

Projets du domaine musique et arts de la scène financés par le fonds de recherche et d'impulsions (FRI)

RAPPORT Final (3 à 5 pages)

Titre du projet : Navigation et jeu scénique dans un document hypertextuel
Nom et prénom du-de la requérant-e : ZLATOFF Nicolas
Ecole et site du-de la requérant-e : LA MANUFACTURE

Un projet mené par Nicolas Zlatoff
Du 1er septembre 2024 au 31 mai 2026
Soutenu par la HES-SO, en partenariat avec le Théâtre Saint-Gervais, l'Université de Lausanne et l'Association Urban Training.

Rappel des objectifs fixés dans la demande

On appelle « hypertexte » un ensemble de documents reliés entre eux par des séries de liens explicites. Si le web nous en offre aujourd'hui un exemple quotidien, la notion renvoie plus généralement à une expérience de lecture non linéaire, qui procède par sauts successifs, associés à des moments d'errance ou de vertige face à l'information disponible. Le projet consistait à interroger comment proposer une telle expérience de navigation à un public de théâtre, à partir de l'hypertexte (papier) *La Maison des Feuilles*, de Mark Danielewski.

En particulier, trois objectifs étaient identifiés :

Objectif 1 – Transposer scéniquement l'expérience solitaire de lecture d'un hypertexte

Quels dispositifs scéniques permettraient à un public (une assemblée de personnes réunies) de vivre une expérience comparable à celle qu'un lecteur ou une lectrice fait habituellement seul-e face à un document hypertextuel ? Comment retrouver les sensations et les sentiments qui caractérisent cette expérience, à savoir : la liberté ou le hasard total de choix, l'appétit et la soif de « tout consulter » d'une masse d'informations infinie, la frustration de s'y perdre, le vertige face à la masse d'informations, mais aussi la joie (la peur) d'y errer, ainsi que la satisfaction d'y trouver finalement une information (qu'on ne cherchait pas nécessairement au départ) ?

Objectif 2 – Articuler les désirs individuels du public à une expérience collective

Comment gérer les volontés, parfois contradictoires, de plusieurs personnes, désireuses de consulter tel ou tel document, alors que le théâtre est, classiquement, le lieu dans lequel tout le monde assiste collectivement à un même évènement ? Faut-il donner la possibilité au public de monter sur scène et de consulter, individuellement et à son propre rythme, les documents que chacun-e souhaite découvrir ? Comment imaginer des trajectoires parfois disjointes (voire totalement individuelles) et parfois collectives, tout en respectant les désirs et rythmes propres de chacune des personnes composant le public ?

Objectif 3 – Interroger la place des interprètes dans le dispositif

Ont-ils-elles pour seule fonction d'illustrer (présenter) un document en cours de consultation ? Mais dans ce cas, quelle est la place du jeu précisément ? Peuvent-ils-elles devenir les guides du public dans une telle exploration ? Comment ? Par quels outils ?

Objectifs atteints

Nous avons identifié plusieurs dispositifs scéniques dans lesquels le public et les interprètes peuvent consulter, manipuler et déplacer un ensemble de documents physiques (pages imprimées), à la manière d'un atlas (voir §3) dont la cartographie serait toujours en cours de (ré)élaboration (objectif 1). Ceci permet (objectif 2) d'articuler des trajectoires parfois collectives (un groupe assiste à un même événement), parfois disjointes, voire totalement individuelles (chaque spectateur ou spectatrice pouvant plonger à son gré et à son propre rythme dans telle ou telle partie de l'hypertexte). En outre, dans chacun de ces dispositifs la place et la fonction des interprètes a été précisée (objectif 3)

Description de la démarche et synthèse des résultats

Notion d'atlas

L'hypothèse initiale de la recherche consistait à considérer un hypertexte comme un atlas, tel que théorisé par Georges Didi-Huberman à partir des travaux d'Aby Warburg en histoire de l'art (Didi-Huberman, 2011), c'est-à-dire une collection de documents imprimés disposés sur des tables (ou du moins à l'horizontal), afin de les avoir à portée de main et de regard. Il est ainsi possible de les observer, les comparer, les déplacer, faisant ainsi apparaître, au gré de rapprochements, regroupements, mises à distance, exclusions etc., des liens entre les différents documents, bref de dessiner une cartographie de l'ensemble. Cette cartographie n'est plus seulement guidée par la raison et la logique linéaire, mais procède par déplacements, associations, perceptions. En outre, elle est toujours en cours de réélaboration, dans un processus de montage / démontage permanent. L'atlas n'est donc pas « l'épuisement logique des possibilités données », mais « l'inépuisable ouverture aux possibles non encore donnés » (Didi-Huberman, 2011 : 13).

Premier dispositif : atlas et cartographie en présentiel

Le premier dispositif consistait à placer le public face à un groupe d'interprètes qui déplaçaient (littéralement) l'hypertexte de *La Maison des Feuilles*, placé entre eux-elles et le public : les interprètes lisaient un premier document (en commençant par l'introduction, dans une logique volontairement séquentielle), puis, à chaque bifurcation (lien explicite vers un autre document) qui apparaissait au fil de la lecture, allaient chercher le document correspondant, le montraient au public, établissaient une cartographie et décidaient, en interaction avec le public, de poursuivre la lecture séquentielle ou de lire le document qui venait d'émerger.

La cartographie était réalisée au milieu du public par une des interprètes, ce qui permettait aux spectateurs et aux spectatrices d'être immergé-es (et rapidement submergé-es) par les documents mis en jeu et de prendre part à la navigation (décider de consulter tel ou tel document). Nous avons en outre développé un système de prise de notes évolutif, ajoutant sur les documents (ou entre les documents) des post-it contenant mots-clés, résumés, schémas, croquis, symboles, etc. afin de documenter la cartographie.

Dans un premier temps, les premières bifurcations étant sporadiques et renvoyant à des documents relativement courts, qui ne comportaient pas de liens vers d'autres documents, il était possible de suivre chaque bifurcation sans interrompre le fil d'une lecture séquentielle. Néanmoins, la multiplication des liens et l'agrandissement de la taille des documents conduisaient à un moment décisif d'accumulation et de surcharge, rendant impossible le fait

de « tout consulter » et imposant au public de devoir faire un choix (se focaliser sur tels ou tels groupes de documents).

Extension du premier dispositif par des casques audio multi-canaux

Pour ceci, nous avons proposé un dispositif basé sur l'utilisation de casques audio multi-canaux : lors d'une bifurcation vers un document, un sous-groupe du public pouvait faire le choix de consulter ce document, en sélectionnant, sur son casque, un canal audio dédié : ce dernier diffusait uniquement les voix des interprètes, équipés de micros HF, qui lisaient le document en question. Simultanément, d'autres sous-groupes pouvaient choisir de poursuivre la lecture séquentielle ou de consulter un autre document, chacun sur un canal audio dédié (diffusant les voix des interprètes en charge des documents choisis). A ce stade, deux résultats sont apparus :

- Pour reprendre une terminologie issue du jeu vidéo, la tendance naturelle du système est de conduire à une surcharge d'information, puisqu'un·e spectateur·ice qui déciderait de ne pas faire de choix (sélectionner un canal audio) fait face à plusieurs groupes d'interprètes lisant simultanément différents documents. Le dispositif finit donc par imposer, comme la lecture solitaire d'un hypertexte, de *choisir* de focaliser son attention *quelque part*.
- Les publics-tests convoqués aux ouvertures de recherche (voir §4) faisaient majoritairement le retour de la difficulté de ce choix, « manquant d'informations » sur les documents à venir, choisissant finalement « un peu au hasard ». Or, c'est justement le point central de l'expérience de lecture solitaire d'un hypertexte, que le lecteur·ice doit résoudre. Mais ici, du fait notamment de la frontalité, imposant un rapport de théâtralité classique, le public semblait attendre que ces choix soient faits par les interprètes.

Atlas et cartographie en présentiel et lecture en distanciel

Nous avons alors proposé un nouveau dispositif, dans lequel le public, toujours équipé d'un casque audio, entre dans une salle contenant déjà l'ensemble de l'hypertexte déplié (dans un désordre relatif, mais déjà impressionnant en termes de taille et de masse d'information). Écoutant au casque la lecture de l'introduction de *La Maison des Feuilles*, il est de fait plongé directement *dans* la matière de l'hypertexte puisque, cette fois, les interprètes-lecteur·ices sont absent·es physiquement. Toutefois, il·elles semblent s'adresser au public en lui demandant « où aller », « que faire maintenant » et les spectateurs et spectatrices vont alors découvrir qu'une personne à leurs côtés, dans la salle, peut communiquer avec ces lecteur·ices afin de leur faire remonter les différents choix du public.

Cette hypothèse de travail s'est avérée extrêmement riche à différents niveaux :

- Elle associe beaucoup plus fortement le public à la construction de la cartographie. En outre, elle offre à tout moment la possibilité à une personne du public de suspendre son écoute au casque pour explorer (lire) seule et à son propre rythme une partie de l'hypertexte.
- Elle permet de créer un système de correspondances sémantiques entre l'exploration de l'hypertexte (l'expérience du public et des lecteur·ices) et l'exploration d'un labyrinthe spatial (raconté dans *La Maison des Feuilles*¹) : « consulter un document » devient « entrer dans une salle », une « note de bas de page » ou un « renvoi » d'un

¹ *La Maison des Feuilles* contient plusieurs arches narratives, enchâssées les unes dans les autres. Celle qui peut apparaître comme principale de prime abord (et se révèle déclinée dans les autres) concerne l'exploration d'un labyrinthe immense et évolutif dans une maison, faisant ainsi écho à l'exploration, par le·a lecteur·ice de l'hypertexte.

document à un autre, devient une « porte qui apparaît », etc. Ce jeu offre un cadre concret et extrêmement ludique au public cherchant, littéralement, à « s'orienter », « aller à tel ou tel endroit », « revenir en arrière », accepter de « se perdre » etc. au sein d'un espace mental se déployant (sans s'y restreindre) à partir de l'hypertexte papier.

- Elle donne pleinement son sens à l'utilisation du casque audio : les interprètes-lecteur·ices sont engagé·es dans une exploration et le public, à distance, suit cette exploration « en liaison radio » tout en la cartographiant: il se la représente tout en l'écoutant.
- Elle place les interprètes à un niveau de fiction très particulier : à la fois des guides (en position d'extériorité narrative et disposant déjà d'une certaine connaissance du labyrinthe de l'hypertexte) ou bien les personnages de la fiction qu'ils·elles jouent (et qui se trouvent être engagé·es dans l'exploration d'un labyrinthe...). Parfois, les interprètes semblent ainsi mettre en débat le fait de « prendre un chemin plutôt qu'un autre » alors qu'ils·elles sont en train de jouer un débat qui a lieu dans la fiction de *La Maison des Feuilles*. Plutôt que de complexifier la compréhension de ces multiples couches de fiction, cet empilement de strates fictionnelles a tendance à multiplier les espaces de jeu possibles, autant au sens littéral du mot (pour les interprètes) que pour le public (« tout ceci est un jeu, quelle va être ma stratégie ? »).

Dispositif de navigation spatiale

Enfin, s'appuyant plus avant sur la métaphore spatiale inhérente à la lecture de tout hypertexte (voir ci-dessus), un quatrième dispositif a été élaboré. Cette fois, il s'agissait de disséminer l'hypertexte papier non pas dans une salle unique mais dans plusieurs espaces (de façon arbitraire : par chapitre). Le public est accueilli dans un premier espace (correspondant à l'introduction et au chapitre 1) puis, lorsqu'une bifurcation vers d'autres chapitres (ou vers des notes d'autres chapitres) apparaît, la partie du public choisissant de « suivre ce chemin » doit se déplacer physiquement dans une autre salle, contenant le corpus en question, créant ainsi, au fil du temps, plusieurs groupes se déplaçant (et se recomposant) dans différents espaces. Ce dispositif permet de renforcer le système de correspondances sémantiques entre l'exploration de l'hypertexte (l'expérience du public et des lecteur·ices) et l'exploration d'un labyrinthe spatial (raconté dans *La Maison des Feuilles*, voir plus haut) puisqu'il engage de fait les corps en mouvement des personnes du public.

Mesures de valorisation réalisées / prévues

Très régulièrement, des sessions de recherche ont été ouvertes à du public, afin de tester les différents dispositifs et recueillir les retours sensibles du public confronté à ses choix et sa navigation dans l'hypertexte. Chaque présentation comportait entre 40 minutes et 1h30 de mise en situation, suivie d'un échange informel d'une heure, qui permettait en outre de présenter les problématiques de la recherche.

- Session 1 (Théâtre Saint Gervais, Genève) : 9 & 11 octobre 2024
- Session 2 (Théâtre Saint Gervais, Genève) : 14 & 16 mai 2025
- Session 3 (Théâtre Saint Gervais, Genève) : 18, 20, 23 & 25 mai 2025
- Session 2 (La Manufacture, Lausanne) : 3 & 5 décembre 2025
- Session 2 (La Manufacture, Lausanne) : 17, 22 & 24 avril 2026

Le public, très hétérogène, était sollicité depuis les publics-relais du théâtre Saint Gervais et de la fête du théâtre (Genève), de la mission recherche de la Manufacture (étudiant·es, enseignant·es, chercheur·euses) et du réseau personnel de l'équipe. En moyenne, chaque présentation accueillait une dizaine de participant·es.

Une présentation interactive du projet, en direction de 15 enseignant-es (français) a été réalisée par Nicolas Zlatoff dans le cadre d'une formation à la HEP le 15 janvier 2026.

Un article scientifique est en phase finale de rédaction par Marc Atallah et Nicolas Zlatoff. S'appuyant sur les différentes dynamiques ludiques mises en jeu, il dresse un parallèle entre l'écriture de Danielewski, Lovecraft et la notion de jeu (tant du public que des interprètes) pour dépasser les limites inhérentes de l'écriture et du langage, dans leur capacité à décrire le monde qui nous entoure. Nous envisageons de le soumettre à une revue spécialisée en open access (*Etudes théâtrales*, *Agôn* ou *Fabula LhT*) d'ici le 1er septembre 2026. Un article sera également rédigé dans le *Journal de la Recherche* de la Manufacture pour publication en février 2027.

Perspectives

Si la recherche a permis d'élaborer et de tester un certain nombre de dispositifs, d'autres ont été formulés mais n'ont pas pu être étudiés, faute de temps notamment. Citons par exemple l'utilisation d'un dispositif vidéo permettant de filmer la cartographie en cours d'élaboration, ce qui permettrait de créer des points d'attention particuliers sur telle ou telle partie de la cartographie. En effet, en l'état actuel, la vision qu'a le public de la cartographie est plutôt d'ordre global (le public voit l'ensemble de la cartographie) et demande un geste de sa part (s'approcher) afin d'en observer un fragment. Disposer d'un outil vidéo permettrait de gérer un « facteur d'échelle » en calibrant le niveau de détail donné à l'atlas de travail en fonction des besoins.

En outre, le temps imparti ne nous a pas permis d'étudier l'articulation de ces différents dispositifs entre eux. En effet, aucun n'est en soi « meilleur » ou « plus efficace qu'un autre », ils possèdent chacun leurs caractéristiques, leurs possibles et leurs limitations rendant cruciale la question de leur combinaison : comment passer de l'un à l'autre au fil de la consultation d'un hypertexte afin que les limites de l'un deviennent le point d'entrée d'un autre ? Peut-on envisager, par exemple, plusieurs groupes de publics, chacun immergé dans un dispositif particulier, et qui auraient la possibilité par la suite de se déplacer, de changer d'espace, afin de traverser plusieurs dispositifs, multipliant ainsi les points de vue sur l'hypertexte en consultation ?

Nous envisageons actuellement des mesures de valorisation sous la forme d'un projet de médiation afin de pouvoir mettre en oeuvre ces propositions, ce qui permettrait au public de s'immerger dans une expérience nettement plus profonde de l'hypertexte de *La Maison des Feuilles* (plus de documents consultés) et qui évoluerait dans ses modalités (les dispositifs utilisés évoluant au cours du temps). Un contact auprès de Plateforme 10 en ce sens est en cours d'élaboration, ce qui permettrait de bénéficier d'un fort relais de communication afin de sensibiliser un nombre significatifs de personnes du public à la recherche.

Annexe : rapport financier final