

Hypertexte – Navigation et jeu scéniques dans un document hypertextuel

Un projet de Nicolas Zlatoff

Résumé du projet

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 au quotidien, la notion renvoie à une expérience de lecture non linéaire, qui procède par sauts successifs, associés à des moments d’errances ou de vertige face à l’information disponible. Mais comment proposer une telle expérience de navigation hypertextuelle à un public de théâtre ?

Nous proposons un dispositif scénique dans lequel le public et les interprètes peuvent consulter, manipuler et déplacer un ensemble de documents physiques (pages imprimées), à la manière d’un atlas dont la cartographie serait toujours en cours de (ré)élaboration. Nous cherchons à 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), afin de respecter les désirs et rythmes propres de chacune des personnes composant le public.

Le corpus étudié sera issu du roman *La Maison des feuilles*, de Mark Danielewski, sorte d’hypertexte papier qui propose une expérience de lecture riche, complexe, foisonnante et déjà porteuse d’une forte théâtralité potentielle.

Présentation du projet

Contexte du projet

En 2016 et 2017, Nicolas Zlatoff dirige un projet de recherche soutenu par la HES-SO (ATLAS, Zlatoff 2017), qui a pour enjeu de représenter l’activité habituellement silencieuse et invisible de la pensée. Dans ce cadre, il élabore des protocoles scéniques dans lesquels des comédien·ne·s, danseur·euse·s ou philosophes performant une activité de pensée à partir d’un ou plusieurs documents : sur scène, ils et elles consultent silencieusement une collection de documents (textes écrits de théâtre ou de théorie, récits, images, films, enregistrements audio, etc.), puis « performant une pensée », parfois en association libre, parfois sous forme de création de récits ou de concepts (ou les deux), d’autres fois sous forme de prise de notes écrites (manuscrites ou à l’aide d’un ordinateur), pendant que le public est témoin de cette activité. Cette recherche va, dans un premier temps, évoluer en se focalisant sur l’activité de la pensée d’un acteur ou d’une actrice au travail sur un texte, comme il ou elle aurait l’habitude de le faire en répétition (PENSEE : Zlatoff, 2018 et INTERPRETATION : Zlatoff, 2022). Mais, entre 2019 et 2021, dans le cadre de l’appel à projet CHIMERES de la DGCA (Direction Générale de la Création Artistique du Ministère de la Culture, France), Nicolas Zlatoff entame

une nouvelle recherche qui s'articule autour d'un livre, *La Maison des feuilles*, de Mark Danielewski (2000). Ce livre se présente sous la forme d'un hypertexte papier, c'est-à-dire d'une collection de paragraphes reliés entre eux par des séries de liens explicites. Ainsi, au fil de sa lecture (tout d'abord linéaire), le lecteur ou la lectrice est, de plus en plus fréquemment, renvoyé-e à des notes de bas de pages, paragraphes et annexes, ce qui le ou la conduit, progressivement, à devoir choisir de consulter tel ou tel document (et pas un autre). Au fil des embranchements, s'élabore ainsi une narration singulière et unique (propre à chaque personne qui lit), à travers un corpus volontairement trop volumineux pour pouvoir être consulté dans son intégralité.

Cette recherche, en collaboration avec différentes personnalités issues du jeu vidéo, conduit Nicolas Zlatoff à proposer différents dispositifs d'interaction avec le public. Ainsi, en parcourant puis en sélectionnant un ou des documents sur une tablette tactile, le public déclenche la prise en charge scénique de ces documents, parfois directement par des interprètes (qui jouent, sur scène, leur contenu), parfois en affichant le contenu de ces documents en projections vidéo.

Toutefois, les fortes contraintes techniques du projet, qui imposent à chaque nouvelle hypothèse un temps conséquent de développement informatique, font que les modalités d'expérience du public dans de tels dispositifs resteront, au final, peu explorées. Ce sont ces problématiques que nous souhaitons explorer dans le présent projet. Comment transposer l'expérience de lecture (solitaire) d'un hypertexte dans un cadre scénique, avec plusieurs spectateurs et spectatrices qui souhaiteraient naviguer dans un hypertexte ?

1. Objectifs

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

Nous faisons régulièrement l'expérience d'une navigation hypertextuelle sur Internet, au fil de clics plus ou moins affirmés sur des liens qui nous conduisent vers d'autres pages. Ce faisant, nous composons notre propre parcours de lecture, non-linéaire, car constitué de sauts, retours en arrière, arrêts, divagations, rêveries, recherches d'une information précise, etc. à travers une collection de documents dont nous n'épuiserons jamais le contenu. Mais comment proposer une telle expérience à un public de théâtre ? Quel(s) dispositif(s) scénique(s) permettrai(en)t à un public (une assemblée de spectateurs et de spectatrices réuni-e-s) 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 la scène de théâtre peut-elle offrir la prise en charge d'un hypertexte ? Comment peut-elle en être une représentation (en corps, en image, en action, en jeu) qui autorise sa (ses) navigation(s) et parcours multiples ? Est-ce un groupe d'interprètes qui prend en charge (joue) un premier document, puis, lors de l'apparition de liens vers différents documents, demande au public lequel découvrir ? Mais dans ce cas, 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 ? Mais comment ? En les lisant (et dans ce cas, est-ce encore du théâtre ?) ou en les donnant à jouer à des interprètes (et dans ce cas, comment gérer le fait qu'il n'y aura pas nécessairement suffisamment d'interprètes disponibles pour jouer tous les choix ?) 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]

En outre, quelle est la place des interprètes dans un tel dispositif ? Ont-ils et ont-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 et peuvent-elles devenir les guides du public dans une telle exploration ? Comment ? Par quels outils ? Comment le fait de jouer un personnage inscrit dans une fiction peut-il permettre aux interprètes d'étayer cette position de guide, tout en respectant suffisamment la liberté et l'autonomie de chaque membre du public ?

2. État de l'art

2.1 Situation actuelle dans le domaine des travaux projetés avec mention des principales réalisations / publications

HISTORIQUE DE LA NOTION D'HYPERTEXTE

Si la notion d'hypertexte renvoie aujourd'hui couramment au web, c'est-à-dire à un ensemble de pages (affichant des textes, images et vidéos, agencés par le format HTML), articulées et navigables entre elles au moyen d'hyperliens cliquables, on considère généralement que le principe d'hypertexte est tout d'abord décrit, sans qu'il le nomme ainsi, par Vannevar Bush. Ce dernier fait ainsi remarquer que l'activité silencieuse de la pensée opère rarement de manière linéaire, depuis un début vers une fin, mais procède plutôt par sauts successifs, plus ou moins logiques et réfléchis (voir Bush, 1945), sans forcément, d'ailleurs, que la personne concernée puisse avoir une pleine conscience de ce à quoi ou vers quoi il ou elle pense (Foucault, 2011). Or, un livre propose une expérience de pensée linéaire, en déployant des mots et des idées

dans un ordre fixé à l'avance. Vanevar Bush imagine alors une machine fictive capable de nous autoriser une lecture non linéaire. Ainsi, le MEMEX nous permettrait de consulter différentes informations contenues dans une série de documents (textes ou images), tout en offrant des liens vers d'autres documents, que nous serions alors libres d'ouvrir et de lire. On peut se représenter le MEMEX comme une sorte d'ordinateur analogique, dont le fonctionnement reposerait sur des séries de micro-films (contenant les documents) et de caméras (permettant de les afficher), capables d'être manipulées par l'utilisateur ou l'utilisatrice, à travers un grand bureau.

Ce n'est que 20 ans plus tard que le mot d'hypertexte est forgé explicitement par Ted Nelson (Balpe, 2015) en formalisant la notion d'hyperliens (un mot ou une série de mots soulignés) entre les documents. Le principe sera encodé dans un langage informatique dédié (HTML), tout d'abord par Tim Berners-Lee, puis normalisé par le World Wide Web Consortium (W3C), un organisme international de standardisation chargé de promouvoir la compatibilité des technologies du web.

Puisqu'un hypertexte est un dispositif d'accès à des données, il renvoie également à la notion d'encyclopédie, telle que proposée par Diderot et d'Alembert, c'est-à-dire à une somme de savoirs, prétendant à l'exhaustivité, consultable et navigable par quelqu'un dans un principe « d'enchaînement des connaissances » (c'est la définition de l'entrée « Encyclopédie » par Diderot lui-même, dans *l'Encyclopédie* ; voir Diderot, 1772). Christian Vandendorpe définit ainsi un hypertexte comme « un système généralisé d'appel de notes » (Vandendorpe, 1999), par exemple disséminées tout au long du texte (qui permet de donner des informations complémentaires, potentiellement consultables dans d'autres documents, sans rompre le fil de lecture principale) ou regroupées dans un index (qui permet à la personne qui lit de passer directement à la section qui l'intéresse).

HYPERTEXTE ET LITTÉRATURE

Dans le domaine de la littérature, Jorge Luis Borgès imagine, dans *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent* (Borges, 1944), un livre qui contiendrait non pas une histoire du début à sa fin, mais les différentes versions possibles d'un même fil narratif, déclinées et mélangées allégrement. Ainsi, dans ce livre imaginaire, à chaque fois qu'un personnage serait confronté à un choix (et qu'une narration classique développerait, linéairement, à travers ses conséquences), toutes les versions du choix seraient proposées et racontées. Bien sûr, ce principe reste difficilement réalisable en pratique (il n'est que décrit formellement dans *Le jardin aux sentiers qui bifurquent*) : comme le notera Borgès dans *l'Aleph*, le drame de l'écriture est qu'elle est toujours contrainte de décrire les choses de manière successive (au fil des mots), alors que le vertige de la collection de choix renvoie à un instantané, embrassé en un seul regard (Borges, 1949).

Cette utopie d'offrir une multitude de récits au sein d'un même livre conduira néanmoins l'Oulipo à proposer des textes dont la structure est calquée sur la forme d'un graphe mathématique c'est-à-dire qu'à chaque bifurcation (par exemple à chaque chapitre), le-a

lecteur·rice est invité·e à choisir entre les diverses solutions qui s'ouvrent à lui·elle (Tahar, 2019). Les branches du graphe peuvent se ramifier à chaque itération pour éventuellement se recouper (Queneau, 1967) ou se refermer pour aboutir à une fin unique (Fournel, 2003), ouvrant ainsi une lecture qui trace, en marge de la structure a priori linéaire du livre (une succession de chapitres numérotés dans l'ordre), une grande variété de parcours à chaque fois différents. Dans une approche similaire, on peut également citer *Marelle* (Cortazar, 1969) ainsi que la série des *Livres dont vous êtes le héros* (Solinski, 2017).

Sans s'appuyer sur un graphe de narration explicite, Georges Perec joue, dans *La vie mode d'emploi*, à détourner l'outil de l'index présenté à la fin du livre, pour offrir au lecteur·rice la possibilité de parcourir les différents chapitres du texte sous des agencements multiples (par exemple, en fonction des différents personnages mentionnés), afin de reconstruire à chaque fois des narrations dédiées, se focalisant sur un motif donné (Perec, 1978). Dans *Feux pale* (Nabokov, 1991), c'est le principe de renvois de notes de bas de page qui est détourné, afin de mettre en scène des enchaînements de différentes mises en abymes : le livre se présente comme la publication d'un sonnet (attribué à un personnage fictionnel nommé John Shade). Au lieu d'exposer, comme attendu, un contenu académique, ces notes déploient de nouvelles narrations (impliquant l'auteur John Shade, mais également d'autres personnages, dont la personne qui a découvert le sonnet en question), qui évoluent en parallèle de la lecture du poème.

Ce principe labyrinthique est poussé à l'extrême par Mark Danielewski dans *La Maison des feuilles* (Danielewski, 2000) : ici, le·a lecteur·rice se voit tout d'abord proposer de lire un essai (faussement académique) sur un film inventé de toutes pièces (*Le Navidson record*). L'écriture alterne entre le récit (la description du film), la glose plus ou moins sérieuse (commentaires esthétiques, interprétatifs ou philosophiques sur le film) et différents renvois de notes qui vont graduellement se densifier au fil de la lecture. Alors que le film raconte l'exploration (sur un mode fantastique) d'un labyrinthe physique, constitué de couloirs et de pièces qui n'en finissent pas de s'étendre et de se reconfigurer à l'infini, le lecteur ou la lectrice se trouve de son côté engagé·e dans un autre labyrinthe, typographique, celui que dessinent les notes de bas de page qui n'en finissent pas de renvoyer à d'autres notes, d'autres chapitres, d'autres points de vue narratifs, conduisant nécessairement à plusieurs moments (bifurcations) à partir desquels il n'est tout simplement plus possible de « tout lire » et où un choix, une sélection (même temporaire) finit par s'imposer, créant ainsi une expérience de lecture proche de l'errance et de l'égaré, dans laquelle toute nouvelle information n'en finit jamais d'ouvrir d'autres pistes, qui s'avéreront soit des impasses soit des ouvertures successives infinies (voir Pressman 2006, Hayles 2002, Chanen 2007 et Dawson 2015). L'objet invite donc à des séries de lectures successives (et chaque fois partielles et différentes) d'un même objet.

DE L'HYPERTEXTE LITTÉRAIRE A L'INTERACTION DES JEUX VIDEO

Ces expériences littéraires déplacent l'activité de la personne en position de lecture, chargée de construire d'elle-même et de manière interactive sa propre narration au sein d'un faisceau de multiples histoires possibles, se transformant ainsi en actrice de sa propre narration ou, au

moins, en autrice (Murray, 1997). Janet Murray identifie plusieurs propriétés de cette lecture interactive : tout d'abord, elle se déploie dans un cadre procédural, c'est-à-dire qu'elle s'appuie sur des règles qui permettent de construire la narration (par exemple, le fait que la narration autorise la personne qui lit à naviguer dans les notes de bas de pages). Ensuite, ces « histoires multiformes » (*multiform stories*) comportent systématiquement une dimension encyclopédique c'est-à-dire qu'une vaste quantité de savoirs et de possibilités sont disponibles. Enfin, le terme même de *navigation* (sur une page internet ou dans une histoire multiple) renvoie implicitement la personne qui compose l'histoire à une représentation mentale de type spatiale, dans laquelle elle *avance* sur un *chemin*, puis choisit de prendre telle *direction* (option ou choix) avec la possibilité d'un éventuel *retour en arrière*. C'est exactement ce qui est à l'œuvre dans *La Maison des feuilles*, puisqu'en même temps que les personnages de la fiction choisissent de s'orienter de telle ou telle manière dans le labyrinthe spatial en cours d'exploration, le-a lecteur-riche doit, en parallèle, choisir de s'orienter au fil des pages dans un labyrinthe typographique, sorte d'écho de jeu du premier labyrinthe spatial.

Janet Murray fait remarquer que les jeux vidéo se sont largement emparés de ce principe, que ce soit, par exemple, en plaçant le-a joueur-euse en situation de dialogue (dont le texte est affiché à l'écran) avec des personnages, et en lui faisant choisir ce qu'il-elle dit (*Lifeline*, 2015 ; *Event(0)*, 2016 ; *Disco Elyseum*, 2016), ou bien en lui offrant une collection de documents (vidéo, images, textes, etc.) à explorer afin d'en tirer des conclusions relative à la fiction en cours (*Her Story*, 2015 ; *Telling Lies*, 2019 ; *Orwell*, 2016). Si ces expériences nous plongent effectivement dans une navigation hypertextuelle extrêmement ludique (car elle multiplie les possibles et nous laisse dans une grande liberté d'action et/ou de jeu), une certaine frustration est de mise lorsque nous découvrons peu à peu que nos actions auront peu de conséquences sur la narration globale, qui, elle, est déjà écrite à l'avance. Apparaît ici une tension qui nous semble importante dans les navigations hypertextuelles, à savoir la balance entre la liberté de choix (au risque d'être perdu-e) et le guidage par une narration (au risque d'imposer une direction jugée trop contraignante). À ce titre, Boris Solinski propose une typologie des choix (équitable, risqué, ambivalent, décisif, incertain, irrémédiable, inévitable et intéressé) et recommande de veiller, pour chacun, à étudier « les contraintes qu'ils imposent » ainsi que « les potentialités qu'ils ouvrent » afin de les articuler au mieux à une narration (Solinski, 2019).

Jesper Juuls analyse quant à lui le jeu vidéo comme un système de règles, avec des résultats variables et quantifiables, dans lequel la tâche du joueur ou de la joueuse est de fournir un effort pour modifier le résultat (Juuls, 2011). C'est parce que le joueur ou la joueuse se sent émotionnellement attaché-e au résultat qu'il-elle va s'engager dans des actions et des choix, à travers (ou contre) les règles posées. Selon Mathieu Triclot, le plaisir de jouer provient justement du fait de trouver une stratégie optimale, au sein des règles, afin de maximiser le résultat (obtenir le plus score le plus élevé, vaincre des ennemis ou, plus largement, avancer dans la fiction en ouvrant une nouvelle porte, voir Triclot, 2011). C'est exactement ce qui est à l'œuvre dans *La Maison des feuilles* : engagé-e face à un livre, au départ avec des règles linéaires et classique (sens de lecture), le lecteur ou la lectrice cherche la meilleure stratégie pour s'orienter le labyrinthe typographique de lecture, en utilisant le système de règles mis à

disposition (à savoir les renvois successifs de notes). Ce faisant, il·elle avance dans l'exploration du labyrinthe spatial de la fiction en cours de déploiement.

Mais comment autoriser un (des) parcours scénique(s) d'un hypertexte ? Car c'est une chose qu'une personne (lecteur-lectrice, joueur-joueuse) soit engagée dans des choix narratifs (au moyen des feuilles d'un livre ou d'une manette de jeu vidéo), mais un des défis posés au spectacle vivant est de proposer des outils ou un dispositif permettant la gestion du groupe collectivement assemblé en un public.

PARCOURS SCENIQUES D'OBJETS HYPERTEXTES

Dans *Boucle d'Or 2023* (2023), Alain Borek propose au public d'explorer différentes versions du conte éponyme, scriptées à l'avance et formalisées sous la forme d'un graphe mathématique (sur le modèle des exemples littéraires cités précédemment). Ainsi, le spectacle donne régulièrement au public le choix entre deux ou plusieurs possibilités de narration, la décision se prenant à la majorité à l'issue d'un vote à main levée. Si d'autres prises de décision auraient pu être envisagées (unanimité, tyrannie d'une personne unique, ou encore ouverture d'une négociation, par exemple), le dispositif autorise néanmoins, à la fin, la consultation (la représentation) de chemins alternatifs, afin de contrer le sentiment de frustration qui risquerait de gagner celles et ceux dont les choix n'auraient pas été suivis par le groupe. C'est là un élément décisif, à notre sens, que de ne pas simplement engager le public dans un choix unique et aveugle, mais de veiller à pouvoir offrir, d'une manière ou d'une autre, une vision globale des autres choix qui auraient été possibles, même si cette dernière ne peut être que fragmentaire et partielle, du fait de la nature encyclopédique de l'hypertexte. Dans *Les rigoles* (2021), de Mathias Brossard, et *Remote X* (2013), de Rimini Protokoll, le public avait la possibilité de se recomposer à chaque bifurcation de narration : chaque sous-groupe ainsi formé se déplaçait dans un espace dédié de l'espace urbain, dans lequel il assistait à la partie de représentation correspondante au choix effectué. Ici, la métaphore spatiale évoquée par Janet Murray est traduite littéralement, par le fait qu'un choix engage la mise en mouvement et le déplacement des corps des spectateur·rice·s. Ce type de dispositifs nécessite un nombre conséquent d'interprètes (disponibles pour jouer tous les choix simultanément) et imposent des contraintes de temporalité assez fortes, afin d'autoriser un sous-groupe à pouvoir éventuellement rejoindre une autre branche de narration (donc un autre sous-groupe) à des moments donnés. Dans la pratique, donc, l'éventail de choix disponibles a tendance à se réduire afin de minimiser ces contraintes. Et pourtant, pour les spectateur·ices, une certaine frustration peut rester de mise à l'idée de « passer à côté » de certains choix. Le jeu vidéo l'a bien compris, puisqu'il offre la possibilité (ludique), via la notion de sauvegarde, de pouvoir relancer le jeu à un moment décisif afin d'explorer d'autres possibilités (Triclot, 2011). Si l'on peut imaginer la traduction scénique d'un tel procédé (que proposait par exemple *Boucle d'or 2023* ; voir ci-dessus), la densité encyclopédique d'un hypertexte (le nombre de parcours possibles) rend impossible, sur un temps donné de représentation, l'exploration exhaustive de tous les parcours. On peut en revanche, pour aider le public à s'y orienter, imaginer la présence (l'apparition) d'une cartographie générale (nécessairement

approximative et incomplète) des différents chemins disponibles, afin de donner à lire, à chaque personne, sa propre position dans l'ensemble de la structure générale.

Dans *Virus* (2019), puis *Twist* (2022), Yan Duyvendak proposait une piste de cet ordre : accueilli par une ou deux personnes de l'équipe de création, le public se voit plongé dans une fiction (dans *Virus*, il s'agit de l'émergence d'un virus inconnu et dans *Twist*, du fait que les autres membres de l'équipe ont été séquestrés et enfermés dans des boîtes sur scène). Les spectateurs et spectatrices sont alors séparés en différents groupes (de petites tailles : entre 3 et 10 personnes à chaque fois), dans le même espace, chacun ayant à sa disposition différents documents (des données scientifiques et objectives dans *Virus*, des puzzles à résoudre dans *Twist*) dont la consultation et la manipulation doit aboutir à la résolution de tâches spécifiques. Ce système de règles permet à chaque individu d'avoir l'espace et le temps de plonger dans une exploration individuelle (à son rythme) des différents documents disponibles, tout en maintenant un lien (plus ou moins marqué, à son gré) avec les autres membres ou groupes autour de lui. En outre, parce que la narration (et le système de règles) impose d'aller chercher des informations détenues par d'autres groupes, les personnes du public vont être amenées à circuler de groupe en groupe. Ainsi, tout en étant aiguillées sur leur tâche propre (narration), elles disposent d'une vision d'ensemble. Dans ce dispositif, les figures de l'équipe qui accueillent et guident le public acquièrent une dimension étonnante : parce qu'elles nous plongent dans une fiction, elles sont d'une certaine manière des personnages de cette fiction. Mais parce qu'elles nous communiquent les règles du jeu, elles possèdent également une position « méta » d'arbitre. Si le choix qui est fait dans ces différents spectacles est plutôt d'insister sur la posture neutre (méta) pour ces figures, cela ouvre un espace de recherche particulièrement stimulant que d'imaginer comment ces figures pourraient continuer à guider le public, parfois depuis l'intérieur même de la fiction, en jouant des personnages aux traits plus ou moins marqués, et autorisant ainsi un espace trouble de représentation, à mi-chemin du récit et de l'incarnation, un peu à la manière dont s'opère un jeu de rôle sur table, dans lequel différentes personnes se racontent ce que font leurs personnages (souvent issus d'un monde fantastique) tout en s'autorisant, à des degrés variés, une certaine incarnation.

2.2 État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications effectuées par le(s) requérant(s) dans le domaine des travaux projetés.

Entre 2019 et 2021, en tant que lauréat de l'appel à projet Chimères de la DGCA (Direction Générale de la Création Artistique) du Ministère de la Culture (FR), Nicolas Zlatoff dirige trois sessions de recherche (d'une durée totale de 5 semaines) sur l'hypertexte *La Maison des feuilles*, afin d'explorer différents dispositifs numériques autorisant son exploration.

ANALYSE DÉTAILLÉE DE LA MAISON DES FEUILLES (DISPOSITIF CHIMÈRES, DGCA, FR)

Une première session de travail (Lieu Unique Scène Nationale, Nantes, FR, septembre 2019) conduit à établir une typologie précise des différents contenus (documents) disponibles dans

le livre, ainsi que leurs modalités d'apparition. Ce travail, précis et détaillé, permet aujourd'hui une connaissance avancée du matériel disponible. On peut ainsi mentionner plusieurs niveaux de contenus, enchâssés les uns dans les autres :

- Le corps « principal » du texte : il s'agit d'un manuscrit (écrit par un certain Zampano, décédé) intitulé le *Navidson Record*. Il se présente comme un essai sur le film (inventé) du même nom, dans lequel Navidson, photoreporter, découvre que la maison dans laquelle il est en train d'emménager avec sa famille, possède l'étrange propriété de faire apparaître et disparaître des successions de couloirs et de pièces dont la taille finit par excéder la surface des États-Unis. Ce texte alterne récit (du film), dialogues (des personnages) et gloses sur le film (points de vue de personnes extérieures au récit).
- Un nombre sans cesse croissant de notes de bas de page (au départ, des références bibliographiques, dont la plupart sont toutefois inventées) dont la taille et les renvois successifs (notes dans les notes) augmentent graduellement au fil du récit pour former un labyrinthe typographique, dont la valeur graphique (agencement dans la page, accumulation de caractères, place laissée vacante, etc.) est marquée.
- la présence d'un narrateur d'accueil (Johnny Errandt) qui expose, dans la préface du livre, comment il est entré en possession du manuscrit du *Navidson Record*. Au fil de la lecture, au moyen de notes de bas de page et de documents annexes (textes ou images), nous suivons sa propre trajectoire et découvrons les conséquences qu'auront pour lui la lecture du *Navidson Record* (comme en écho de notre vertige de lecteur ou de lectrice face aux innombrables bifurcations du manuscrit)
- des points de vue différents sur un même fragment temporel : différents groupes de personnages partent explorer le labyrinthe de la maison et se divisent en sous-groupes, se perdent lors de leurs trajectoires simultanées, puis se retrouvent pour ensuite se séparer de nouveau.

Parce qu'il met en scène des points de vue (de personnages) multiples (et incarnés) sur des événements, *La maison des feuilles* appelle rapidement à du jeu et se révèle donc un matériel porteur d'une théâtralité marquée. En outre, si le livre se trouve contraint de relater des séries d'expériences différentes, ayant lieu simultanément (l'exploration du labyrinthe de la maison en différents sous-groupes), les unes après les autres (dans des chapitres successifs), il autorise, sur scène, des explorations en parallèle, dans lesquelles différents groupes de spectateurs et de spectatrices pourraient vivre, simultanément, des expériences différentes. Une première partie d'adaptation scénique de l'ensemble du texte a été réalisée par Lancelot Hammelin (auteur) lors d'une seconde résidence (TNG Centre Dramatique National de Lyon, FR, juin 2020). L'enjeu était de conserver la densité de l'hypertexte tout en effectuant des coupes régulières, afin que la temporalité de la lecture soit plus adaptée au rythme de la scène.

LA MAISON DES FEUILLES ET LA MULTIPLICITE SIMULTANEE DES POINTS DE VUE (DISPOSITIF CHIMERES, DGCA, FR)

En parallèle de ce travail d'adaptation, la seconde session s'est proposée d'explorer un dispositif de jeu dans lequel deux points de vue simultanés (correspondant à deux groupes différents dans le labyrinthe) se trouvent relatés en même temps sur scène : chaque comédien·ne est équipé·e d'un micro HF et le public, équipé d'un casque multi-canal, peut choisir quel point de vue écouter. Le dispositif s'est révélé particulièrement efficace car il laisse le public libre de se focaliser à sa guise, à l'aide de son casque, sur un point de vue (l'expérience de tel ou tel groupe), avec la possibilité d'en changer. En outre, ce type de jeu en simultané s'est révélé à la fois ludique et riche de possibles pour les interprètes, puisque chacun·e voyait arriver dans son propre espace (et temporalité) de jeu, un·e autre qui jouait autre chose. Passé une rapide période d'adaptation, il était possible, pour chaque interprète, d'intégrer « ce que fait l'autre » dans sa propre réalité fictionnelle (en lui donnant la valeur de tel ou tel événement ou personnage dans son fil narratif), ce qui multiplie encore le sens et les interprétations d'un même événement.

Du fait des orientations numériques souhaitées par le dispositif Chimères, le travail a rapidement convoqué l'utilisation de dynamiques issues du jeu vidéo. Ainsi, Raphaël Kuntz (graphiste et *level-designer*) et Yacin Kadili (*game designer*) ont proposé de confier une partie de la manipulation des contenus de *La Maison des feuilles* (principalement les notes de bas de pages et les documents graphiques annexes) à chaque membre du public, au moyen d'une tablette tactile. L'image est séduisante puisque le livre, auparavant manipulé par les mains d'un lecteur ou d'une lectrice solitaire, devenait, dans ce dispositif, un livre augmenté qui autorisait chaque spectatrice et chaque spectateur à faire apparaître scéniquement différents contenus du livre. En pratique, en cliquant sur une icône de document sur la tablette, la personne déclenchait l'affichage de son contenu, sur des écrans placés sur scène. Cette dernière se trouvait donc graduellement peuplée de différents documents. À l'origine, Raphaël Kuntz et Yacin Kadili envisageaient une dynamique inspirée du jeu vidéo *Paper Please* (2013) : une fois un (des) document(s) affiché(s) sur scène (en vidéo-projection), l'enjeu était, pour le public, de les manipuler en les déplaçant, les agrandissant pour y découvrir de nouvelles informations – au risque de la surcharge, de l'incompréhension, de la difficulté et du brouillage.

Puisque cette piste impliquait un temps de développement et de tests informatiques conséquents, peu compatible avec les calendriers du spectacle vivant, sa poursuite était délicate. Surtout, à notre sens, elle s'articulait difficilement avec le présent du plateau et du jeu : s'engager dans une manipulation collective de documents graphiques (et typographiques) pouvait bien sûr amener une dimension ludique importante, mais ces manipulations peinaient dramatiquement à rester stimulantes et pertinentes théâtralement, face à des comédien·ne·s engagé·e·s dans du jeu scénique. Enfin, l'objet hypertexte de *la Maison des Feuilles* interroge la dynamique profonde qui est à l'œuvre dans son exploration. À notre sens, l'enjeu n'est pas de découvrir de nouvelles informations qui viennent relancer le récit, comme le fait souvent un jeu vidéo, mais plutôt de se laisser doucement glisser et

dérivée dans des successions de découvertes, d'errances, de vides et de pleins, pour, au-delà de la recherche d'information, tracer le parcours d'une expérience sensible. Finalement, l'action de pouvoir choisir, au casque, quel point de vue écouter, restait beaucoup plus stimulante pour le public que de tenter cette manipulation de documents graphiques. Ce n'est donc pas que les dynamiques de *gameplay* issue du jeu vidéo n'étaient pas pertinentes, mais qu'elles nécessitaient une certaine translation ou adaptation pour venir s'interfacer au mieux avec des présences et des actions scéniques.

LA TRADUCTION SPATIALE DE LA MAISON DES FEUILLES (DISPOSITIF CHIMÈRES, DGCA, FR)

Une troisième session de travail (TNG Centre Dramatique National de Lyon, FR, juin 2021) a consisté à proposer un prototype d'exploration inspiré des jeux vidéo à la première personne : constatant l'effet d'écho, à l'œuvre dans *la Maison des Feuilles*, entre le labyrinthe physique de la maison et celui, typographique, des renvois de notes dans le livre (voir §3.1 dans l'état de l'art et Murray, 1997), Raphaël Kuntz a modélisé un labyrinthe 3D de ce dernier, en prenant comme protocole de traduction le schéma suivant : le flot du texte constitue graphiquement un couloir et chaque renvoi de notes correspond à une porte, qui ouvre sur une nouvelle pièce. Dans chacune de ces dernières, Raphaël Kuntz faisait afficher un extrait typographique du contenu de la note. En outre, Kevin Lesur (développeur issu du jeu vidéo) a développé un moteur de jeu permettant à chaque membre du public, lorsqu'il-elle posait le doigt sur sa tablette tactile, d'afficher, au sein de la modélisation 3D du labyrinthe (vidéo-projetée), le faisceau d'une lampe torche. La dynamique de jeu était la suivante : un seul faisceau ne suffisait pas à donner suffisamment de lumière au labyrinthe représenté. En revanche, si un groupe de spectateurs et de spectatrices coordonnaient simultanément leurs faisceaux, alors il était possible d'avoir suffisamment de luminosité pour s'orienter dans le labyrinthe et, éventuellement, de décider d'avancer dans la direction proposée par le faisceau.

Cette proposition s'est avérée d'une efficacité impressionnante d'un point de vue graphique. Testée dans le cadre d'une journée porte ouverte au Centre National de la Danse (Pantin, FR, 5 novembre 2021), la navigation en collectif était dirigée par un interprète (Nicolas Zlatoff). Ce dernier communiquait au public les règles du jeu, tout en jouant un des personnages du *Navidson Record*, et faisait ainsi avancer le récit en fonction des choix faits par le public, en convoquant (brouillant volontairement) sur un même plan, l'exploration du labyrinthe physique de la maison et celui des notes du livre. Par exemple, il convoquait le champ lexical de « l'ouverture d'une porte » lors de l'apparition d'une note, ou de la « traversée » d'une « salle » lors du parcours d'une note, etc. Si l'expérience se révélait tout à fait satisfaisante du point de vue de la navigation vidéo-ludique, les médias convoqués (tablette et projections vidéo) peinaient encore une fois à venir trouver une place scénique satisfaisante, face à un corps d'interprète en mouvement et en parole. En outre, les moyens nécessaires à la modélisation de l'ensemble du labyrinthe étaient relativement importants (plusieurs mois de travail à plein pour une équipe de plusieurs personnes).

LA MAISON DES FEUILLES EN LECTURE (Lectures de la Grenette, Sion, 7 mars 2023)

Suite à la recherche du dispositif Chimères, Nicolas Zlatoff propose un dispositif de lecture sans technique, devant un public d'une dizaine de personnes. Le principe est très simple : il s'agit de lire l'adaptation du texte de *La Maison des feuilles* qui a été faite précédemment par Lancelot Hammelin, et, à chaque renvoi de notes, de laisser la possibilité au public de choisir de consulter (entendre) cette note ou de poursuivre la narration en cours. À deux voix, Nicolas Zlatoff et Margaux Le Mignan (comédienne) commençaient par lire la préface de Jonny Errandt qui raconte comment il est entré en contact avec le manuscrit hypertexte du *Navidson Record*. Puis, Nicolas Zlatoff et Margaux Le Mignan tournaient la page de leur livre, annonçaient le chapitre 1, lisaient la citation d'exergue, puis le début du texte (à deux voix, la lecture se révèle particulièrement rythmée), avant d'annoncer, lors de son apparition, l'arrivée d'une note de bas de page, que le public était libre de « consulter » ou non, c'est-à-dire d'en demander la lecture. Ainsi, les interprètes, exposé·e·s dans leur geste de lecture d'un livre, devenaient les agents transmetteurs de ce dernier, en direction du public : il et elle ont déjà (un peu) connaissance du livre et de son contenu (donc peuvent y guider le public), et proposent de le parcourir (le lire et/ou le jouer) sous les yeux du public. Simultanément, il et elle échange avec ce dernier sur les interrogations en cours, les doutes et les attentes, proposant des pistes, alertant sur les dangers, depuis une position trouble et mouvante, toujours à mi-chemin entre l'interprète-guide (plutôt neutre et détaché) et le personnage (plutôt partial et engagé dans un point de vue, et pouvant donc rechigner ou au contraire encourager à ouvrir telle ou telle note).

Cette expérience vient finalement replacer l'action de la lecture d'un objet présent physiquement sur scène (ses pages) au centre du dispositif. En évacuant les outils numériques mais en convoquant les différents outils déjà mis en place (dynamiques d'interaction avec le public, alternance de moments collectifs et individuels, place des interprètes, redoublement d'un labyrinthe spatial en écho à celui de l'hypertexte), s'est dessiné le présent projet.

3. Présentation succincte de l'équipe impliquée dans le projet

Nicolas Zlatoff :

Requérant principal (chercheur, metteur en scène). Issu d'une formation scientifique (Ingénieur de l'École Centrale, Docteur ès Sciences) puis diplômé de la Manufacture (Mise en scène, 2015), il a mené plusieurs projets de recherche soutenus par la HES-SO (ATLAS, PENSEE, INTERPRETATION) et le FNS (CHATBOT). Il enseigne à la Manufacture aux élèves du Bachelor Théâtre et a déjà mené une recherche sur la question de l'hypertexte dans des dispositifs numériques, dans le cadre de l'appel à projets CHIMÈRES (DGCA, Ministère de la Culture, FR).

Publications :

ZLATOFF Nicolas, MICHEL Lise, CHAPERON Danielle (2022), « L'interprétation en jeu : faire spectacle d'un laboratoire », *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, vol. 12 n°2, Mai 2022.

Article disponible sur : <https://journals.openedition.org/rbep/1222>

ZLATOFF Nicolas et DE RIBAUPIERRE Claire (2023), « Apprendre à jouer avec une machine – Intelligence artificielle et Deep Learning dans un dispositif théâtral », *Percées, L'Extension recherche & création*, mis en ligne le 21 octobre 2023. Article disponible sur : <https://percees.uqam.ca/index.php/fr/la-ruche-article/apprendre-jouer-avec-une-machin-intelligence-artificielle-et-deep-learning-dans>

ZLATOFF NICOLAS, DE RIBEAUPIERRE Claire, WENGER Jérémie (2021), « Ceci n'est pas une actrice », in *La Manufacture, Journal de la Recherche* n°2, pp. 7-11, janvier 2021.

Développements artistiques :

ZLATOFF Nicolas, *L'Amour fou (du théâtre)*, 10 - 19 novembre 2022, Théâtre les Halles, Sierre ; 8-19 février 2023, Comédie de Genève.

ZLATOFF Nicolas, CEPPI Guillaume, SAVIOZ Lucas, SOZANSKI Bartek, THEBAULT Elsa, VEYRIER Lisa, WENGER Jérémie, *Machines Actoriales*, Les Subsistances, Lyon ; Du 24 au 26 novembre 2021.

ZLATOFF Nicolas, CEPPI Guillaume, SAVIOZ Lucas, SOZANSKI Bartek, THEBAULT Elsa, VEYRIER Lisa, WENGER Jérémie, *Machines Actoriales, L'Arsenic*, Lausanne ; 26 et 27 mars 2021.

Delphine Abrecht :

Chercheuse et dramaturge, elle travaille sur la relation œuvre-public, et a entamé un travail de thèse sur le rapport aux spectateurs et spectatrices dans le théâtre contemporain à l'université de Lausanne entre 2012 et 2017. Elle poursuit ces recherches à la Manufacture sur les projets ACTION (2017-2018), SPECTATOR LUDENS (2019-2020), JEUX DE CARTES PERFORMATIFS (2021-2022) et collabore à des œuvres théâtrales souvent ludiques et interactives : *L'espace et nous* (2019) ou *Boucle d'or 2023* (2023), avec Le Cabinet créatif ; *invisible* (2019), *Virus* (2019) et *Twist* (2022), avec la Cie Yan Duyvendak ; *Hulul* (2018) ou *On a promis de pas vous toucher* (2014), avec la Cie Zoosope ; ou encore *D'amour et d'eau fraîche* (2019) et *L'air de rien*, avec la cie Hichmoul Pilon (2021).

Publications :

« SPECTATOR LUDENS. La mise en jeu des spectateurs sur les scènes contemporaines », in *Théâtre/Public*, n°238 – "Jouer", janvier-mars 2021, pp. 59-64.

« invisible : Jeux furtifs avec Yan Duyvendak », in P. Gilardi, D. Abrecht, A. Fournier, A. Klæui (dir.), *MIMOS 2019. Cie Yan Duyvendak*, Peter Lang Verlag, 2019.

« L'écriture de plateau fait-elle littérature ? », in D. Abrecht, R. Bionda et al. (dir.), *Faire littérature. Usages et pratiques du littéraire (XIXe-XXIe siècles)*, Lausanne, Archipel, coll. « Essais », 2019.

« Portraits de spectateurs en artistes », in D. Abrecht, L. Michel et C. Piot (dir.), *Faire œuvre d'une réception : portraits de spectateurs de théâtre (spectacles, textes, films, images)*, Montpellier, L'Entretemps, 2019.

« Quand la théorie de la réception est intégrée dans l'œuvre : l'exemple du théâtre contemporain », in P. Badinou, D. Bouvier et L. Danguy (dir.), *Le fabuleux destin des biens culturels. Ordre et désordres de la réception*, Lausanne, BSN Press, 2016.

Marc Atallah :

Docteur ès Lettre et spécialiste des littératures conjecturales (science-fiction, utopie et dystopie), Marc Atallah est maître d'enseignement et de recherche à l'Université de Lausanne (section français) et ancien directeur de la Maison d'Ailleurs, à Yverdon-les-Bains. Spécialisé dans les fictions contemporaines et les théories de la fiction, ses recherches s'étendent en particulier au domaine du jeu vidéo, sujet qu'il enseigne en particulier à l'EPFL (programme SHS).

Publications :

« La science-fiction est fondamentalement un art critique » : enseigner la littérature de science-fiction pour éduquer au contre in Pahlisch Colin, Turin Gaspard (eds.) *La science-fiction et l'enseignement du politique (1)*, Radbound University Press. pp. 23-36, 2023

« Une embrassade cosmique riche de sens » in Maggetti Daniel, Pétermann Stéphane (eds.) *Présence de la Mort*, Genève, Zoé, pp.3-19, 2022

« La dystopie ou À quoi cela peut-il bien servir d'habiter nos utopies ? » in Deschênes-Pradet Maude, Duret Christophe (eds.) *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine. Utopies, dystopies, hétérotopies*, Québec, Inframince, pp. 177-201, 2022

« Naissance du cyberpunk : quand le numérique devint métaphore... » *Etudes de Lettres*, no 312 pp. 245 – 249, 2020

Paul Léon :

Diplômé de l'ECAL en Media Interaction Design, il travaille sur des installations interactives et immersives, des films animés 3D et des jeux vidéo. Il est membre de la compagnie <tendo> qui situe sa création au carrefour du théâtre et du design d'interaction.

Philippe De Rham :

Ingénieur du son, il travaille depuis une vingtaine d'années dans le domaine du son et des techniques sonores associées au spectacle vivant. Il collabore régulièrement avec No 23 (Massimo Furlan) et le Théâtre en flammes (Denis Maillefer) ainsi que, ponctuellement, avec Grand Magasin, Rimini Protokol, Fabrice Gorgerat, Alexandre Doublet.

Guillaume Ceppi :

Comédien diplômé de la Manufacture, il a réalisé un mémoire de fin d'études sur les liens qui peuvent exister entre le jeu d'acteur et la position de joueur dans un jeu vidéo. Il travaille avec la compagnie <tendo> et a participé à la recherche CHATBOT, soutenue par le FNS et menée par Nicolas Zlatoff.

Fabrice Henry :

Comédien, il a déjà participé à deux résidences de recherche du programme CHIMERES avec Nicolas Zlatoff

2 assistant.e.s recherche (comédien.ne.s)

4. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

Nous nous donnons comme cadre exploratoire l'outil de l'atlas, tel que théorisé par Georges Didi-Huberman à partir des travaux d'Aby Warburg en histoire de l'art (Didi-Huberman, 2011). Ce dernier disposait à l'origine d'une collection d'images imprimées, qu'il exposait verticalement (comme un *tableau* fixe), pour illustrer ses conférences sur la récurrence de motifs iconographiques entre l'Antiquité et la Renaissance. Cet atlas va ensuite évoluer en outil de pensée, lorsque Aby Warburg choisit de disposer les images horizontalement (sur des tables) : « Moi et mes compagnons de recherche devons avoir devant nous les documents, i.e. les livres et les images disposés sur de grandes tables afin que nous puissions les comparer, et ces livres et ces images doivent être à portée de main sans difficulté et instantanément. Aussi ai-je besoin d'une véritable arène avec des tables afin d'avoir sous la main les livres usuels et le matériel iconographique » (cité par Michaud, 1998 : 230).

Pour Warburg, l'enjeu est de pouvoir déplacer les images à l'infini, 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'hypertexte. Dans cette perspective, le plan de la table (sur laquelle nous disposerons les différents documents de *la Maison des Feuilles*) deviendrait le lieu (le théâtre) d'une connaissance par le contact, il serait une « surface préparée », un « champ opératoire du dispar et du mobile » (Didi-Huberman, 2011 : p61), permettant une pensée qui implique le corps en mouvement, une pensée qui n'est plus seulement guidée par la raison et la logique linéaire, mais qui procède par déplacements, associations, perceptions.

Si le mot même d'« atlas » renvoie à la notion de cartographie, il ne s'agit toutefois pas nécessairement d'une carte pour trouver son chemin, mais plutôt d'une vision d'ensemble pour mieux se perdre à nouveau : l'atlas tel que le conçoit Warburg consiste en un réagencement permanent (et jamais achevé) de ses documents. La personne qui le manipule (dans notre projet : aussi bien les interprètes que le public) est sans cesse en train de reformuler l'histoire qu'il ou elle cherche à dire, en retraçant les différents parcours possibles. À la « séquentialité » logique de la pensée rationnelle se superpose alors ici une pensée qui travaille entre les documents, par sauts, comme dans un processus de montage / démontage permanent, permettant ainsi à d'autres documents d'apparaître par analogies et contiguïtés

entre eux. L'atlas n'est pas « l'épuisement logique des possibilités données », mais « inépuisable ouverture aux possibles non encore donnés » (Didi-Huberman, 2011 : 13).

Les différentes étapes de travail énumérées ci-dessous déclinent différentes mises en œuvre de l'outil de l'atlas. Chaque session se focalise sur une partie de documents issus *la Maison des Feuilles* (c'est-à-dire les différents paragraphes et notes du corps du texte ainsi que les annexes du livre), avec une problématique et des hypothèses dédiées.

SESSION 1 : PREMIERE EXPLORATION (THEATRE SAINT GERVAIS, 10 JOURS, toute l'équipe) – du 30.9.2024 au 11.10.2024

Nous faisons l'hypothèse que le parcours d'un hypertexte s'amorce toujours de manière linéaire (ne serait-ce que par la consultation du premier document, aussi court soit-il), puis provoque une accumulation plus ou moins rapide de liens vers de nouveaux documents qui deviennent alors consultables. Si, dans un premier temps, le parcours exhaustif de l'ensemble de ces documents supplémentaires reste possible (dans un ordre à déterminer) sans suspendre le (un) fil principal de lecture, arrive nécessairement un moment, décisif, dans lequel l'accumulation conduit à un phénomène de surcharge et impose des choix de focalisation. Cette session a pour enjeu de vérifier cette hypothèse et d'identifier, dans le corpus de documents à l'étude, différents moments de surcharge décisive. Ces derniers conditionneront le matériel des sessions suivantes puisqu'ils impliquent des traitements scéniques dédiés.

Corpus de documents étudié : chapitres 1 à 10, dans l'adaptation déjà réalisée lors du dispositif Chimères.

Les documents (imprimés), issus de *La Maison des feuilles*, sont disposés sur scène, sur des tables, et les interprètes les découvrent en les lisant à haute voix. Le premier document est donc lu (par une ou plusieurs personnes) à l'ensemble des autres. Puis, à chaque renvoi à d'autres documents, chaque interprète expose aux autres son souhait pour la suite (poursuivre le fil principal du récit, consulter tel ou tel document, se focaliser sur tel ou tel motif etc.) ainsi que ses envies, frustrations, plaisir, volonté d'errance, etc. Si un accord peut être trouvé entre tou-te-s les interprètes (qui décident de lire tel document précis), le travail se poursuit collectivement. Sinon, des sous-groupes sont créés, chacun choisissant de lire le document qu'il a choisi (pendant que les autres font de même sur d'autres documents). Ces moments de ruptures, imposant des consultations en parallèle, sont identifiés et notés de manière à sélectionner le corpus de documents à l'étude dans chaque session suivante.

On peut considérer cette première étape comme une *présentation* des documents aux interprètes : au sens littéral, les documents leur sont *présentés* scéniquement (exposés sur scène) et il-elle-s choisissent de composer leur propre parcours à l'intérieur.

SESSION 2 : ACCUMULATION PROGRESSIVE DE DOCUMENTS (THEATRE SAINT GERVAIS, 10 JOURS, toute l'équipe) – du 27.1.2025 au 31.1.2025 puis du 12.5.2025 au 16.5.2025

Cette session se focalise sur la première phase de l'expérience de lecture : celle où s'accumulent progressivement les documents, jusqu'au premier moment critique de surcharge.

Corpus étudié : préface et chapitres 1 à 6 de *La maison des feuilles* (à affiner en fonction de la session 1).

Ouverture au public : 1 jour sur 2 la deuxième semaine pour permettre d'affiner le dispositif à chaque fois

La session 1 ayant permis aux interprètes d'explorer les documents et d'effectuer un découpage des différentes bifurcations possibles, l'équipe élabore un dispositif de *re-présentation* de l'hypertexte, qui permet cette fois à un public d'en faire l'exploration : dans une scénographie qui expose les documents sur des tables, les interprètes (équipé-e-s de micros HF) lisent le premier document. À chaque bifurcation (lien) apparaissant dans l'hypertexte, les choix offerts à la navigation sont encore peu nombreux (l'accumulation des possibles se fait de manière progressive au fil du livre). Tous les choix possibles sont donc lus simultanément par différents interprètes et le public peut choisir de focaliser son attention sur tel-le ou tel-le interprète (et donc, sur l'option narrative lue par ce dernier), à l'aide d'un dispositif de casque multi-canal (2, 3 ou 4 options de choix peuvent être testés en simultané). Dans cette phase de *re-présentation*, les interprètes sont en lecture à voix haute (chacun-e sonorisé-e au micro HF). Ceci permet de ne pas les contraindre à devoir apprendre l'intégralité des matériaux, tout en permettant déjà une première étape d'interprétation (jeu).

Au fur et à mesure de leur lecture, les documents sont déplacés par les interprètes, depuis les tables (où ils étaient disposés à l'horizontale) vers de larges supports dédiés (où ils sont présentés à la verticale). Pas à pas, prend ainsi forme une cartographie de l'hypertexte, permettant de visualiser l'organisation des documents entre eux (quel(s) document(s) pointe(nt) sur tel(s) autre(s), par exemple). En outre, les interprètes développent un système de prise de notes, ajoutant sur les documents (ou entre les documents) des mots-clés, résumés, schémas, croquis, symboles, etc.

A l'issue de cette session, le nombre de documents à consulter devient trop important (du fait de renvois multiples) pour que le même dispositif puisse se poursuivre. L'exploration d'un nouveau dispositif de consultation est l'objet de la session 3.

SESSION 3 : OUVERTURE D'UN ESPACE-TEMPS DE CONSULTATION INDIVIDUELLE DES DOCUMENTS (10 JOURS, équipe complète) – du 16.6.2025 au 27.6.2025

Cette session se focalise sur le moment où la quantité de documents disponibles tend à imposer des espace-temps individuels, autorisant chaque personne du public à consulter les documents qu'il-elle souhaite, à son propre rythme. Il s'agit donc ici de donner la possibilité au public de faire directement l'expérience de la navigation au sein de l'atlas en manipulant lui-même les documents disponibles (qui sont donc déjà disposés dans l'espace dans une première cartographie).

Corpus étudié : chapitre 7 (plus l'ensemble des documents déjà cartographiés dans les chapitres 1 à 6), à affiner en fonction de la session 1.

Ouverture au public : 1 jour sur deux

Un point d'attention particulier sera accordé à la fonction des interprètes dans ce dispositif : jusqu'où sont-ils et elles 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'il-elle-s jouent (et qui sont engagé-e-s, à ce titre, dans l'exploration subjective du labyrinthe spatial) ? Comment les interprètes peuvent-ils et elles, ponctuellement, assister les spectateur-ric-e-s dans leur exploration individuelle, par exemple en leur présentant le document concerné, ou encore en en jouant des fragments pour un sous-groupe dédié qui se serait progressivement constitué ? Jusqu'où peuvent-ils et elles provoquer l'émergence de sous-groupes du public, intéressés par tel ou tel ensemble de documents ? Jusqu'où autoriser ou provoquer le déplacement spatial des spectateurs et des spectatrices dans l'espace jusqu'alors dédié à la représentation ? Comment utiliser les différentes cartographies créées au préalable pour aider le public à s'orienter (ou se perdre) dans le plan de l'hypertexte ?

SESSION 4 : MISE EN PARTAGE DES RESULTATS ET ARTICULATION ENTRE NAVIGATION COLLECTIVE ET NAVIGATION INDIVIDUELLE (THEATRE SAINT GERVAIS, 10 JOURS, Nicolas Zlatoff et les élèves du BAT théâtre)

Corpus étudié : chapitres 1 à 10 (ainsi que les cartographies déjà réalisées).

Ouverture au public : 1 jour sur 2, à partir de la deuxième semaine

Pendant la première semaine, Nicolas Zlatoff, assisté d'un-e interprète de l'équipe, partagent avec les élèves du Bachelor Théâtre les résultats obtenus dans les sessions précédentes, c'est-à-dire, d'une part, les outils de jeu dédiés aux dispositifs de navigations collectives et individuelles, et d'autre part, les différentes cartographies de l'hypertexte (afin d'aider à s'y orienter). Puisque cette étape s'articule dans un cadre pédagogique, une attention particulière sera portée aux éléments de langage qui présentent, décrivent, contextualisent et référencent les outils et leurs objectifs, afin d'en contrôler (et éventuellement affiner) la

précision et la clarté. En outre, le partage des outils de jeu passera par une mise en pratique de ces derniers par les élèves.

Dans un deuxième temps, l'enjeu de la session 4 est d'articuler les dispositifs élaborés et testés dans les sessions 2 et 3. Comme nous l'avons vu, l'exploration collective de plusieurs points de vue en simultané peut se poursuivre (au casque), tant que la surcharge de documents n'est pas critique. Lorsque cela le devient, s'ouvre un moment de consultation individuelle, plus ou moins guidée par les élèves interprètes : chaque membre du public est alors invité à se réorienter (ou désorienter) en manipulant lui-même certains documents. Puis, dès qu'un sous-groupe d'une certaine taille émerge autour de la consultation d'une nouvelle série de documents, une narration collective (au casque) pourra redémarrer au sein de ce groupe, pendant que les autres membres du public continuent leurs explorations individuelles en parallèle (jusqu'à apparition de nouveaux sous-groupes). Pour aider à travailler les transitions entre navigation collective et individuelle, nous nous appuyerons sur les résultats de la session précédente quant à la fonction de guidage menée par les interprètes (voir ci-dessus). En particulier, nous observerons jusqu'où la superposition, d'une part du labyrinthe spatial (exploré dans la fiction), et d'autre part de l'hypertexte (en tant qu'objet physique agencé sur scène), peut être poussée afin que l'univers narratif et l'exploration des documents de l'atlas puissent s'enrichir l'un l'autre. Pour cela, nous mettrons en place un système de « règles du jeu » conduisant les interprètes à nommer, par exemple, « couloir » ou « pièces à explorer », les différents documents de l'hypertexte en attente, ou encore « entrer dans la pièce », le fait de consulter un document en particulier, etc.

5. Répartition des tâches entre collaborateurs du projet, partenaire(s) de terrain et institution(s) partenaire(s)

La Manufacture-Haute école des arts de la scène (Lausanne) assure le suivi administratif et logistique du projet.

Le théâtre St Gervais (Genève) met à disposition une salle et un accueil technique pour l'ensemble des sessions. En outre, les sessions 2, 3 et 4 sont ouvertes au public. Le théâtre sollicitera son réseau de publics pour ces ouvertures et met à disposition l'ensemble du matériel technique nécessaire (notamment micros HF, système de diffusion sonore, locations de casques audio et des émetteurs dédiés) ainsi qu'un·e technicien·ne.

Nicolas Zlatoff dirige l'ensemble du travail. À chaque session, il prépare les différents documents sur lesquels travailleront les interprètes. Il observe ces dernier·e·s dans la phase de *présentation* afin de les diriger ensuite dans les moments de *re-présentation*. Il est accompagné par Paul Léon pour observer les interactions avec le public et forger des outils de jeu dédiés. Il participe à la publication des résultats et rédige un rapport de recherche présentant l'ensemble des travaux.

Philippe De Rham apporte sa collaboration pour toutes les questions autour du dispositif audio du public (casque) et de jeu des interprètes au micro. Par son éclairage technique et son

expérience dans les dispositifs déambulatoires, il aide à structurer les interactions avec le public.

Marc Atallah, Paul Léon et Delphine Abrecht rejoignent l'équipe ponctuellement, notamment à la faveur des ouvertures au public. Il et elle observent les moments de *re-présentation*, afin de collaborer aux modalités d'interaction avec le public et aux outils de jeu dédiés.

Les interprètes (Guillaume Ceppi, Fabrice Henry et les deux assistant·e·s HES) sont mis en situation, dans les sessions 1, 2 et 3, de découvrir, déjà exposé·e·s sur scène, les documents dédiés. Ils et elles décrivent leurs impressions, envies, mouvement, etc., réalisent une cartographie de *La maison des feuilles* sur le modèle d'un atlas, afin d'identifier, avec Nicolas Zlatoff et Paul Léon, les moments de surcharge, et donc les changements de dynamiques collective-individuelle (avec le public) pour les phases de *re-présentation*. Dans ces dernières, ils et elles développent une compétence de guidage du public dans l'hypertexte.

6. Intérêt du projet pour l'école, pour les partenaires extérieurs, pour la création ou pour la pédagogie

Cette recherche présente plusieurs intérêts :

- Elle participe activement à la formation de la relève en permettant à Nicolas Zlatoff (metteur en scène diplômé de la Manufacture en 2015) de poursuivre sa recherche impulsée pendant son travail de Master et menée ensuite, successivement, dans le cadre des programmes d'« impulsion à la recherche » (2017, 2018), d'« envergure » (2019, 2020), puis avec le dispositif SPARK du FNS (2020), qui témoignent de sa progression et de l'efficacité des dispositifs en place. En outre, le projet associe deux assistant·e·s HES.
- Elle associe les élèves de l'école lors de la dernière session du projet de recherche et participe ainsi à former des artistes chercheur·euse·s conscients des enjeux de la scène contemporaine et capables de contribuer à sa transformation.
- Menée par une équipe dont les membres appartiennent à la Manufacture et à l'Université de Lausanne, elle est l'occasion d'une collaboration entre ces institutions, mais également entre l'univers des arts vivants et des jeux vidéos (Marc Attalah, Paul Léon), tout en plaçant les interprètes au cœur du dispositif.
- Le projet donne lieu par ailleurs à un partenariat avec un théâtre pour une exposition publique régulière et d'importance (théâtre Saint Gervais, Genève) qui contribuera à faire connaître la recherche en art auprès du public et de l'associer à ses avancées, dans une logique de science ouverte à la société.

7. Valorisation du projet

La recherche est ouverte très régulièrement (presque un jour sur deux) pendant les sessions 2, 3 et 4 (voir §5 Méthode), ce qui constitue une première forme de publication des résultats, sous la forme d'une recherche-création ouverte au public.

Pendant la recherche, un article sera rédigé dans *le Journal de la Recherche* de la Manufacture afin de présenter le travail, les problématiques et les enjeux. Puis, à l'issue de la recherche, Marc Atallah, Paul Léon et Nicolas Zlatoff proposeront un article scientifique présentant l'ensemble des résultats obtenus. Cet article sera proposé à *Théâtre / Public*.

8. Bibliographie et références

Bachimont, Bruno (2004), *Arts et sciences du numérique : ingénierie des connaissances et critique de la raison computationnelle*, Mémoire de HDR, Université de Technologie de Compiègne, 2004.

Balpe (2015), Jean-Pierre, « Hypertexte et littérature : pratiques et usages hypermédiatiques », in *Les objets hypertextuels* (dir. Catherine Angé), Londres, ISTE, 2015, p. 99-119.

Borges (1944), Jorge Luis, *Fictions*, traduction Roger Caillois, Paris, Gallimard, 1944.

Borges (1949), Jorge Luis, *L'Aleph*, traduction Roger Caillois, Paris, Gallimard, 1949.

Bush, Vannevar (1945), « As We May Think », *Atlantic Monthly*, no. 176, pp. 101-108.

Chanen, Brian (2007), « Surfing the Text: The Digital Environment in Mark Z. Danielewski's "House of Leaves" », *European Journal of English Studies*, vol. 11, no. 2, pp. 163–176.

Cortazar, Julio (1979), *Marelle*, Paris, Gallimard, 1979.

Danielewski, Mark (2000), *La Maison des Feuilles*, traduction Claro, Paris, Denoël, 2000.

Dawson, Conor (2015), « There's Nothing So Black as the Inferno of the Human Mind": Infernal Phenomenal Reference and Trauma in Mark Z. Danielewski's House of Leaves », *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, vol. 56: Issue 3., pp. 284–298.

Diderot, Denis (1772), *L'encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, Paris, Jean Le Rond d'Alembert, 1772.

Didi-Huberman, Georges (2002), *L'image survivante : histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Editions de Minuit, 2002.

Didi-Huberman, Georges (2011), *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'oeil de l'histoire*, 3, Paris, Editions de minuit, 2011.

Foucault, Michel (2011), *Le beau danger. Un entretien de Michel Foucault avec Claude Bonnefoy*, Paris, EHESS, 2011.

Fournel, Paul (2003), *Timothee dans l'arbre*, Paris, Seuil, 2003.

Hayles, N. Katherine (2002), « Saving the Subject: Remediation in House of Leaves », *American Literature: A Journal of Literary History, Criticism, and Bibliography*, vol. 74, no. 4, pp. 779–806.

Juuls, Jesper (2011), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2011.

Michaud, Philippe-Alain (1998), *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Paris, Macula, 1998.

Murray, Janet (1997), *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, MIT Press, 1997.

- Nabokov, Vladimir (1991), *Feux pâles*, traduction Raymond Girard, Paris, Folio, 1991.
- Perec, Georges (1978), *La vie mode d'emploi*, Paris, P.O.L, 1978.
- Pressman, Jessica (2006), « House of Leaves: Reading the Networked Novel », *Studies in American Fiction*, vol. 34, no. 1, pp. 107–128, 2006.
- Queneau, Raymond (1967), *Un conte à votre façon*, in *Contes et propos*, Paris, Gallimard, 1981
- Solinski, Boris (2017), « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 20 février 2017, consulté le 24 janvier 2024. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/777>
- Tahar, Virginie (2019), *La Fabrique oulipienne du récit. Expérimentations et pratiques narratives depuis 1980*, Paris, Classiques Garnier, 2019.
- Triclot, Mathieu (2011), *Philosophie des Jeux Vidéo*, Paris, La découverte, 2011.
- Vandendorpe, Christian (1999), *Du papyrus à l'hypertexte : Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, La Découverte, coll. « Sciences et société », 1999.
- ZLATOFF Nicolas, RIBAUPIERRE (de) Claire (2017), *Atlas de pensée pour une autobiographie mythique (ATLAS)*, Rapport d'activité, La Manufacture HETSR. Téléchargeable à l'adresse : <http://www.manufacture.ch/download/docs/c60uo4b5.pdf/Atlas%20de%20pens%C3%A9e%20Rapport%20d'activit%C3%A9%20.pdf> (consulté le 3.09.2017)
- ZLATOFF Nicolas, RIBAUPIERRE (de) Claire (2018), *L'exégèse de texte est-elle une action dramatique ? (PENSEE)* – Rapport d'activité, La Manufacture HETSR. Téléchargeable à l'adresse : <http://www.manufacture.ch/download/docs/cg837jzh.pdf/Rapport%20d'activit%C3%A9%20.pdf>
- Zlatoff Nicolas, Michel Lise, Chaperon Danielle (2022), « *L'interprétation en jeu : faire spectacle d'un laboratoire* », *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, vol. 12 n°2, Mai 2022.

Jeux vidéos

- Disco Elysium*, realization: Robert Kurvitz, production: ZA/UM, 2019.
- Event(0)*, développement: Ocelot Society, production: Ocelot Society, 2016.
- Her Story*, écriture : Sam Barlow, production : Sam Barlow, 2015.
- Lifeline*, écriture 3 minute games, production: 3 minute games, 2015
- Orwell*, écriture : Osmotic, production : Surprise Attack Game, 2016.
- Paper Please*, realisation: Lucas Pope, production: 3909 LLC, 2013.
- Telling Lies*, écriture : Sam Barlow, production : Annapurna Interactive, 2019.
- The Stanley Parable*, écriture : Davey Wreden, William Pugh, éditeur : Galactic Café, 2013.
- What remains of Edith Finch*, développement: Giant Sparow, production: Annapurna Interactive, 2019.

Spectacles, performances

- Boucle d'or 2023*, mise en scène : Alain Borek, production : la Cabinet créatif, théâtre Vidy-Lausanne, première le 1.2.2023 au théâtre de Vidy-Lausanne.
- Les rigoles*, mise en scène : Mathias Brossard, production : la filiale fantôme, première le 18.8.2021 au far° (Nyon)
- Remote X*, conception : Stefan Kaegi, production : Rimini Apparat, première le 24.4.2013 au HAU Hebbel am Uffer (Berlin)

IRMAS

Institut de recherche
en musique et arts de la scène



Hes·SO

Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale

Fachhochschule Westschweiz
University of Applied Sciences and Arts
Western Switzerland

Twist, direction artistique : Yan Duyvendak, Kaedama, production : Dreams come true,
première le 13.1.2022 au théâtre Paris-Villette

Virus, conception : Yan Duyvendak, production : Dreams come true, première le 11.10.2019 à
l'Arsenic (Lausanne)