en transformant une partie de la maquette en quelque chose d'autre. Il pouvait donc faire évoluer le lieu en transformant le décor et ainsi faire avancer l'histoire. Bien qu'il eût quelques techniciens pour l'aider avec certaines modifications du décor, la plupart du temps, Lepage était seul et cela m'a permis de comprendre qu'il était possible de faire la même chose ; de développer une façon de créer où je suis l'acteur et le manipulateur simultanément. Ce spectacle est un bel exemple de la scène augmentée, théorie vue au chapitre 1 et définie comme un plateau interfacé de différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique conventionnel (Bardiot, 2015, p.210). Lepage a su intégrer les caméras, les micros et les écrans avec une subtilité qui préservait la transparence des médias tout en rehaussant/augmentant l'espace scénique pour améliorer et complexifier les lieux qu'il créait. Le tout dans le but de garder l'intérêt du spectateur en rehaussant la spectacularité des décors et en poussant le questionnement du fonctionnement de ceux-ci.

2.2 Le Temps

Après les lieux, questionnons-nous maintenant sur le temps qui y passe. Cette notion est plus difficile à mettre en scène selon moi, puisque le temps n'est pas tangible et peut difficilement être vu. Néanmoins, il fait partie intégrante de l'avancement et de la compréhension de l'histoire au théâtre. D'ailleurs certaines productions décident consciemment de jouer avec le temps pour créer des effets sur la dramaturgie (saut dans le temps, retour en arrière ou répétitions des événements). Ici nous parlerons d'un exemple précis d'utilisation de la technologie qui a su jouer avec le temps.

2.2.1 *Cold Blood*, la lumière et le temps qui passe

Dans la pièce de Van Dormael et De Mey, l'utilisation de la lumière marque beaucoup le rapport de la pièce au temps. Les lampes de poche ainsi que les lumières portatives et légères sont utilisées pour donner l'impression de l'avancement du soleil dans le ciel, ou celui des lampadaires qui défilent sur l'autoroute. La photo suivante démontre ce dernier exemple :



Dans cette photo, on peut apercevoir trois manipulateurs, celui de gauche s'occupe de l'éclairage en faisant de grands cercles avec son bras qui tient une lumière jaunâtre imitant celle d'un lampadaire d'autoroute. Par terre à sa droite, un comédien tient sa main dans une voiture qui défile sur un petit tapis roulant aux couleurs de la route pour imiter une voiture qui file en ligne droite. Les deux derniers techniciens manœuvrent les caméras. Dans cet exemple, le passage du temps est mis en image par les lumières d'autoroute qui défilent. Les lampadaires qui reviennent chaque cinq secondes ainsi que le mouvement de la route, nous font voir l'avancement du temps puisqu'on imagine que le personnage dans l'histoire prend réellement le temps de se rendre quelque part. Je pouvais même m'imaginer, en tant que spectateur, que la narration qui était faite par-dessus cette scène, était le monologue interne du personnage conduisant la voiture.

Un autre exemple de l'utilisation de la lumière dans cette pièce pour créer le même sentiment de passage du temps que celui-ci (avec les lampadaires), serait l'utilisation d'une lumière représentant le soleil. En effet, dans certaines maquettes on pouvait voir au loin une lumière faisant office de soleil avançant dans le ciel, ou bien voir l'éclairage en fond de scène diminuer pour créer l'effet d'un crépuscule naissant (voir l'exemple de la première photo à la section 2.1.1). Ces deux façons d'éclairer étaient toujours montrées au public qui voyait par

exemple ; le technicien tenir la lampe de poche faisant office de soleil dans la séquence filmée. Lesage qualifierait cette utilisation de la technologie de différentielle puisqu'elle n'est pas cachée au spectateur et qu'elle est utilisée dans le but de « mettre en tension les différents médias ». (Lesage, 2008, p.147-148) Cela a pour but de nous faire remarquer davantage l'utilisation de la technologie et nous faire prendre conscience de son impact dans la pièce, du temps qui passe dans ce cas-ci.

Ces différentes techniques utilisées pour manifester le passage du temps dans cette pièce me permettaient, en tant que spectateur, de me faire une idée du déroulement des séquences et de visualiser la pièce dans le temps. Cette pièce m'a donné l'idée d'intégrer les lumières dans mes laboratoires pour marquer le passage du temps.

2.3 Les Personnages

Autrefois au théâtre, le nombre de personnages corrélait avec le nombre de comédiens disponibles pour jouer la pièce, ainsi que du nombre de costumes entre lesquels ils pouvaient alterner. L'usage des technologies en scène a grandement modifié ce paradigme. Ici, j'aborderai des cas particuliers de pièces où certaines techniques utilisent les technologies pour représenter des personnages. Parfois, ces personnages ne sont pas portés par un comédien présent sur scène et parfois, ces technologies augmentent, c'est-à-dire « transforment la nature » (Bardiot, 2015, p.210) des personnages qui y sont déjà que ce soit en modifiant la voix ou l'apparence des comédiens.

2.3.1 Le cas des *Aveugles*

Denis Marleau a monté la pièce *Les Aveugles* de Maurice Maeterlinck pour la première fois en février 2002. Entre sa création et la fin de l'année 2013, la pièce a été reprise plus de soixante fois. Pour ma part, j'ai vu la pièce à l'automne 2021 au théâtre *Espace Go* de Montréal. Ce texte raconte l'histoire d'un groupe d'aveugles qui se serait égaré au courant d'une balade en forêt après la mort de leur guide, laissant le groupe de six femmes et de six hommes à la merci de l'environnement, mais surtout de leurs imaginations. Cette pièce est très importante dans l'avancée des technologies en scène puisqu'il n'y a aucun acteur sur scène, il n'y a que des masques sur lesquels on projette des visages. Les masques de plâtre ont été moulés avec le visage du comédien Paul Savoie et de la comédienne Céline Bonnier qui font chacun six rôles. Ces comédiens ont été filmés jouant le texte de chacun de leurs personnages, pour qu'ensuite leurs performances filmées soient retransmises sur les masques. Ces derniers sont placés à différents niveaux sur une scène complètement sombre, alors on ne voit que les visages ce qui donne l'impression qu'ils flottent dans l'espace. Bien sûr, la projection est infiniment précise puisqu'elle doit parfaitement épouser les masques, aucun débordement n'est visible. Finalement, des haut-parleurs sont placés dans le noir derrière les masques pour donner l'impression que les voix émanent bel et bien de ceux-ci. Voici une image montrant plusieurs masques.



On comprend qu'avec un peu d'art plastique (les masques), la technologie de la projection et de l'enregistrement sonore, il est possible de donner l'illusion de la présence des personnages alors que les comédiens sont complètement absents de la scène et du lieu. Cette technique utilisant les technologies en scène était particulièrement efficace puisqu'en tant que spectateur, j'assistais à un effet de présence. (Féral, 2012, p.26) Tel que vu au chapitre 1, ce concept exprime une illusion de non-médiation d'une expérience médiatisée (Larrue, 2015, p.277). C'est-à-dire que j'avais l'impression en tant que spectateur qu'il y avait réellement douze personnages incarnés par des comédiens devant moi et non une projection de visages sur des masques. Les masques étaient de taille similaire à celle d'un visage humain et le volume des voix semblait vraisemblable par rapport à la distance qui nous séparait. Bien que je fusse au courant qu'il s'agissait d'un dispositif technologique, le son et la projection étaient si bien calibrés que j'avais l'impression d'être en présence de vrais êtres humains. C'est ce que Lesage qualifierait comme la dernière façon d'intégrer la technologie ; la simulation de présence. Cette dernière vise à anthropomorphiser des éléments pour créer des effets de présence par les médias. De « créer une image vivante qui remplace la présence de l'acteur » (Lesage, 2008, p.151-153).

2.3.2 Robert Lepage et la projection

À plusieurs moments dans sa pièce 887, la projection sert à transformer Lepage en le plaçant dans une position de conteur. Cette position est en quelque sorte un nouveau personnage qui est créé par la technologie. Dans la photo suivante, on peut voir Lepage accroupi qui regarde à l'intérieur d'un des logements du bloc pour narrer l'histoire des choses et des gens qui se trouvent à l'intérieur.



Sa voix est captée par un micro et son visage est projeté sur grand écran en arrière-scène. J'avais l'impression, en tant que spectateur, que Lepage était devenu un narrateur omniscient surplombant une scène en racontant l'histoire de celle-ci. Il avait donc transcendé son statut de personnage (de Robert Lepage qui raconte sa dernière mésaventure avec les médias) pour en devenir un autre, celui-ci récupérant les codes du narrateur Dieu. Et le tout grâce à la technologie. Ce processus s'inscrit dans la théorie de la figure du conteur vue au chapitre 1 puisque dans cette pièce, Lepage assume la position du conteur qui lui permet d'avoir « le privilège d'articuler dans ses récits sa propre expérience et une part de l'expérience d'autrui. » (Jean-Pierre Sarrazac, 2011, p.11). Il peut

alors incarner plusieurs personnages différents et créer un récit complexe et intéressant, ce qui m'a donné l'envie de reproduire cet effet dans mes laboratoires.

2.4 Conclusion du chapitre

Nombreux sont les spectacles qui repoussent les limites traditionnelles du théâtre avec l'aide des technologies, pour créer des effets spectaculaires nouveaux. Les spectacles ici étudiés ont guidé mes laboratoires d'exploration. Ceux-ci ont été faits en solo pour respecter mon but minimaliste, autant en termes d'accessoires/technologies que de ressources humaines, sans oublier le contexte pandémique qui m'interdisait de voir qui que ce soit par respect du confinement.

Le chapitre 3 montrera comment j'ai pu reproduire les techniques mentionnées plus haut, mais avec un petit budget et en solitaire. Dans cette veine, deux autres spectacles m'ont beaucoup inspiré. D'une part, la pièce *Siri* de Maxime Carbonneau présentée en 2017 ; un solo dans lequel la comédienne Laurence Dauphinais utilise l'application éponyme et discute avec l'intelligence artificielle de son téléphone. J'ai alors compris que la technologie pouvait aujourd'hui nous donner des moyens faciles de créer un nouveau personnage et le mettre en dialogue avec un acteur seul sur scène. D'autre part, *Inside* de l'humoriste américain Bo Burnham. Dans ce film-performance musicale produit par Netflix, le *comedian* s'est filmé lui-même dans son appartement de deux pièces et demie de Los Angeles tout au long de la première année de la pandémie. La fable du film raconte son périple à travers cette année où les arts et la culture se sont effondrés et qu'il a dû rester chez lui à se réinventer, mais où sa santé mentale s'est détériorée. Dans cette œuvre qui n'est pas théâtrale à proprement parler, on y voit Burnham utiliser de multiples technologies peu coûteuses

et faciles d'accès comme une boule disco, un projecteur de laser pour les fêtes ou encore une utilisation astucieuse des éclairages de son appartement. Ce film m'a permis de constater qu'il était possible de tout faire soi-même avec un peu d'ingéniosité et de recherche puisque Burnham a fait ce projet en solo, de la création jusqu'au montage vidéo. Ces deux exemples vus durant mon parcours m'ont fait réaliser que je pouvais moi-même créer des effets théâtraux avec les moyens et la technologie à ma disposition et ce, même en solitaire.

Chapitre 3

Laboratoires de création : objectifs, méthodes et données recueillies

Dans ce chapitre seront présentées les techniques explorées lors de mes laboratoires de création. Pour chacune d'entre elles, j'expliquerai les objectifs que je m'étais donnés, les différentes mises en application qui furent testées, les limites rencontrées et les autres pistes d'explorations possibles qui se sont présentées.

Pour avoir une base textuelle lors des explorations et pour pouvoir comparer certaines techniques avec la même variable (scène ou passage), j'ai choisi la version de Joël Pommerat du conte du *petit Chaperon rouge*. Ce conte classique connu de tous est ici revisité dans une esthétique contemporaine par Pommerat. Sa forme théâtrale alterne dialogues et moments de narration ce qui nous ouvre le terrain pour des explorations aux services de deux formes de discours différentes. Auteur dramatique et écrivain scénique, Pommerat a su donner une grande part au dialogue tout en gardant pertinents les commentaires du conteur, ainsi qu'en apportant une grande fluidité à la langue qui aide ce texte à être amené à la scène. C'est pourquoi dans ce chapitre il y aura plusieurs mentions de certains passages du conte pour expliquer les résultats et le fonctionnement des techniques.

Les différentes explorations ainsi que leurs résultats sont divisés en trois sections techniques identiques au chapitre 2 (les lieux, le temps et les personnages) qui m'ont permis, lors de mes laboratoires d'explorations, de transposer les techniques isolées au chapitre 2, mais avec des technologies du quotidien peu coûteuses. L'idée étant de chercher à reproduire les effets que ces moments scéniques avaient eus sur moi pour un spectateur éventuel.

Le but ici est d'exposer le résultat de mes recherches et de donner des bases pratiques qui pourraient être utiles à d'autres personnes qui voudraient utiliser les technologies de poche dans la création scénique. À noter que les techniques présentées peuvent faire partie de plusieurs catégories selon leurs effets.

3.1 L'espace et les lieux

Cette section contient les techniques permettant de créer un espace scénique en mettant en scène les lieux de la fiction, le tout avec l'usage des technologies de poche. Elle renferme aussi les techniques permettant d'augmenter les lieux déjà présents pour créer une ambiance scénique plus spectaculaire.

3.1.1 Décors projetés - Technique 1, Labo 1

Le but de cette première technique d'exploration réalisée en mai 2021 était de camper le récit dans un lieu par la projection d'images. Images qui étaient projetées derrière le conteur.

L'idée de cette technique m'est venue de chaque spectacle que j'ai vu qui utilisait une projection. Un support visuel en arrière-plan permet de situer l'action de façon claire. Pour y

arriver, j'ai cherché sur *Google images* des possibles lieux et décors qui pouvaient représenter les lieux d'une des scènes du conte comme celle de la maison de la grand-mère et qui s'agençaient ensemble, autant dans leur style que dans leur époque. Une fois trouvées, j'ai enregistré les images dans la photothèque de mon téléphone, en ordre d'apparition dans le récit. J'ai aussi exploré avec une vidéo d'un paysage de forêt que je projetais au début et à la fin de la scène pour l'associer aux passages du conteur. Donc, une fois que les photos furent choisies, je me suis assis à côté de la projection et, cellulaire connecté au projecteur à la main, je faisais défiler les images des décors et angles de vues correspondantes au passage dans le texte. Exemple ; lorsque la grand-mère parlait, le décor était celui d'un lit vide dans une vieille maison tandis que pour le loup, c'était le décor d'une porte en bois qui était fermée. J'alternais donc entre chaque image dépendant du personnage qui parlait. Lorsque le loup entra à l'intérieur, cela devenait un fond d'écran de la porte en bois, ouverte, mais vue de l'intérieur du logement. Je finissais ainsi par revenir à la vidéo du conteur qui établissait un code clair ; une vidéo ou image pour chaque personnage. Cette technique permet donc de donner à voir seulement une partie de l'espace scénique au spectateur puisqu'il doit imaginer le reste en visualisant mentalement les personnages dans ces lieux proposés. Les personnages peuvent alors prendre la forme que le spectateur désire. De plus, cette technique peut être utilisée dans un but d'éclairage seulement. Je pouvais avec cette technique sélectionner une couleur de mon choix et enregistrer une image de cette couleur dans ma photothèque, pour ensuite la projeter au mur où sur une cible en particulier en choisissant l'orientation du projecteur.

J'ai découvert plusieurs fonctionnalités intéressantes : le son de la vidéo continue à jouer même si on n'est plus dans l'application *YouTube* (ou dans une autre application) si le téléphone est connecté au projecteur. Cela peut être utile si on souhaite faire entendre une musique d'ambiance tout en montrant quelque chose d'autre à l'écran. J'ai testé différentes façons

d'interagir avec l'image. Je regardais la maison dans la vidéo pour établir un lien entre le conteur et celle-ci. Aussi, j'ai frappé à la porte projetée comme si j'étais le loup à côté d'elle dans l'histoire et ce pour rapprocher le conteur et la fiction. De plus, le jeu d'ombres qui peut être créé à l'écran si on se place dans le champ du projecteur peut être intéressant. J'ai fait un gros plan dans la photo de la chambre vers le lit lorsque le loup s'approchait pour manger la mémé et l'effet était convaincant. Jouer avec les grandeurs de plan ainsi que la modification d'image en temps réel permet de dynamiser l'action en créant des sensations de mouvements et de déplacements. Une vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :

<https://youtu.be/FNpk6hclhD4>

Voir l'annexe 1.1.1 pour le matériel nécessaire.

3.1.2 Ambiance sonore par le séquençage - Technique 7, Labo 1

L'objectif de cette technique était de créer une ambiance sonore capable faire entendre le lieu où se déroule l'action pour que le spectateur imagine y être ainsi que d'augmenter la charge émotive pour soutenir et accompagner le récit d'une scène choisie. Le tout était fait avec une application de séquençage qui répète des boucles de sons préalablement enregistrés pour créer une continuité et une répétition. Je m'étais donné comme objectifs de créer une ambiance pouvant accompagner les scènes en forêt et une pour les scènes dans la maison.

L'idée de cette technique m'est venue du spectacle *Les aveugles* puisque, dans celui-ci, la trame sonore créait une bonne partie de l'ambiance scénique. En effet, les sons environnants représentant des bruits de forêt, le vent et l'eau nous faisaient nous imaginer être dans le lieu avec les personnages et je voulais être capable de recréer un effet semblable. Pour cette méthode, j'ai utilisé une application de séquençage sur mon téléphone (*Loopy HD*), qui lui, était sur un trépied

sur la table à côté de moi pour bien pouvoir capter les sons que j'émettais. J'avais à ma disposition plusieurs instruments de musique tels la flûte, la guitare, des percussions, un harmonica ainsi que plusieurs objets me permettant de créer des sons concrets. En voici quelques exemples ; un trousseau de clés pour créer une clochette qui est actionnée, un bloc que je connais comme si quelqu'un frappait à une porte, un sifflet pour imiter le bruit du vent, etc. Ensuite, je connectais le téléphone au haut-parleur Bluetooth pour amplifier les enregistrements captés. Finalement, je pouvais jouer avec les différents enregistrements en boucle pour les faire jouer en même temps, en arrêter un pour isoler l'autre ou tous les mettre sur pause pour pouvoir continuer la narration, par exemple.

Il est donc facile de créer une piste musicale pouvant soutenir la scène à l'aide d'un simple instrument et d'un rythme par exemple. D'ailleurs les multiples couches qu'on rajoute créent une épaisseur à la trame qui devient ainsi plus riche. De plus, on peut mieux moduler l'intensité du son de chacune des pistes. La limite pour l'application que j'utilise est de 8 pistes sonores différentes. Créer une séquence de looping avec différentes notes d'un même instrument permet d'envelopper l'action dans une ambiance. Ce procédé crée une trame sonore sans point de repère, plutôt vaporeuse. Il faut rester ouvert et à l'affût de toutes les pistes que l'on découvre lors de l'exploration puisque tout ce qui émet un bruit peut être enregistré et mis en séquence. Le champ des possibles est vaste avec cette technique. J'ai découvert qu'avec le séquençage, les courtes boucles de chanson deviennent rapidement intéressantes quand on commence par la mélodie, qu'on y rajoute les percussions pour finir avec une deuxième mélodie moins ou plus rythmée que la première.

Pour ce qui est des limites, j'ai trouvé qu'il était facile de créer un effet Larsen (du *feedback*) non voulu si je me tenais trop proche du haut-parleur ou si j'augmentais trop le volume.

Souffler dans le micro pour imiter le bruit du vent n'est pas recommandé, ou alors il faut le faire avec une bonne distance quitte à augmenter le volume de la piste par la suite dans les réglages, sinon on risque de créer un grincement désagréable. L'application de séquençage est difficile à utiliser en même temps que de jouer un instrument, je conseille de créer une piste de départ qui n'est que le tempo voulu, ensuite il est plus facile de créer les autres pistes puisqu'elles dureront automatiquement aussi longtemps que la première. Finalement, je suggère l'utilisation d'instruments graves et vaporeux telle la flûte de bois ou traversière, pour donner un effet moins saccadé où tout s'amalgame mieux. Si un créateur cherche une application davantage clé en main pour créer une musique d'ambiance, je conseillerais *GarageBand* ou *Launchpad* qui offrent des pistes préparées d'avance.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :

<https://youtu.be/agXfkWztwKM>

Voir l'annexe 1.1.2 pour le matériel nécessaire.

3.1.3 Les maquettes - Technique 5, Labo 1

Le but de cette technique était de plonger le spectateur dans l'univers fictionnel en jouant sur les rapports d'échelle à l'aide de maquettes. Dans un souci écologique et économique, j'ai construit les maquettes avec des rebuts et des objets trouvés dans la maison.

Cette technique est inspirée par l'utilisation ingénieuse des maquettes dans la pièce *Cold Blood*. Tel que mentionné au chapitre 2 ; *Cold Blood* propose de nombreuses maquettes extrêmement détaillées intégrant un dispositif d'éclairage et de captation vidéo. Pour recréer cette technique avec des moyens réduits, je suis allé fouiller dans le bac de recyclage et j'ai ramassé des cartons et du plastique de différentes formes et grandeur pour ensuite les assembler avec de la colle et du ruban adhésif. J'avais décidé de créer une maquette de la chambre et maison de la grand-

mère avec une porte qui pouvait s'ouvrir et une fenêtre pour voir au travers. Ainsi, j'ai pris le carton d'une boîte de pizza pour la base et un mur, auquel j'ai rajouté un autre mur en carton pour faire la structure de la maison. Ensuite, j'ai recréé des éléments du décor mentionnés dans le conte comme le lit, la ficelle et la clochette ainsi que la porte. Pour finir, j'ai créé des petites figurines des deux personnages avec des rouleaux de papier de toilette qui pouvaient pivoter sur elles-mêmes pour exprimer une nouvelle expression faciale. Par exemple, la figurine de la grand-mère avait un côté où elle était vivante et l'autre où elle était décédée avec des x dans ses yeux tels que vus dans les dessins animés. Pour un résultat final plus réaliste, comme dans la pièce *Cold Blood*, il faut prendre le temps de rassembler les bons matériaux et de bien construire la maquette. Avec des moyens et un temps plus restreint, on peut arriver à une esthétique plus artisanale et bricolée. Le tout était capté par mon téléphone qui était sur son trépied et qui était connecté au projecteur envoyant au mur ce qui était capté en direct.

Les possibles sont grands avec cette technique. Par exemple, j'ai créé un effet intérieur/extérieur en trouant une fenêtre dans un des murs où l'on pouvait apercevoir le loup ou l'intérieur de la maison dépendant de l'angle de captation de la caméra. On peut alors jouer avec les codes du cinéma dans une pièce de théâtre. D'ailleurs, l'angle de la caméra est à prendre en considération, car un plan de haut semblait mieux fonctionner et créait une meilleure vue d'ensemble. Le conteur peut apparaître dans la captation donnant l'impression d'être un être omniscient regardant la scène de haut, tel que vu dans la pièce 887.

Les limites de cette technique sont matérielles pour la plupart. Il est préférable d'avoir un long fil HDMI (au moins 5 mètres) et d'avoir du temps et plusieurs ressources accumulées pour créer une maquette réaliste et détaillée (si c'est ce que l'on souhaite). Déplacer la caméra prend un temps considérable donc il faut penser à cela pour le faire à un moment opportun dans le récit.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :
<https://youtu.be/Tg33tzA4mkQ>

Voir l'annexe 1.1.3 pour le matériel nécessaire.

3.1.4 Le jeu vidéo & La réalité virtuelle - Technique 8 & 9, Labo 2

Dans cette catégorie, j'ai aussi exploré deux techniques supplémentaires reliées aux jeux vidéo. Celles-ci sont moins directement reliées aux spectacles étudiés dans le chapitre 2. Je trouve néanmoins important d'en faire une courte synthèse afin de partager le terrain des possibles qu'elles ouvrent.

La première qui s'intitule *Le jeu vidéo*, me permettait de camper l'action du conte à l'intérieur d'un jeu vidéo qui était retransmis à l'écran par le projecteur. J'avais enregistré la narration d'une scène qui était diffusée alors que je promenais le personnage du jeu vidéo choisi (*Skyrim*) à l'intérieur d'une forêt où il y avait des loups et une grand-mère dans sa maison. Cette technique permettait de pousser plus loin l'interactivité avec le média par le fait que ce dernier soit un jeu et qu'il faille y jouer pour initier un mouvement à l'écran. J'ai découvert que l'interactivité de ce média (le jeu vidéo), apporte un niveau supplémentaire à l'intermédialité issue de la simple projection. Enfin, on peut sentir que le conteur a une incidence sur ce qui se passe à l'écran, et encore plus s'il décide de prêter la commande à un spectateur, qui pourrait alors influencer le cours de la pièce. Les possibilités sont aussi grandes que le nombre de jeux disponibles. Le défi est de trouver des jeux pouvant se relier à une dramaturgie.

La deuxième technique s'intitule *La réalité virtuelle* et elle nécessitait l'usage d'un casque de réalité virtuelle pour plonger le spectateur ou le conteur à l'intérieur d'un univers choisis, encore une fois pour supporter visuellement la narration du conte. Avec l'aide d'un logiciel, je pouvais

retransmettre en direct à l'écran ce qui était vu par le casque, ce qui donnait quand même à voir le tableau pour un spectateur à l'extérieur du dispositif. Le jeu plaçait encore une fois le joueur à l'intérieur d'une forêt qui représentait bien la scène du conte. Une piste d'exploration future serait d'utiliser un logiciel de création d'espace 3d (comme il en existe plusieurs sur ces plateformes de jeu) pour créer l'environnement qu'on désire au détail près, afin d'y placer le spectateur. Ces deux techniques m'ont permis de constater que l'univers des jeux vidéo est riche en potentiel créatif et qu'il vaut la peine d'être exploré davantage dans le futur.

Voir l'annexe 1.1.4 et 1.1.5 pour le matériel nécessaire.

3.2 Le temps

Cette section contient les techniques permettant de nous faire voir le temps de la fiction. C'est-à-dire des techniques permettant de donner une importance au temps qui passe sur scène. D'ailleurs ces techniques sont souvent en support, lors de l'exploration d'autres techniques, pour faire avancer, ralentir ou immobiliser le temps.

3.2.1 Lumières intelligentes - Technique 1, Labo 2

Le but de cette première technique était de créer des repères temporels à l'aide de lumières intelligentes. Je cherchais également à transformer l'ambiance scénique en modifiant simplement les couleurs et l'intensité de l'éclairage.

L'idée derrière cette technique m'est venue de pièces 887 ou *Cold Blood* qui utilisaient de manière ingénieuse la lumière au sein des maquettes. J'ai aussi pensé aux nouvelles lumières DEL intelligentes et à leur contrôle à distance pour les intégrer aux maquettes. J'ai connecté les lumières au réseau Wifi pour ensuite les jumeler avec mon téléphone par l'application maison de la compagnie des lumières (*Kasa*). J'ai pu identifier chacune de mes deux ampoules pour les différencier. J'ai ensuite créé à l'intérieur de l'application un groupe contenant les deux bulbes pour pouvoir contrôler les deux lumières simultanément. De cette façon, je pouvais soit les faire changer de couleur ensemble ou individuellement pour créer un dégradé, un jeu de contraste ou une intensité différente selon l'effet recherché. Plusieurs compagnies offrent différents réglages au sein de leur application de contrôle des lumières. Pour ma part, l'application me permettait d'éteindre et d'allumer, de régler l'intensité lumineuse (de 0 à 100%), de moduler la chaleur des blancs (de 2500K jusqu'à 6500K) et finalement de modifier la couleur sur un spectre de plus de dix-mille nuances, le tout à distance à partir de mon téléphone intelligent. Pour mettre en pratique ce procédé d'éclairage, j'ai créé une maquette pour voir leur utilité en tant que micro-éclairage d'un décor miniature et je les ai aussi installées d'une façon plus conventionnelle alors que j'étais assis sur une chaise et qu'elles m'éclairaient de devant et de derrière.

Le premier constat de cette expérimentation est qu'un appareil (tel un téléphone cellulaire) sur lequel on utilise l'application de la compagnie modulant les lumières, doit être ouvert en tout temps si l'on veut modifier l'éclairage durant l'action d'une scène par exemple. Sinon, les lumières garderont la dernière fonction sélectionnée par l'utilisateur. Cela peut poser problème si l'on veut faire autre chose avec son appareil en même temps. Il faut dans ce cas absolument un autre appareil pour contrôler, par exemple, les lumières d'un côté et la caméra de l'autre. La fonction de créer un

groupe permettant de contrôler les deux lumières simultanément est très utile et permet d'être plus rapide. Aussi, les ampoules DEL ne deviennent pas chaudes, elles peuvent donc être manipulées lorsqu'elles sont allumées, ce qui ouvre de nombreuses portes lors de la création. Un personnage peut ainsi tenir une ampoule dans sa main alors que le câble d'alimentation passe dans sa manche. De plus on pourrait les placer à l'intérieur d'une structure ou diffuser leur lumière à l'aide d'un abat-jour sans craindre pour les objets proches. Une piste future d'exploration serait de tendre un drap en arrière-scène et placer une lumière intelligente derrière, tel un cyclorama de poche, pour créer un effet de jour qui se lève.

Le prix peut être une limite à cette technique puisque chaque bulbe peut coûter jusqu'à 50 dollars. Certaines lumières nécessitent même l'utilisation d'un petit modem qu'on doit acheter séparément pour les connecter ensemble et avec le cellulaire. Les prix et la complexité du système peuvent donc rapidement augmenter. Un autre bémol est que la connectivité Wifi entre le téléphone et la lumière peut parfois faire défaut, soit en raison de la distance (entre le téléphone et le bulbe) ou de l'ouverture de plusieurs applications en même temps. Certaines marques de lumières fonctionnent simplement en connexion Bluetooth avec le téléphone, ce qui permettrait de jouer dans un endroit sans réseau Wifi tandis que certaines comme les miennes en nécessitent un.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :

<https://youtu.be/cTs7n7FBAhc>

Voir l'annexe 1.2.1 pour le matériel nécessaire.

3.3 Les personnages

Cette section contient les techniques permettant de représenter un personnage qui n'est pas présent dans le même espace que le comédien-conteur. Elle renferme aussi les techniques permettant d'augmenter un personnage déjà présent sur scène. Par augmenter, j'entends que la technique modifie le corps et/ou la voix de l'acteur déjà présent.

3.3.1 La captation-projection - Technique No. 3, Labo No. 1

L'objectif esthétique de cette technique était de représenter un deuxième personnage, avec l'aide de la technologie de vidéo-projection pour dialoguer avec un autre personnage incarné par le même comédien, présent en scène.

Comme discuté au chapitre 1 dans la section 1.1.4, le spectacle *Elseneur* de Lepage proposait l'intégration de nouveaux personnages grâce à la projection dans une version intégratrice de la technologie. Pour tenter de recréer cet effet, j'ai enfilé un costume de grand-mère et je me suis filmé, disant ses répliques, avec la caméra sur un trépied devant moi. La vidéo, une fois terminée, était rejouée et projetée sur le mur derrière moi (le conteur incarné). Pour ce faire, j'ai utilisé un câble HDMI connecté à mon téléphone muni d'une caméra avec un adaptateur jusqu'à un projecteur. Le téléphone était aussi connecté en Bluetooth à un haut-parleur sans-fil qui amplifiait le son de la vidéo. Ensuite, je faisais jouer la vidéo et je répondais en temps réel aux répliques enregistrées avec les réponses du nouveau personnage. Je pouvais donc, à l'aide de la vidéo, créer deux personnages différents autant dans leurs postures, que dans leurs costumes et dans leur voix, le tout en l'espace de quelques minutes.

Cette technique peut être faite devant le spectateur pour lui montrer les rouages techniques de la scène, créant ainsi un procédé de dévoilement provenant du fait qu'on lui montre comment on arrive au résultat. La triangulation se fera chez lui, c'est-à-dire qu'il sera capable de comprendre les pôles de la triangulation (comédien, projecteur, spectateur) et se questionner sur les liens qui unissent les pôles. Autrement, elle peut être faite en amont du spectacle et n'être présentée que sous sa forme finale pour sauver le temps de la mise en place. Enregistrer les répliques d'un personnage pour lui répondre ensuite en temps réel est une façon simple et efficace de créer plusieurs personnages.

Cette technique permet à un seul comédien de représenter plusieurs personnages de façon simple. Cependant, il est préférable d'organiser une station de captation fixe pour l'enregistrement vidéo question d'obtenir un résultat précis (une vidéo stable et claire). Pour une plus grande diversité dans les plans et pour tenir le public en haleine, on pourrait changer d'endroit et varier les angles ou les décors. Il est recommandé de laisser assez de temps entre les répliques de la vidéo (première étape) pour qu'à la deuxième étape le comédien ait le temps de répondre.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant : https://youtu.be/_DgDGMFRiCk

Voir l'annexe 1.3.1 pour le matériel nécessaire à cette technique.

3.3.2 La Projection en direct - Technique No. 2, Labo No.1

L'objectif ici était de faire dialoguer deux personnages différents se trouvant dans deux pièces séparées afin de créer différents points de vue et de cacher un personnage du public.

L'idée de cette technique provenait du même exemple d'*Elseneur* tout juste cité pour la technique précédente. Ce fut possible de le faire avec un matériel semblable ; projecteur relié avec fil HDMI et adaptateur au téléphone intelligent sur trépied. Pour ce qui est du son, j'étais derrière une porte dans la même salle donc on pouvait bien m'entendre, sans quoi il aurait fallu connecter le haut-parleur sans fil. La méthode fut de créer un espace hors du plateau de jeu où le comédien pouvait aller pour incarner un autre personnage dont l'image était retransmise en direct sur un écran de projection visible sur la scène.

Durant cette exploration, j'ai découvert que l'utilisation des filtres vidéo que certaines applications offrent (telle *Snapchat*), est très efficace pour augmenter le personnage. Par exemple ; avec le filtre « vieillissement », mon visage était transformé à l'écran en celui d'une grand-mère avec un voile, des cheveux blancs ainsi que du rouge à lèvres en forme de cœur. Les filtres permettent de changer en partie, ou complètement l'apparence du visage filmé, ce qui ne nécessite aucun changement de costume et permet une rapidité d'exécution en quelques clics. Il faut seulement utiliser une application qui contient des filtres et répéter les étapes de cette technique en les activant.

J'ai découvert qu'il est important avec cette technique de créer des codes de mise en scène clairs pour faire comprendre au public quel personnage parle. Par exemple, lorsque le conteur regarde la caméra et que son image est projetée au mur, le public doit pouvoir comprendre que c'est maintenant le personnage virtuel qui parle. Une bonne façon de le faire est d'avoir la caméra sur le côté de la scène de sorte que le personnage qui est face au public (le conteur ou le personnage virtuel projeté au mur) ; soit celui qui est en train de parler. Par exemple, si je suis sur scène et que je me mets face à la caméra qui est sur le côté, ce sera le personnage projeté au mur qui sera face au public, le contraire étant une adresse directe au spectateur. Il est intéressant de se déplacer avec

la caméra pour donner un effet dynamique, néanmoins l'on peut vite se retrouver au bout du fil et créer un accident. Une autre limite serait le format de la vidéo projetée au mur, c'est-à-dire que même si la vidéo est prise de façon verticale, elle sera quand même retransmise dans le cadre horizontal, ce qui la rendra plus petite et moins visible.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :
<https://youtu.be/f5Yk2w7ZeJc>

Voir l'annexe 1.3.2 pour le matériel nécessaire.

3.3.3 L'enregistrement retransmis - Technique No.6, Labo No 1

L'objectif de cette technique est identique à la première mentionnée de cette section (personnages), mais elle n'utilise que l'enregistrement sonore. Le but était donc de créer un nouveau personnage avec l'enregistrement audio de ses répliques.

C'est dans la veine du spectacle *Les aveugles* que m'est venue l'idée de cette technique qui est basée sur l'enregistrement, c'est-à-dire que le spectacle de Denis Marleau m'apparaissait comme un fin travail d'enregistrement, autant du côté sonore qu'avec l'image, me donnant envie d'isoler l'une d'elles (l'audio) pour en faire une technique à part entière. Pour ce faire, je n'ai eu besoin que de mon téléphone qui était connecté en Bluetooth avec le haut-parleur sans-fil et d'une application d'enregistrement. J'en ai utilisé deux ; l'application d'enregistrement maison déjà préexistante dans mon appareil ainsi que l'application *Loopy HD* qui permet de faire du séquençage (des enregistrements en boucle d'une longueur définie expliqués au chapitre précédent). Je devais donc enregistrer vocalement les répliques d'un ou des deux personnages du dialogue pour ensuite pouvoir y répondre en temps réel, ou pour ensuite jouer et modifier l'enregistrement. Si j'avais enregistré quelques paroles ou sons répétitifs dans la scène (exemple :

« oui mémé », son de la clochette), je pouvais ensuite faire jouer tous les sons en même temps ou à des moments précis. Cette technique pourrait aussi se retrouver dans la section ambiance sonore puisqu'il est facile de créer une ambiance sonore de base avec cette technique. On peut par exemple faire un enregistrement, avant le spectacle, d'une piste audio de quelques minutes où l'on enregistre le vent, un bruit de porte et une clochette pour accompagner une scène jouée lors de la représentation. D'un autre côté, on peut aussi faire la même chose en direct avec une application de séquençage comme celle mentionnée plus haut (*Loopy HD*) et créer une boucle sonore qui se répètera aussi longtemps qu'on ne l'aura pas arrêtée.

J'ai découvert qu'avec le séquençage, il est intéressant de jouer avec les différents sons, les faire jouer en même temps, en mettre certains en pause et augmenter ou diminuer le volume. Cela peut créer des effets d'étrangeté pouvant soutenir l'ambiance d'une scène. Lorsque j'utilisais l'application *Loopy HD*, le seul fait qu'elle soit connectée en Bluetooth avec le haut-parleur sans fil transformait mon téléphone en microphone duquel je pouvais amplifier ma voix et jouer avec les effets du micro (effet Larsen, captation des bruits presque inaudibles normalement pour le spectateur, amplification du volume de ma voix). Une façon simple et à petit budget d'amplifier ou modifier des sons. En contrepartie de ce point positif, j'ai remarqué qu'il était préférable d'enregistrer la piste audio avant de connecter le téléphone au haut-parleur sans quoi l'enregistrement sera fait par le microphone se trouvant sur le haut-parleur et la qualité de l'enregistrement en sera diminuée. Finalement, l'enregistrement avec l'application maison d'Apple (*Dictaphone*), était moins intéressant puisqu'il ressemblait à la technique numéro 3 (La captation-projection), mais sans l'image qui rendait la technique plus intéressante. Voir l'annexe 1.3.3 pour le matériel nécessaire.

3.3.4 Visioconférence en direct – Technique No.3, Labo No.2

J'avais pour objectif de voir s'il était possible de créer une scène à plusieurs acteurs (dans ce cas deux), par le biais d'une conférence vidéo me permettant d'intégrer d'autres comédiens alors que je suis seul à mon domicile.

Le mode de travail à distance avec les conférences vidéos, très répandu pendant le confinement, m'a donné l'idée d'utiliser ces différentes plateformes pour ajouter un autre comédien à mes explorations, tout en respectant les consignes sanitaires de distanciation. Pour réaliser cette technique, j'ai connecté mon téléphone en « Bluetooth » au haut-parleur puisqu'il fallait bien entendre mon interlocuteur avec au moins autant de force que s'il se trouvait présent avec moi. J'utilisais aussi la caméra frontale de mon téléphone pour bien voir mon cadrage et celui-ci était connecté au projecteur. Enfin, j'avais recours à l'application *Messenger vidéo* (produit de Facebook/Meta) comme plateforme pour l'échange entre mon collègue et moi. Certaines plateformes offrent des filtres pouvant augmenter l'environnement et/ou le visage de la personne filmée. Ce fut une découverte intéressante pour la création. L'utilisation des filtres, bien que compliquée due aux multiples couches de filtres qui peuvent exister simultanément, permet de différencier les personnages et de varier les décors. Il semblerait (pour l'application *Messenger vidéo*) qu'il y ait des effets de groupe (qui s'appliquent à tous les membres de la discussion) et des effets individuels. Exemple ; avoir une tête de loup, créer un orage ou avoir des accessoires divers tels des lunettes. Il y a aussi des fonds d'écran qui peuvent être intéressants, par exemple la forêt pour la première rencontre entre le loup et la petite fille. Nous pouvons donc augmenter l'espace scénique, les costumes et les personnages de façon considérable et facilement. On peut même avoir deux filtres différents, un pour le comédien à distance et un pour celui en présentiel. Ce qui permet

de créer trois personnages même s'il n'y a que deux comédiens puisque le retour de l'image du comédien sur place (sa projection) sera transformé numériquement et qu'il sera sous l'effet d'un filtre à l'écran, tandis qu'il reste lui-même aux yeux du spectateur. Les différentes applications de visioconférence ont toutes leurs propres filtres. Certaines ne proposent que des fonds d'écran (*Zoom* ou *Teams*) et d'autres offrent une augmentation virtuelle/3d telles (*Messenger vidéo* ou *Snapchat*). L'utilisation et la préparation de cette technique sont très accessibles puisqu'avec la pandémie et les échanges à distance qu'elle a fait proliférer, grand nombre de personnes se sont habituées au fonctionnement des visioconférences.

Du côté des découvertes ; le positionnement de la projection, par rapport à la position de l'acteur présent, est important puisqu'on peut créer des codes de mise en scène divers. Par exemple ; je me positionnais de sorte que je sois perçu comme un présentateur de nouvelles qui s'entretient avec un journaliste sur le terrain, et l'effet était convaincant. Plusieurs lazzi et pantomimes sont possibles avec le cadrage de la vidéo, comme lorsque le comédien fait semblant d'arriver en ascenseur en entrant dans le cadre de la vidéo par le bas. De plus, dans la majorité des applications de visioconférence, on peut se voir dans la captation de notre propre caméra à l'intérieur d'une petite fenêtre à l'écran. Un créateur pourrait décider de jouer avec ce paramètre ou non, par exemple pour interagir avec sa propre image.

Certaines limites ont surgi de ces explorations. Il est difficile de donner des notes d'interprétation au comédien à distance et il arrive qu'un délai vidéo puisse survenir et perturber le déroulement de la scène.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :

<https://youtu.be/H7TkWBaMYWE>

Voir l'annexe 1.3.4 pour le matériel requis.

3.3.5 Voix modifiée - Technique 6, Labo 2

Cette technique avait pour but de personnifier un personnage en transformant ma voix. Pour cela, j'ai cherché un logiciel sur ordinateur ou bien une application mobile me permettant de modifier ma voix, soit en temps réel, soit après avoir enregistré la scène en audio.

C'est lorsque j'ai regardé le spectacle *Inside* de Bo Burham que j'ai découvert le potentiel de la modification de la voix. Ce dernier utilisait des logiciels, comme *Autotune*, pour modifier sa voix en temps réel pour donner de la variété aux chansons qu'il créait ou pour incarner un nouveau personnage. Dans cet objectif, j'ai essayé différentes applications mobiles, certaines d'entre elles étaient difficiles d'utilisation et ne donnaient pas le résultat escompté. Je devais trouver une application pouvant moduler ma voix de différentes façons afin de passer rapidement de l'incarnation d'un personnage à un autre, selon le fil du dialogue. Je suis arrivé à la conclusion qu'il est difficile de trouver une application ou un logiciel efficace qui ne soit pas trop lourd ni compliqué. Heureusement, j'ai trouvé cette application précise avec *GarageBand* d'*Apple*. En effet, on peut enregistrer une piste audio et ensuite la faire rejouer, mais en y ajoutant des effets généraux modifiant le son. Par exemple, l'effet « robotique » sonne comme si l'enregistrement passait à travers des circuits ou dans un tube de métal avec une légère réverbération donnant l'impression de parler comme un robot. On peut aussi moduler la voix (en réglant la taille et la hauteur de la piste). Ces multiples réglages m'ont permis de créer un dialogue entre deux personnages complètement différents, ici entre le loup et la petite fille durant la scène de leur première rencontre dans la forêt, le tout en utilisant un seul enregistrement sonore.

Pour cette application précise, les effets de modification sonore étaient restreints à huit configurations préétablies : (*Robotique, Extra-Terrestre, Monstre, Chipmunk, Augmentée, Porte-Voix, Téléphone, Dreamy*). Les définitions de chacun des effets sont dans l'Annexe 1.3.5.

Il est aussi possible d'enregistrer les répliques d'une scène donnée au préalable et de la modifier en direct devant le public. Dans ce cas-ci, l'artiste pourra montrer le processus au public dans une visée de la « version différentielle » telle qu'expliquée par Marie-Christine Lesage (2008, p.147-148), en enregistrant la scène devant le public avant de la rejouer, mais modifiée. C'est-à-dire qu'en enregistrant les répliques de la scène choisie, en ayant mis en réseau le téléphone avec le haut-parleur ainsi qu'en modifiant la piste audio devant le spectateur, l'artiste expose toutes les étapes au public pour arriver au résultat final. Le spectateur est alors capable de comprendre le fonctionnement de la technique et d'en être étonné.

Du côté des limites, il n'y a pas beaucoup d'améliorations ou modifications qui peuvent être faites à la voix lorsqu'elle est rejouée, surtout si c'est un dialogue (deux personnages ou plus) puisqu'il faut être alerte sur les contrôles pour modifier les voix en temps réel. Si, par exemple, il y a un enchaînement de répliques rapides, il devient facile de se tromper et de manquer une réplique pouvant entraîner un échec de l'effet escompté et un effet absurde involontaire dans l'interprétation de la scène. Enfin, l'entièreté du processus peut être long.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant : <https://youtu.be/2tf3tTDx6K8>

Voir l'annexe 1.3.5 pour le matériel nécessaire.

3.3.6 Le faux appel - Technique 7, Labo 2

L'objectif de cette technique était d'enregistrer une conversation téléphonique entre un comédien chez lui et moi, pour avoir un enregistrement qui imiterait un appel téléphonique réel. Cet enregistrement serait ensuite utilisé pour faire croire au spectateur que l'appel téléphonique devant lui se déroule en temps réel. Le tout dans le but de mettre en scène le passage choisi d'une façon différente, c'est-à-dire de donner vie à un deuxième personnage pour ainsi augmenter la charge théâtrale du conte. Cette technique peut s'apparenter à plusieurs autres techniques nommées ci-haut, mais elle se démarque puisque c'est, selon moi, la seule façon de créer un effet de présence⁵ crédible à petit budget.

En effet, contrairement aux productions utilisant des technologies sophistiquées, telles *Les Aveugles* de Maeterlinck par Denis Marleau, qui peuvent se permettre de créer des projections de visages réalistes, la fabrication d'un appel téléphonique qui semblerait se dérouler en temps réel était selon moi plus facilement réalisable avec mes moyens restreints. Pour ce faire, j'avais démarré sur un premier téléphone une conversation téléphonique (en mode haut-parleur pour un son plus fort) avec un collègue qui jouait le loup (et moi la grand-mère), tandis qu'un deuxième appareil enregistrait l'appel. J'ai donc préparé avec mon collègue quelques répliques quotidiennes (« allo comment ça va ? tu es prêt, on y va ») qui allaient être dites avant de commencer et en terminant, pour imiter un vrai appel téléphonique. J'ai ensuite enregistré deux prises, l'une où je lui répondais et l'autre où je ne disais rien et où il laissait des temps entre ses répliques pour que je puisse lui répondre ensuite en temps réel devant un public lors d'un spectacle. Le but serait ensuite de dire aux spectateurs que je vais appeler un comédien pour m'aider à jouer la scène, pour ensuite leur

⁵ « l'effet de présence est le sentiment qu'a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lesquels il se trouve, alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents. » (Féral, 2012, p.26).

révéler, à un moment que je choisirais, qu'ils ne sont pas en présence d'un vrai appel téléphonique. Avec la révélation de ce subterfuge découlera un processus de dévoilement qui, selon Clarisse Bardiou, est une « exposition de la fabrication du procédé d'intermédialité ainsi que de sa Transparence pour le rendre Opaque et ainsi apporter ou donner des questions aux spectateurs » (Larrue, 2015, p.239-240). À leur manière, ces deux variations d'un appel répondent au concept intermédiatique de la triangulation. La première façon me permet de quitter la scène puisqu'une fois que l'enregistrement est lancé sur le haut-parleur, je peux m'éloigner considérablement avant de perdre le signal. Cela me permet de quitter le regard du public, qui pourrait penser que je suis réellement en train de parler au téléphone dans l'autre pièce. Cet effet me permet de revenir sur scène sans parler, pour que le spectateur se rende compte de la machinerie en opération alors que l'enregistrement continuerait. La deuxième façon est plus prompte à créer un effet de présence alors que je décide de rester sur scène. Je donne l'impression de faire un appel téléphonique normal à un ami pour qu'il m'aide à faire la scène, mais à tout moment je peux décider d'arrêter de parler et l'enregistrement de l'interlocuteur qui parle seul continuera à jouer pour créer le dévoilement de l'illusion médiatisée.

Les limites étaient les suivantes : l'enregistrement audio était de mauvaise qualité due aux distorsions et aux bruits parasites. Pour un résultat optimal cependant, il faudrait que les deux acteurs soient dans la même pièce et qu'ils enregistrent ensemble une seule et même piste sur un seul appareil. L'effet serait le même, mais avec un son plus limpide. Enfin, il faut avoir préparé les sons environnants qu'on veut utiliser avant d'enregistrer. Exemple ; j'ai dû faire un bruit de sonnette avec ma bouche, mais dans un cas idéal j'aurai eu un bruit de sonnette préenregistrée facile à utiliser. Il est intéressant d'insérer le plus possible de sons ambiants dans l'appel

téléphonique pour le rendre plus réaliste ou au contraire ; des sons plus mystérieux pour un effet d'étrangeté. Voir l'annexe 1.3.6 pour le matériel requis.

3.3.7 Visages sans corps - Technique 4, Labo 1

J'avais pour objectif avec cette technique de donner l'illusion d'une présence de personnage sans corps humain, seulement avec le visage.

Tel que son nom l'indique, l'idée de cette technique m'est venue de la pièce les *Aveugles* alors que je voulais reproduire la projection faciale sur un objet ayant la forme d'un visage. Pour la méthode, j'ai d'abord emprunté une tête de mannequin en styromousse que j'ai fixée sur une chaise afin qu'elle reste au même endroit. Ensuite j'ai filmé mon visage, une fois de près et une fois de loin pour avoir deux options de grandeur, alors que je disais les répliques d'un personnage dans un échange tout en laissant du temps entre mes répliques pour que le conteur puisse répondre en temps réel lors de sa performance. L'enregistrement vidéo devait se faire dans une pièce complètement noire où seul mon visage était éclairé pour ne pas capter autre chose que la tête et ses contours. Cela permettrait d'éviter un débordement de la projection vidéo. J'avais aussi placé un drap noir autour de la tête en styromousse pour bien absorber les côtés de la projection non voulus. La tête ne devait absolument pas bouger, ni la caméra, puisqu'au moment de la projection ; tout doit être immobile le projecteur, la tête en styromousse et la tête du comédien filmée dans la vidéo pour un résultat optimal. Une fois l'enregistrement vidéo terminé, je pouvais connecter mon téléphone au projecteur et installer ce dernier à bonne distance pour projeter correctement la vidéo sur la tête de styromousse. C'est d'ailleurs la vidéo prise de plus loin qui fut la plus précise pour cette technique. Pour finir, j'ai connecté le téléphone au haut-parleur Bluetooth et j'ai placé ce

dernier derrière la tête pour donner l'illusion que la voix provenait de là. D'ailleurs, cette technique est concluante, même si elle est faite de façon rudimentaire, elle parvient à nous donner un sentiment d'effet de présence.

J'ai découvert qu'on doit éclairer le visage de façon frontale et que la source lumineuse doit être environ au même niveau des yeux pour ne pas créer d'ombre dans le visage pour la captation. La tête en styromousse a donné un résultat nettement supérieur (que la tête de mannequin réaliste) puisqu'elle ne bloquait pas certains traits comme la bouche et les yeux de la tête réaliste qui finissaient par masquer la projection. Le résultat aurait été meilleur si j'avais limé les lèvres de la tête de styromousse pour éviter que les lèvres projetées sur celle-ci dévoilent les lèvres immobiles du mannequin lorsque la projection bougeait par-dessus elles. Aussi, une simple couche de fond de teint pour couvrir les pores de styromousse aurait aidé à créer l'illusion d'un visage vivant parlant devant nous.

D'un autre côté, le temps d'installation de cette technique est très long, il y a beaucoup de manipulation à faire et de nombreux ajustements sont nécessaires. Enfin, bien qu'il serait possible de filmer plusieurs têtes en même temps et ensuite les projeter sur plusieurs mannequins, cela compliquerait la technique énormément puisqu'elle est déjà très complexe (la plus complexe de toutes les techniques).

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :
<https://youtu.be/YSNNI9bst1g>

Voir l'annexe 1.3.7 pour le matériel nécessaire.

3.3.8 Projections corporelles - Technique 2, Labo 2

L'objectif de cette technique était d'augmenter le corps de l'acteur par la projection. J'ai cherché à utiliser le corps de l'acteur comme surface de projection, mais aussi de voir comment l'acteur pouvait se fondre dans une vidéo projetée au mur d'un décor en mouvement (ou tout autre vidéo non statique).

Pour arriver à ce but, j'ai dû chercher plusieurs vidéos sur *YouTube* qui exprimaient ce que j'avais en tête. C'est-à-dire que j'avais pour idée de projeter sur mon corps la vidéo d'une échographie pour appuyer le passage où la petite fille et la mémé sont rendues dans le ventre du loup et que l'homme décide de les sauver. Je voulais aussi, pour expérimenter la projection sur le corps simplement, une vidéo d'un système nerveux où de l'énergie voyage et parcourt le corps ainsi qu'une vidéo d'un fond en constante évolution d'inspiration psychédélique. J'ai fait jouer les vidéos et je me positionnais dans différents angles et avec différentes distances pour que la projection soit sur mon ventre pour l'échographie, sur l'entièreté de mon corps pour l'influx nerveux et pour me perdre à l'intérieur lors de la vidéo psychédélique. Cette technique augmente le personnage et propose des non-lieux scéniques (comme la vidéo psychédélique) qui peuvent faire office de lieux abstraits pour une scène ou de servir comme simple support visuel.

J'ai découvert que la vidéo du système nerveux était efficace lorsque projetée sur mon corps, néanmoins il faut que le comédien se place dans la bonne position et suive le mouvement de la vidéo, ce qui est contraignant. Pour ce qui est des vidéos psychédéliques qui évoluent, il y a une mine d'or de possibilités puisqu'elles sont très intéressantes à regarder et offrent souvent un point au milieu d'où commencent les motifs psychédéliques que le comédien peut utiliser pour éclairer et mettre l'accent sur son visage ou une partie de son corps. Les vidéos peuvent servir de

toile de fond à une scène, c'est-à-dire qu'elles peuvent prendre toute la place pour venir créer un aspect de grandeur qui peut englober le comédien au complet.

Il faut noter que certaines vidéos comme celles d'échographies que j'ai trouvées étaient dans un format trop grand pour permettre de bien voir l'image sur mon corps. Il fallait fermer la lumière et se rapprocher du projecteur pour que le rendu de l'image soit optimal. Je ne pense donc pas qu'avec le matériel que je possède, il soit possible d'utiliser cette technique efficacement.

La vidéo démonstrative de la technique peut être visionnée au lien suivant :
<https://youtu.be/VMLkngDGXMc>

Voir l'annexe 1.3.8 pour le matériel nécessaire.

Conclusion

Ce projet de mémoire recherche et création fut une occasion d'explorer et de défricher l'utilisation des technologies du quotidien dans la création théâtrale. Créant un pont entre la théorie intermédiaire et les technologies qui partagent maintenant nos vies, ce projet à visée pratique investigue de façon concrète comment utiliser des technologies de poche dans un but scénique. Également, il permet de tisser des liens entre une pensée théorique sur l'usage des technologies au théâtre et leur mise en pratique.

L'objectif principal de ce projet était de déterminer s'il était possible de recréer les effets obtenus avec des technologies de grandes productions à l'aide de technologies de poche. Le temps nécessaire à l'utilisation scénique de ces outils moins dispendieux et la qualité de leurs effets esthétiques étaient utilisés comme variable de mesure de la réussite de ces adaptations. Un objectif secondaire était de voir si l'exploration lors des laboratoires mènerait à la découverte de nouvelles techniques propres aux technologies de poche.

Avant de débiter la phase d'exploration, le cadre théorique a été établi, afin de bien cerner le projet. Cette tâche fut plus compliquée qu'envisagée puisque la théorie intermédiaire, même si elle ne date que d'une trentaine d'années, s'est développée à l'international sous plusieurs bannières et différentes langues. Les consensus ainsi que les ponts théoriques ne sont arrivés que très tard. D'ailleurs ce n'est qu'en mai 2007 que s'est tenue à Montréal et à Québec la première rencontre internationale sur l'intermédialité. (Larrue, 2015, p.16-17) L'ouvrage de Jean-Marc

Larrue fut alors une mine d'or pour ce projet en étant la source de plusieurs définitions opératoires, ainsi qu'en offrant un contexte historique permettant de mieux comprendre l'avènement des technologies en scène sans oublier les précieuses pistes de lecture que ces annotations fournissaient. En deuxième lieu, je devais trouver des spectacles utilisant ingénieusement des technologies et isoler des moments précis qui pourraient être reproduits à faibles coûts. Pour ce faire, j'ai commencé par identifier les spectacles que je connaissais et provenant d'artistes intermédiaires que sont Lepage, De Mey et Van Dormael ainsi que Marleau. Le projet m'a également amené à découvrir de nouveaux spectacles qui répondaient à ces critères. Enfin, après avoir réalisé la phase d'exploration à travers deux laboratoires sur la base textuelle du conte du *Petit Chaperon rouge*, j'ai consigné par écrit les résultats de mes tentatives de reproduction. En expliquant les différentes étapes de réalisation, les effets particulièrement convaincants, les limites de chaque technique, ainsi qu'en proposant des pistes d'explorations futures, ce projet contribue à l'avancement des connaissances dans le domaine de la scène augmentée.

Avec une utilisation des technologies peu dispendieuses vient une certaine esthétique scénique minimaliste. Les explorations m'ont fait comprendre que d'utiliser les technologies de poche nécessite une reconfiguration de l'espace scénique vers quelque chose de plus petit, de plus intime. Il devient plus difficile de créer un effet grandiose avec des technologies qui sont limitées dans leur puissance et dans leur grosseur. À titre d'exemple, le projecteur que j'utilisais perdait de son efficacité à partir d'une distance de 12 pieds, ce qui limite son utilisation dans une grande salle, or cela fonctionne très bien dans une petite salle et peut même ajouter au charme par une facture esthétique près du bricolage technologique. J'ai dû apprendre le fonctionnement de plusieurs technologies durant les explorations puisque je n'étais familier qu'avec certaines d'entre elles. Bien que je susses comment connecter mon téléphone intelligent avec mon haut-parleur à ondes

bluetooth, j'ignorais le fonctionnement de la majorité des logiciels et applications de traitement de son que j'ai dû trouver, puis utiliser pour cette recherche comme *Loopy HD*, *Garage Band* ou *Launchpad*. La projection m'était davantage familière, puisque j'avais déjà expérimenté avec elle dans le cadre de projets personnels. J'ai eu l'idée d'intégrer des technologies du quotidien que je n'avais jamais utilisées, comme les lumières intelligentes et les jeux vidéos. Ceux-ci m'ont surpris par leurs résultats intéressants et m'ont prouvé que l'utilisation et l'apport des technologies en scène n'ont d'égal que la limite de l'imagination et des connaissances techniques de l'artiste qui les intègre.

Les deux phases de laboratoire se sont distinguées par leurs buts et leurs visées. Le premier laboratoire, qui s'est déroulé du 13 au 24 mai 2021 et comportait 7 techniques à explorer, se voulait un survol de plusieurs technologies mises en réseau (projection, caméra, ordinateur, haut-parleur) ainsi qu'un travail qui explorait autant le son que l'image. Le premier laboratoire avait une visée plus large, afin de permettre au deuxième laboratoire, s'étant déroulé sporadiquement entre les mois de novembre 2021 et janvier 2022 (9 techniques explorées), d'approfondir certaines techniques ou technologies pour lesquelles un potentiel intéressant avait été identifié. Je me suis aussi permis d'ajouter dans le deuxième laboratoire des technologies qui me sont venues à l'esprit entre ces deux phases d'exploration. C'est dans cette lignée que j'ai par exemple tenté d'intégrer les jeux vidéos ; un domaine qui m'est familier.

Pour conclure, ce mémoire-crédation a été pour moi l'occasion d'explorer une passion que j'ai pour les technologies qui me sont accessibles dans le but de les mettre en usage de façon

astucieuse dans la création théâtrale. Je souhaite que le savoir développé dans mes laboratoires serve à la démocratisation et à l'accessibilité du plus grand nombre dans l'intégration et l'utilisation des technologies du quotidien au sein de leur pratique artistique. Je dis ici pratique artistique au sens large, puisque les techniques développées ne sont pas uniquement théâtrales. J'entrevois bien ce savoir être utilisé dans d'autres sphères artistiques, notamment au cinéma ou en art visuel. Plus concrètement, un artiste souhaitant organiser une exposition d'art visuel dans un lieu non équipé pourrait se servir de technologies du quotidien pour augmenter l'exposition autant en projection qu'en lumière et en son. J'ai pour ma part une passion pour la réalisation de courts-métrages et lors de presque chaque exploration, il était possible pour moi de transposer mes découvertes à mes futurs projets. Par exemple, j'entrevois utiliser les lumières intelligentes pour changer la couleur des éclairages au milieu de la scène pour créer un effet dramatique. En plus de mes passetemps, j'ai pour but personnel de devenir professeur de théâtre et je compte enseigner le savoir que j'ai développé ici à mes futurs étudiants pour leur donner les bases intermédiaires, autant théoriques que pratiques, qui sont selon moi nécessaires pour tout artiste d'aujourd'hui. D'une part, ceci permettra de combler un manque dans l'enseignement théâtral des technologies qui jusqu'à maintenant peine à se mettre à jour. D'autre part, ceci encouragera le travail multidisciplinaire en améliorant la connaissance des étudiants en théâtre sur le travail de leurs collègues, stimulant les échanges et créations entre les différents ouvriers de la scène. En effet, ce savoir leur permettra de comprendre le travail des concepteurs et techniciens responsables de ces technologies dans les projets auxquels ils participeront plus tard, ainsi que leur donner la compréhension nécessaire pour qu'ils puissent eux-mêmes intégrer la technologie de poche qui leur est accessible dans leurs propres projets artistiques.

Annexe

—

Matériel nécessaire

1.1.1 Décors projetés - Technique 1, Labo 1

Matériel nécessaire

- Téléphone intelligent (pour plus de mobilité) ou ordinateur
 - Câble HDMI avec adaptateur
 - Projecteur
 - 30 minutes d'installation puisque la recherche d'images peut être longue
-

1.1.2 Le séquençage *Looping* - Technique 7, Labo 1

Matériel nécessaire

- Téléphone intelligent ou ordinateur
 - Un logiciel ou une application de séquençage (*Loopy HD, GarageBand*)
 - Haut-parleur Bluetooth (ou avec connexion à fil)
 - Des instruments et objets pouvant créer des sons
 - 5 à 10 minutes d'installation seulement, sans compter le temps de la scène voulue
-

1.1.3 Les maquettes - Technique 5, Labo 1

Matériel nécessaire

- Rebut, ciseau, crayons et colle/ruban adhésif
 - Lumière pour éclairer la maquette
 - Téléphone intelligent avec trépied
 - Câble HDMI avec adaptateur
 - Projecteur
 - Au moins 1 à 2 heures de préparation pour la maquette ainsi que pour l'installation
-

1.1.4 Le jeu vidéo - Technique 8, Labo 2

Matériel nécessaire

- Console de jeux vidéos et jeu choisi
 - Projecteur
 - Câble HDMI
 - Téléphone et haut-parleur optionnels
 - Environ 45 minutes d'installation, de calibration et de pratique
-

1.1.5 La réalité virtuelle - Technique 9, Labo 2

Matériel nécessaire

- Casque de réalité virtuelle
 - Jeu vidéo ou tableau virtuel représentant les lieux de la scène
 - Ordinateur pour retransmettre l'image du casque (wifi pour une connexion sans-fil)
 - Câble HDMI et adaptateur (de l'ordinateur au projecteur)
 - Projecteur
 - 25 minutes d'installation en plus du temps nécessaire pour trouver le bon tableau
-

1.2.1 Lumières intelligentes - Technique 1, Labo 2

Matériel nécessaire

- Ampoules intelligentes DEL
 - Téléphone intelligent
 - Réseau Wifi
 - Maquette (au besoin)
-

1.3.1 La captation-projection - Technique No. 3, Labo No. 1

Matériel nécessaire

- Appareil de captation vidéo (téléphone intelligent, caméra, ipod/mp4, ordinateur, trépied)
 - Projecteur (fil HDMI assez long avec adaptateur pour l'appareil de captation, fil d'extension de courant peut être requis)
 - Haut-parleur bluetooth (ou avec fil – jack 1/8)
 - Éléments de costumes et de décors (au besoin)
 - Environ 15 minutes d'installation du matériel et le nombre de temps nécessaire pour la longueur de la scène
-

1.3.2 La Projection en direct - Technique No. 2, Labo No.1

Matériel nécessaire

- Appareil de captation vidéo (téléphone intelligent, caméra, ipod/mp4, ordinateur, trépied)
 - Projecteur (fil HDMI assez long avec adaptateur pour l'appareil de captation, fil d'extension de courant peut être requis)
 - Environ 15 minutes d'installation, l'action se déroule ensuite en retransmission directe
-

1.3.3 L'enregistrement retransmit - Technique No.6, Labo No 1

Matériel nécessaire

- Appareil d'enregistrement audio (téléphone ou enregistreuse avec port auxiliaire 1/8)
 - Haut-parleur sans ou avec fil (connectivité Bluetooth)
 - 10 minutes d'installation et de préparation (dépendant la durée de la scène)
-

1.3.4 Visioconférence en direct – Technique No.3, Labo No.2

Matériel nécessaire

- Appareil de captation vidéo (téléphone intelligent, caméra, ordinateur, trépied)
 - Projecteur (fil HDMI assez long avec adaptateur pour l'appareil de captation, fil d'extension de courant peut être requis)
 - Haut-parleur Bluetooth (ou avec fil – jack 1/8)
 - Environ 20 minutes d'installation du matériel et le nombre de temps nécessaire pour la longueur de la scène
-

1.3.5 Voix modifiée - Technique 6, Labo 2

Matériel nécessaire

- Appareil d'enregistrement audio (téléphone ou enregistreuse avec port auxiliaire 1/8)
 - Logiciel *GarageBand* disponible pour mobile et ordinateur (Apple)
 - Haut-parleur sans ou avec fil (connectivité Bluetooth)
 - 10 minutes d'installation et de préparation (dépendant la durée de la scène)
-

Effets sonores de l'application *GarageBand*

Robotique (très métallique), *Extra-Terrestre* (réverbération et un peu métallique pouvant s'apparenter à celle robotique), *Monstre* (très basse et grave), *Chipmunk* (aigüe et minuscule), *Augmentée* (comme si on utilisait le logiciel *auto-tune* pour améliorer la voix d'un chanteur), *Porte-Voix* (plus forte et légèrement distordue, peu concluant par contre), *Téléphone* (comme si la voix passait à travers une ligne téléphonique, effet très intéressant) et finalement *Dreamy* (avec un léger écho et une voix un peu plus aigüe donnant l'impression du rêve).

1.3.6 Le faux appel - Technique 7, Labo 2

Matériel nécessaire

- Appareil d'enregistrement audio (téléphone ou enregistreuse avec port auxiliaire 1/8)
 - Un téléphone
 - Haut-parleur sans ou avec fil (connectivité Bluetooth)
 - 10 minutes d'installation et de préparation (dépendant la durée de la scène)
-

1.3.7 Visages sans corps - Technique 4, Labo 1

Matériel nécessaire

- Appareil de captation vidéo (téléphone intelligent, caméra, ordinateur, trépied)
 - Lampe ou éclairage pour le visage dans la pièce sombre
 - Projecteur (fil HDMI assez long avec adaptateur pour l'appareil de captation, fil d'extension de courant peut être requis)
 - Tête en styromousse sur support solide, mais préférablement déplaçable pour micro-ajustements
 - Haut-parleur Bluetooth (ou avec fil – jack 1/8)
 - Peut prendre plus 1 heure d'installation du matériel, ainsi que le nombre de temps nécessaire pour la longueur de la scène
-

1.3.8 Projections corporelles - Technique 2, Labo 2

Matériel nécessaire

- Téléphone ou ordinateur avec Wifi ou avec les vidéos préenregistrées
 - Câble HDMI
 - Adaptateur
 - Projecteur
 - Environ 25 minutes d'installation + le temps de recherche des vidéos
-

Bibliographie

Chapitres de collectif

- LARRUE, Jean-Marc. *Théâtre et intermédialité*, Villeneuve-d'Ascq, France : Presses universitaires du Septentrion, 2015, p. 13-57. (458 pages).
- REMSHARDT, Ralf (dans) LARRUE, Jean-Marc. *Théâtre et intermédialité*, Villeneuve-d'Ascq, France : Presses universitaires du Septentrion, 2015, p. 57-79. (458 pages).

Livres

- LARRUE, Jean-Marc & PISANO, Guisy. *Le triomphe de la scène intermédiaire : Théâtre et médias à l'ère numérique*, Montréal, Les presses de l'Université de Montréal, 2017, 256 pages.
- FÉRAL, Josette. *Pratiques performatives = Body Remix*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, 354 pages.
- FÉRAL, Josette. *Théorie et Pratique du Théâtre : au-delà des limites*, Montpellier, L'entretemps, 2011, 352 pages.
- DAVID BOLTER, Jay & GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2000 (1999), 295 p.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. *Théâtres intimes*, Arles, Actes Sud, coll. « Le temps du théâtre », 1989, 169 p.

Articles tirés d'une revue savante

- DAVID, Gilbert et DUCHARME, Francis. « Dramaturgies, dispositifs et performativité du solo », *L'Annuaire théâtral*, Numéro 58, Automne 2015 (version numérique décembre 2016), p. 9-15.

- JACQUES, Hélène. « Le solo scénique, forme ouverte et plurielle », *L'Annuaire théâtral*, Numéro 58, Automne 2015 (version numérique décembre 2016), p. 5-6.
- GUAY, Hervé. « Le solo-machine : incursion dans le travail scénique de Carole Nadeau », *L'Annuaire théâtral*, Numéro 58, Automne 2015 (version numérique décembre 2016), p. 115-133.
- NELSON, Robin. « Théâtre et nouvelles technologies : environnements de recherche et d'apprentissage dans l'enseignement supérieur. », trad. de l'anglais par Vincent Broqua, *Ligeia* (Paris) 137-140.1, 2015, p. 96–107.
- VENTURI, Riccardo. « Écran et projection dans l'art contemporain », *Perspective*, 2013/1, p. 183-190.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. « Le Témoin et le Rhapsode ou Le Retour du Conteur », *Études théâtrales*, No.51-52, 2011, p. 11-25.
- RYKNER, Arnaud. « Du dispositif et de son usage au théâtre », *Tangence*, No. 88, Automne 2008, p. 91-103.
- LESAGE, Marie-Christine. « Théâtre et intermédialité : Des œuvres scéniques protéiformes », *Le Seuil* (Communications), No. 83, 2008/2, p. 141-155.
- CARRUTHERS, Janice. « Temps et oralité dans le conte oral », *La Linguistique*, Vol. 42, 2006, p. 97-114.
- NEEMANN, Harold. « Le conte et la théorie », *Fabula*, Berlin, Vol. 42, No.3/4, février 2002, p. 297-303.
- LALIBERTÉ, Hélène. « Pour une méthode d'analyse de l'espace dans le texte dramatique ». *L'Annuaire théâtral*. Numéro 23, Printemps, 1998, p. 133-145.
- O'SULLIVAN, Dennis. « Compte rendu de "Théâtre intimes" ». *Jeu*. No. 73, 1994, p. 193-196.

Sites web

- ARNULF, Théo. « Pratiques Technologiques Émergentes Dans Le Théâtre et L'installation. », *Appareil*, [en ligne], No.21, 2019, 13 pages. URL, <https://journals.openedition.org/appareil/3093> (page consultée le 13 février 2021).
- FERGOMBÉ, Amos. « Scénographie et mise en abyme de l'intime », *Entrelacs*, No. 13, 2017, [En ligne depuis le 28 février 2017] URL : <https://journals.openedition.org/entrelacs/2013> (consulté le 18 avril 2021)
- GUILLEMETTE, Lucie, LÉVESQUE, Cynthia. « La Narratologie », dans Louis Hébert (dir), *Signo*, [En ligne], 2016, Rimouski, URL : <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp> (consulté le 20 avril 2021).

Théâtre

- POMMERAT, Joël. *Le Petit Chaperon rouge*, Les éditions Babel, 2014. 41 p.

Autres

- BANU, Georges. « Théâtre et technologie ou Celui qui dit oui / celui qui dit non. », *Jeu*, No.90, 1999, p. 152-160.
- « Il était une fois », dans *Formes, enjeux et détournement du conte contemporain*, [colloque enregistré], 11 octobre 2017 [URL : <http://oic.uqam.ca/fr/evenements/il-etait-une-fois-formes-enjeux-et-detournement-du-conte-contemporain>], (consulté le 10 juin 2021).

Spectacles cités

- F. Blanchette, V. Côté, M. Dansereau. (Texte). G. Côté. L. Régulier. (Scénario). (2022). *Le sexe des pigeons* [spectacle de théâtre], Montréal : Théâtre Denise-Pelletier.
- Bo Burnham. (Réalisateur et acteur). (2021). *Inside* [film-performance], Los Angeles : Netflix.
- Maxime Carbonneau. (Texte et mise en scène). (2017). *Siri* [spectacle de théâtre], Montréal : Centre du Théâtre d’Aujourd’hui.
- Michèle Anne De Mey. (Mise en scène et interprétation). Jaco Van Dormael. (Texte et mise en scène). (2015). *Cold Blood* [spectacle de théâtre], Bruxelles : Collectif Kiss and Cry.
- Robert Lepage. (Mise en scène et interprétation). (2015). *887* [spectacle de théâtre], Toronto : Ex Machina/jeux Pan Am de 2015.
- Denis Marleau. (Mise en scène). (2002). *Les aveugles* [spectacle de théâtre], Montréal : UBU/Musée d’art contemporain de Montréal.
- Robert Lepage. (Mise en scène et interprétation). (1995). *Elseneur* [spectacle de théâtre], Montréal : Ex Machina/monument national.