

2m11. 2916, 8

Université de Montréal

Scénographie d'une innovation : la construction de la
Caserne de Robert LePage

par
Chloé Gaudet

Département de communication
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de
Maître ès sciences (M.Sc.)
en sciences de la communication

Août, 2001
© Chloé Gaudet, 2001



P
90
N54
2001
N.008

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
Scénographie d'une innovation : la construction de la
Caserne de Robert Lepage

présenté par :
Chloé Gaudet

a été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes :

Mme Line Grenier
Président-rapporteur

M. Thierry Bardini
Directeur de recherche

Mme Lorna Heaton
Membre du jury

SOMMAIRE

Ce mémoire de maîtrise a pour objectif de comprendre la genèse de la Caserne, un centre de création mis sur pied par le metteur en scène Robert Lepage et son équipe *Ex Machina* à Québec et voué au théâtre, au cinéma et aux nouveaux médias de communication. L'analyse veut plus particulièrement examiner le rôle des technologies dans la définition et la construction d'un nouvel espace multidisciplinaire. Avec l'aide des théories élaborées au Centre de Sociologie de l'Innovation (CSI) de l'École des mines de Paris, l'étude considère l'influence des acteurs humains et non-humains dans l'élaboration de cette innovation artistique québécoise.

Les douze entrevues menées dans le cadre de notre recherche – dont un entretien avec Robert Lepage en juin 2001 – révèlent que le développement du projet a en grande partie été assuré grâce à la notoriété du dramaturge auprès des instances gouvernementales, dont l'appui était indispensable pour financer la construction du centre. Le talent de Lepage pour faire la promotion de la Caserne comme un lieu avant-gardiste, polyvalent et voué aux fusions entre l'art, l'ingénierie et le multimédia ont également beaucoup joué dans le succès de cette initiative. Notre analyse démontre que seuls quelques acteurs non-humains – comme l'exiguïté des lieux, par exemple – sont venus contrecarrer les intentions initiales des concepteurs du centre et ont exigé un processus d'adaptation et fait évoluer le projet dans des directions en partie imprévues.

Mots clés : communication – sociologie – *Ex Machina* – technologie – théâtre – multimédia – cinéma

ABSTRACT

The purpose of this master's thesis is to understand the development of an innovation project, the conception and setting up of *la Caserne*, director Robert Lepage's creative center based in Quebec City and dedicated to theatre, cinema and new media communication. More specifically, the dissertation examines the role of new technologies in the definition and construction of such a multidisciplinary drama center. With the help of theories developed at the *Centre de sociologie de l'Innovation (CSI)* of the *École des mines de Paris*, the essay probes the influence of both human and non-human actors in the elaboration of this artistic innovation.

Twelve interviews were conducted to give the foundation to this research, including one with director and playwright Robert Lepage himself in June 2001. These interviews show that the success of the project was in major part guaranteed by the director's public image and fame throughout the world. Lepage's talent in promoting *la Caserne* as a multi-function, polymorphous and avant-garde center capable of intermeshing art, engineering and multimedia also played a great part in the success of the initiative. The analysis demonstrates that only a few non-human actors – such as the insufficient space – undermined the designers' original intentions and forced an adaptation process in unforeseen directions.

Key words: communication – sociology – Robert Lepage – Caserne – *Ex Machina* – innovation – technology – theatre – multimedia – cinema

TABLE DES MATIÈRES

<i>Sommaire</i>	
<i>Abstract</i>	
<i>Liste des figures</i>	
<i>Liste des abréviations</i>	
<i>Liste des annexes</i>	
<i>Remerciements</i>	
INTRODUCTION GÉNÉRALE	1
i. Contexte général de l'étude	2
ii. Pertinence de la recherche	3
iii. Structure du mémoire	5
1. PROBLÉMATIQUE	7
1.1 La technologie intégrée au théâtre : références de base	8
1.1.1 Une révolution au théâtre : l'apparition de la mise en scène	9
1.1.1.1 Craig : déclarer la guerre à Sire le Mot	9
1.1.1.2 Artaud : le développement d'un langage <i>théâtral physique et concret</i>	10
1.1.2 Nouvelles technologies et théâtre : un bref survol historique	11
1.1.3 Nouveaux médias et théâtre moderne	13
1.1.3.1 La scène peuplée d'écrans	13
1.1.3.2 L'intégration de l'ordinateur au théâtre	16
1.1.3.3 Croisements entre les arts dramatiques et l'informatique	17
1.1.4 Nouvelles technologies, nouveaux discours	18
1.2 La Caserne et Ex Machina	19
1.2.1 Robert Lepage	19
1.2.1.1 Brève biographie	20
1.2.1.2 Le théâtre de Lepage	20
1.2.2 La Caserne, à la frontière entre art et science	22
1.3 Problématique de l'étude	23
1.3.1 La technologie devenue invisible	24
1.3.1.1 Le discours : entre artistes et critiques	24
1.3.1.2 Une technologie constitutive plutôt qu'intégrée	25
1.3.1.3 La technologie comme acteur de la construction	26

2.	CADRE THÉORIQUE	28
2.1	Un contexte d'émergence fertile pour aborder l'innovation	29
2.1.1	L'approche diffusionniste	30
2.1.2	Critique du diffusionnisme	31
2.1.3	Le socioconstructivisme	32
2.1.4	Un détour par la Californie	34
2.1.4.1	<i>Donald A. Norman et la « psychologie des choses »</i>	34
2.1.4.2	<i>Edward Hutchins et la cognition distribuée</i>	35
2.2	L'acteur-réseau ou comment faire preuve de fétichisme	36
2.2.1	La traduction	37
2.2.1.1	<i>La problématisation</i>	38
2.2.1.2	<i>L'intéressement ou comment sceller une alliance</i>	38
2.2.1.3	<i>L' enrôlement ou l'intéressement réussi</i>	39
2.2.1.4	<i>La mobilisation et la représentativité</i>	39
2.2.2	Les objets comme cadres aux interactions	40
2.2.3	Le réseau ou le voyage dans l'espace et dans le temps	41
2.2.4	La médiation ou l'impossibilité de dissocier le social du technique	43
2.2.5	Le script	45
2.3	Critique de l'acteur-réseau	47
3.	APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE	49
3.1	Fondements méthodologiques de l'approche choisie	50
3.2	Analyse des documents écrits	52
3.3	Entrevues semi-dirigées	53
3.3.1	Construction de l'échantillon	53
3.3.2	Élaboration de la grille d'entrevue	54
3.4	Choix du terrain	55
3.4.1	Une visite guidée en mots	56
3.4.2	L'approche du terrain	60
3.5	Codage et traitement des données	63
3.6	Limites de l'approche méthodologique	64

3.6.1	Difficultés d'approche du terrain	64
3.6.2	Des données désuètes ?	65
4.	PROBLÉMATIQUE : LA CASERNE OU COMMENT CONSTRUIRE UNE MACHINE À RACONTER DES HISTOIRES	66
4.1	Un argument de taille, revenir à Québec	68
4.1.1	Le poids de la notoriété.....	68
4.1.2	La ville de Québec : un allié gagné d'avance	71
4.1.3	Des alliés plus récalcitrants : les gouvernements du Québec et d'Ottawa.....	74
4.1.4	Les irréductibles	76
4.2	La Caserne, un lieu au service de la création	79
4.2.1	Un laboratoire de création.....	80
4.2.2	Un lieu neutre, malléable et polyvalent	84
4.2.3	Un outil de connexion et d'échange	88
4.2.4	Un lieu voué aux nouvelles technologies	93
4.3	La mise en œuvre et les revirements inattendus	100
4.3.1	La préparation du terrain.....	100
4.3.2	Des acteurs non-humains qui n'en font qu'à leur tête	103
4.3.3	Le manque d'espace.....	106
4.3.4	Un lieu qui génère sa propre vie.....	109
4.3.5	Les nouvelles technologies : entre discours et réalité	111
	CONCLUSION GÉNÉRALE	118
i.	La notoriété comme acteur de la construction.....	120
ii.	Le rôle des objets inanimés.....	121
	BIBLIOGRAPHIE	124

Annexes

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Le corps avant de la Caserne Dalhousie

Figure 2 : Le corps arrière de la Caserne Dalhousie

Figure 3 : La salle de création principale (faces avant et arrière)

Figure 4 : La grande tour de la Caserne Dalhousie

Figure 5 : Structure du *Media Laboratory*, MIT, *Wiesner Building*, étage du bas

LISTE DES ABRÉVIATIONS

BLSH : Bibliothèque des lettres et sciences humaines de l'Université de Montréal

CMSQ : Conseil des monuments et des sites du Québec

CSI : Centre de Sociologie de l'Innovation de l'École des mines de Paris

EPOR : *Empirical Program of Relativism*

FCMM : Festival de nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal

FTA : Festival de théâtre des Amériques

ISEA : Inter-Société des arts électroniques

MIT : *Massachusetts Institute of Technology*

NTIC : nouvelles technologies d'information et de communication

PPO : point de passage obligé

RV : réalité virtuelle

SAT : Société des arts technologiques

UQAM : Université du Québec à Montréal

LISTE DES ANNEXES

Annexe 1 : Liste des entrevues

Annexe 2 : Grille d'entrevue générale

Annexe 3 : Grille d'entrevue pour Mme Lauraine Montreuil, Bureau des arts et de la culture de Québec

Annexe 4 : Grille d'entrevue pour Mme France Gagnon-Pratte, Conseil des monuments et des sites du Québec (CMSQ)

Annexe 5 : Lettre à Mme Lynda Beaulieu, agente de Robert Lepage – première demande d'entrevue

Annexe 6 : Thèmes et sous-thèmes de l'analyse des données

À la mémoire de Rachel

De son rire fort et franc
De ses lunettes perdues et retrouvées
De sa présence...

REMERCIEMENTS

J'aimerais ici remercier toutes les personnes liées à la réalisation de ce mémoire de maîtrise, en particulier Thierry Bardini, mon directeur de recherche, pour son appui, sa disponibilité, sa grande amabilité et surtout, la confiance qu'il m'a témoignée tout au long de ce travail. Les pistes de réflexion et les commentaires judicieux qu'ils m'a offerts dans chacune des étapes de cette recherche m'ont grandement aidée à persévérer et à achever mon étude.

Je tiens également à remercier Robert Lepage et ses proches collaborateurs à la Caserne, dont Michel Bernatchez, Jean Bourgault, Jacques Collin, Véronique Couturier, Carl Fillion, Diane Garant, Michel Gosselin, Jacques Plante, Louise Roussel et Jean-Pierre St-Michel, ainsi que France Gagnon-Pratte, du CMSQ et Lauraine Montreuil, du Bureau des arts et de la culture de Québec, pour leur disponibilité, leur affabilité et surtout leur accueil chaleureux malgré des emplois du temps extrêmement chargés. Sans eux, ce mémoire n'aurait pu prendre vie.

Je voudrais offrir un merci spécial à Madeleine Henrie pour son amitié, sa présence et l'aide précieuse qu'elle m'a apportée dans le cadre de ce mémoire, ainsi qu'à Steeves Veilleux pour son encouragement, son affection et l'assistance qu'il m'a donnée pour terminer cette recherche.

Merci enfin à Pierre, Rachel, Patrik, Ève et Émilie pour tout, à Marielle, pour sa détermination et son amitié, ainsi qu'à tous mes proches et amis.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Rémy Charest : « Pouvons-nous déjà cerner, dès le début de nos discussions, les raisons ou les objectifs de nos rencontres? »

Robert Lepage : « Peut-être que nous devrions le faire à la fin. La raison d'être d'un travail n'apparaît-elle pas plus clairement quand il est terminé? » (Charest, 1995 : 31)¹

Cette remarque de Robert Lepage vient d'un ouvrage regroupant une série d'entretiens que le journaliste québécois Rémy Charest a tenue avec le metteur en scène en 1994. La recherche de l'imprévu – démarche que le jeune dramaturge intègre dans son travail depuis ses premières créations – nous a en quelque sorte servi de repère tout au long de l'écriture du mémoire et surtout lorsque les pistes de notre étude nous semblaient davantage embrouillées. Aujourd'hui, la citation de Lepage nous semble d'autant plus juste : la raison d'être de notre travail nous apparaît encore plus clairement au moment d'y mettre la touche finale...

L'analyse que nous avons menée dans le cadre de ce mémoire porte sur la Caserne, un centre de création de Québec voué aux arts de la scène, au cinéma et aux nouveaux médias et maison-mère du dramaturge Robert Lepage. Notre travail vise à décrire la genèse de cet espace de production multidisciplinaire, et plus particulièrement le rôle qu'ont tenu les nouvelles technologies dans la construction du centre. Pour aborder la Caserne comme une innovation artistique en train de se faire, nous avons eu recours aux théories relativistes de la sociologie de l'innovation développées à l'École des mines de Paris.

i. Contexte général de l'étude

Notre étude s'inscrit au sein d'une thématique générale qui s'intéresse aux liens entre l'émergence de pratiques artistiques d'avant-garde, de nouveaux types de contenus et l'utilisation de nouvelles technologies de communication. Plus communément appelé art électronique, art médiatique ou art technologique, ce concept englobe des formes d'art comme la musique électroacoustique, l'infographie et l'animation par ordinateur, les arts réseaux et les installations multimédias qui utilisent la vidéo, le cédérom ou des documents hypermédias, par exemple

¹ CHAREST, Rémy (1995). *Robert Lepage : quelques zones de liberté*. Québec : L'instant même/Ex Machina.

(Poissant, 1995). Au Québec, ces pratiques artistiques novatrices ont été mises de l'avant il y a maintenant quelques années par divers groupes de créateurs, comme en témoigne la présence, dans la province, de nombreux collectifs et entreprises voués aux relations qui unissent les arts, les nouveaux médias et les outils numériques : le complexe *Ex Centris*, la Société des arts technologiques (SAT), le Festival de nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal (FCMM), l'Inter-Société des arts électroniques (ISEA), le groupe Corps Indice, la Compagnie Marie Chouinard et le collectif Méduse, pour ne nommer que ceux-là.

On retrouve dans la ville de Québec un fleuron de ce mouvement culturel et artistique en plein essor : la Caserne, le centre multidisciplinaire du metteur en scène Robert Lepage. L'espace de création, officiellement ouvert depuis juin 1997, loge les membres de *Ex Machina*, la compagnie de production artistique de Lepage, ainsi que quelques artistes indépendants qui collaborent régulièrement avec le dramaturge. Le centre est principalement dédié à la création théâtrale et cinématographique, mais également au développement d'outils multimédias et de dispositifs techniques capables de servir la mise en scène des spectacles.

Reconnu pour son travail avant-gardiste, Lepage est un créateur qui axe ses recherches sur le renouvellement du langage théâtral. Dans les entrevues qu'il accorde aux médias, il rappelle d'ailleurs souvent que l'objectif du théâtre est de rassembler des gens dans une grande pièce sombre, comme autrefois on se réunissait autour du feu pour se raconter des histoires. La Caserne est pour lui un véritable terrain de jeu, tout d'abord pour y jouer dans le sens propre accordé à la pratique théâtrale, mais aussi pour trouver de nouvelles façons de raconter des histoires. Il favorise un milieu stimulant pour la création, il mêle le cinéma, le théâtre, l'ingénierie et le multimédia, il mélange des artistes de disciplines diverses et invite dans son centre des créateurs d'un peu partout dans le monde. Le centre lui sert d'outil pour provoquer des rencontres et surtout pour trouver des façons inédites de monter ses productions.

ii. **Pertinence de la recherche**

La Caserne représente un lieu unique et novateur sur la scène culturelle québécoise et internationale et un terrain d'étude particulièrement propice pour observer le rôle des nouvelles

technologies de communication dans la pratique d'un artiste de premier plan au Québec. À ce titre, l'angle d'approche que nous proposons dans notre analyse – c'est-à-dire de considérer la technologie comme un acteur à part entière dans le développement et la construction de la Caserne – offre une perspective intéressante sur la pratique du théâtre, en pleine redéfinition grâce aux médias de communication et aux nouveaux outils numériques.

Plus précisément, nous voulons traiter le centre de création comme une innovation artistique en devenir et observer le phénomène à la lumière de la sociologie de l'innovation de l'École des mines de Paris, aussi appelée théorie de l'acteur-réseau. Ce courant conceptuel, issu de la sociologie relativiste de la connaissance scientifique, s'attache à l'analyse des innovations technologiques dans leur phase de conception. Les tenants de cette approche cherchent à retracer les réseaux sociotechniques (c'est-à-dire à la fois formés d'entités techniques et sociales) à la base du développement de l'innovation en accordant le même statut aux objets et aux artefacts physiques qu'aux acteurs humains qui ont participé à l'élaboration du dispositif technique. Cette idée, qui renferme toute l'originalité de la théorie de l'acteur-réseau, considère que les relations sociales sont nécessairement médiatisées à travers un réseau d'objets et de non-humains que le sociologue doit prendre en compte pour comprendre la naissance des innovations.

Afin de mettre en pratique les concepts issus de ce corpus théorique, les sociologues rattachés à l'École des mines ont mené diverses études de cas sur des découvertes scientifiques, sur le développement d'innovations technologiques ou sur le transfert de dispositifs techniques dans des pays du Sud. Notre recherche se situe dans ce mouvement et propose d'appliquer les principaux préceptes de ces outils conceptuels à la Caserne de Robert Lepage, une innovation avant tout artistique et créative.

Selon cet angle d'approche, notre étude de cas examine la genèse du centre artistique et décrit les acteurs qui ont été impliqués dans sa conception et sa définition. Les collaborateurs de Lepage, les intervenants et organismes institutionnels et gouvernementaux qui ont orbité autour du projet sont envisagés, mais également les artefacts physiques – comme les technologies et l'architecture par exemple – qui ont à leur manière façonné l'espace de création. La maison-mère

de Lepage, lieu bouillonnant d'idées nouvelles et de fusions inédites entre le théâtre, le cinéma, la science et la technologie, est un terrain qui se prête particulièrement bien à ce genre d'analyse. Nous verrons un peu plus loin dans notre étude que les objets ont eu un rôle prépondérant dans l'élaboration et surtout l'usage du lieu artistique.

Les entretiens obtenus auprès des membres de *Ex Machina* ont permis de recueillir des données précieuses sur le développement du projet et sur la vie et la pratique quotidienne des artistes et des techniciens au sein de l'espace de création. Ces entrevues nous ont permis de comprendre la Caserne à chaud, en train de se faire et de se définir. Elles nous ont offert une matière dense et riche pour compléter notre étude de cas et pour analyser la naissance et la mise en forme du centre multidisciplinaire.

iii. **Structure du mémoire**

Les résultats de notre recherche et de notre analyse sont présentés dans les quatre chapitres de ce mémoire. Le premier chapitre est tout d'abord consacré à un bref résumé de l'intégration des nouvelles technologies aux arts de la scène. Nous présentons par la suite un portrait de la pratique de Robert Lepage et de la Caserne, l'espace de création du jeune dramaturge situé à Québec. Le troisième volet de ce chapitre décrit les pistes de réflexion qui nous ont amenés à considérer la Caserne comme une innovation en devenir. Notre problématique de base – comprendre le rôle des nouvelles technologies dans la construction et la genèse du centre – est ici explicitée en détail.

Le deuxième chapitre du mémoire est consacré à la présentation du modèle théorique qui a servi de cadre à notre analyse. Nous exposons en premier lieu les principaux courants qui ont influencé la sociologie relativiste de l'innovation de l'École des mines de Paris : l'approche diffusionniste de Everett M. Rogers, la naissance du socioconstructivisme ainsi que les travaux de deux psychologues américains de la cognition, Donald A. Norman et Edward Hutchins. Le deuxième volet de ce chapitre est entièrement consacré à la théorie de l'acteur-réseau (encore aujourd'hui appelée approche de la traduction) et aux principaux concepts développés par les

chercheurs du Centre de Sociologie de l'Innovation (CSI) de l'École des mines : les notions de traduction, de délégation, de médiation et de script.

L'approche méthodologique utilisée pour compléter notre étude de cas est résumée dans le troisième chapitre du mémoire. Nous y décrivons les outils privilégiés pour faire la cueillette de données – le choix d'un corpus de documents écrits et la tenue d'entrevues – et les démarches entreprises pour négocier l'accès au terrain et aux principaux intervenants. Les deux derniers volets de ce chapitre exposent la méthode pour faire le codage et l'analyse des données et les limites du cadre opératoire.

La contribution la plus intéressante de notre travail, l'étude de cas proprement dite, est proposée dans le quatrième chapitre du mémoire. Les informations recueillies tout au long de la recherche et surtout lors des douze entrevues menées dans le cadre de notre étude – dont un entretien avec Robert Lepage obtenu en juin 2001 – sont exposées afin de comprendre le réseau complexe d'intervenants et d'acteurs mobilisés pour faire de la Caserne une réalité. Le premier volet identifie les arguments mis sur pied par *Ex Machina* pour attirer les acteurs institutionnels nécessaires au financement et au démarrage du projet. Le deuxième volet du chapitre décrit les intentions des concepteurs pour en faire un complexe unique en son genre, avant-gardiste et surtout créé expressément pour servir la création artistique. Le dernier volet examine la mise en œuvre concrète et les revirements inattendus de la construction physique du lieu, ainsi que le rôle des objets inanimés et des artefacts sur l'usage de l'espace de création.

PROBLÉMATIQUE

Cette première partie du mémoire pose les bases de notre réflexion sur le sujet qui nous intéresse : la relation entre les nouvelles technologies et la Caserne, l'espace de création du metteur en scène Robert Lepage. L'angle d'approche proposé considère la technologie comme un acteur de premier plan dans la construction et la définition du centre d'avant-garde du dramaturge québécois.

Afin d'exposer le cheminement qui nous a amenés à considérer la technologie sous cet aspect, ce premier chapitre est divisé en trois volets distincts. Le premier volet offre un survol des changements qu'a connus le théâtre occidental depuis le début du XX^e siècle ainsi que des nouvelles technologies et des nouveaux médias qui ont peu à peu pris place sur scène. Le deuxième volet décrit en plus de détails la démarche de Robert Lepage ainsi que la Caserne, le lieu où le metteur en scène et son équipe comptent opérer des fusions entre les arts de la scène, les arts préenregistrés, l'ingénierie et les nouvelles technologies. Le troisième volet constitue la partie essentielle de ce premier chapitre et approfondit l'angle que nous désirons aborder afin d'analyser la Caserne.

1.1 LA TECHNOLOGIE INTÉGRÉE AU THÉÂTRE : RÉFÉRENCES DE BASE

Le théâtre intègre depuis toujours un bon nombre d'éléments techniques qui servent de support au jeu des acteurs : décors, costumes, mécanismes intégrés à la scène et permettant l'entrée et la sortie des comédiens²... Pourtant, l'intégration de technologies de communication apparues au XX^e siècle et dites « nouvelles » – projections filmiques, bandes radiophoniques, et, plus récemment, lasers et hologrammes, sons, éclairages, images et mécaniques assistés par ordinateurs – a fait basculer et a remis en question les notions de spectacle et de représentation théâtrale. La partie de l'étude qui suit trace un bref portrait de l'apparition des nouveaux médias au théâtre et soulève quelques-unes des principales questions qui sous-tendent ces pratiques novatrices.

² Déjà, chez les Grecs, le *deus ex machina* – l'arrivée imprévue d'un personnage divin pour dénouer une action dramatique – nécessitait un appareillage technique simple qui servait à faire descendre le comédien des « cieux » (Rice et Malone, 1995). Au Moyen-Âge, des nuages de coton étaient utilisés pour faire voyager dieux et anges et dissimuler la machinerie nécessaire à la mise en scène. Au XVII^e siècle, en France, « des mécaniques pivotantes étaient aménagées sur le parcours du roi; le souverain, par son passage, actionnait des fontaines, faisait fleurir les arbres... » (Pavlovic, 1987 : 165).

1.1.1 Une révolution au théâtre : l'apparition de la mise en scène

Il est intéressant d'établir un parallèle entre l'apparition du metteur en scène et l'arrivée des nouvelles technologies et des nouveaux médias de communication au théâtre. À la fin du XIX^e siècle, un nouveau rôle se développe dans les milieux théâtraux européens : celui du metteur en scène, à la fois régisseur, créateur, parfois auteur ou technicien, responsable du spectacle dans son ensemble.

Le rôle du metteur en scène, quel que soit son style, devient prédominant [entre 1887 et 1914]. Qu'il se veuille interprète fidèle ou créateur, il ordonne un spectacle auquel il confère une unité organique. Maître de la représentation théâtrale, il est responsable de son orientation, de sa nature propre, et de son efficacité. (Bablet, 1968 : 81)

Ce mouvement est accompagné d'un désir manifesté sous des formes parfois très différentes mais partagé par plusieurs créateurs de l'époque : retrouver un théâtre pur, unique par rapport aux autres formes d'art et libéré de l'emprise qu'a longtemps eu le texte original d'une œuvre sur la mise en scène d'un spectacle. Cette nouvelle vision du théâtre « annule et détruit la primauté du texte dramatique en le remplaçant par un texte purement spectaculaire fondé sur la production de signes paratextuels, comme la dimension visuelle et ludique (...). Le mot laisse sa place centrale au corps de l'acteur et aux autres éléments scéniques » (De Toro, 1987 : 116). Le metteur en scène obtient une nouvelle marge de manœuvre par rapport au texte et on assiste à une volonté de laisser graduellement plus de place aux gestes, aux mouvements, aux décors, aux éclairages, aux objets et aux dispositifs techniques sur la scène.

1.1.1.1 Craig : déclarer la guerre à Sire le Mot

Parmi les premiers artistes qui tentent de redéfinir les arts dramatiques au début du siècle, Edward Gordon Craig (1872-1966), metteur en scène britannique, fait figure de proue. Craig refuse de considérer le théâtre comme une simple équation entre littérature, musique et peinture. Selon lui, le théâtre est un art unique et total composé des éléments suivants : le geste et le mouvement, les mots, les lignes et les couleurs et le rythme. « Pour Craig l'art du théâtre est né du geste, du mouvement, de la danse et non point, comme le veut l'opinion courante, de la

littérature ou du poème. Avant Appia (...) et Artaud, Craig déclare la guerre à Sire le Mot » (Bablet, 1968 : 59). D'après Craig, aucun élément de la mise en scène ne prédomine sur un autre; plutôt, l'œuvre théâtrale ne prend forme que lorsqu'elle est vue, que lorsqu'elle est montée. La version textuelle d'une pièce ne peut donc, selon lui, constituer le seul fondement et l'élément prédominant d'une production théâtrale complète.

1.1.1.2 Artaud : le développement d'un langage théâtral physique et concret

L'écrivain français Antonin Artaud (1896-1948) développe aussi une conception du théâtre qui, si elle est unique, ressemble toutefois par plusieurs points à celle de Craig. Poète, écrivain, acteur, décorateur et metteur en scène, Artaud développe sa vision de la mise en scène et remet profondément en cause la primauté du texte et de l'auteur sur la performance théâtrale dans une série d'essais intitulés *Le Théâtre et son double*, publiés en 1938. Il écrit : « On ne peut continuer à prostituer l'idée du théâtre (...) C'est-à-dire qu'au lieu d'en revenir à des textes considérés comme définitifs et comme sacrés, il importe avant tout de rompre l'assujettissement du théâtre au texte » (Artaud, 1964 : 135).

Artaud rejette catégoriquement la suprématie du texte et de la parole articulée sur la mise en scène et entrevoit plutôt cette dernière comme une forme d'art spécifique qui doit développer son propre langage, un « nouveau langage physique à base de signes et non plus de mots » (Artaud, 1964 : 81). À ce sujet, il note :

Le dialogue – chose écrite et parlée – n'appartient pas spécifiquement à la scène, il appartient au livre (...) Je dis que la scène est un lieu physique et concret qui demande qu'on le remplisse, et qu'on lui fasse parler son langage concret. Je dis que ce langage concret, destiné aux sens et indépendant de la parole, doit satisfaire d'abord les sens, qu'il y a une poésie pour les sens comme il y en a une pour le langage, et que ce langage physique et concret auquel je fais allusion n'est vraiment théâtral que dans la mesure où les pensées qu'il exprime échappent au langage articulé. (Artaud, 1964 : 53-54)

Le langage théâtral, selon Artaud, n'est donc pas uniquement verbal; il est plutôt constitué de symboles, de gestes et d'attitudes capables d'invoquer des thèmes abstraits ou des idées intuitives sans avoir recours aux mots ou à la langue parlée. En prenant comme exemple le théâtre balinais, Artaud entend faire du théâtre occidental un art total où la posture physique, les

gestes, les intonations de voix et les costumes des comédiens, ainsi que les décors et les objets qui prennent place sur scène, dévoilent des vérités secrètes et métaphysiques sans qu'un texte ou une parole ne soit articulés. Le metteur en scène ne parviendra jamais à créer cette expérience théâtrale pure dont il proposait la théorie, capable d'exprimer l'essence même de la vie. Il reste que sa vision novatrice de la mise en scène et d'un langage polyvalent et propre au théâtre exercera sur les arts dramatiques modernes une influence primordiale.

Les conceptions de Craig et de Artaud révèlent à quel point le théâtre du début du XX^e siècle vit des transformations et des bouleversements majeurs. Certes, cette époque a compté de nombreux autres penseurs et artistes qui, avec des idées créatrices, audacieuses et parfois contradictoires, ont renouvelé les arts de la scène et la notion du spectacle moderne. Cependant, les principales préoccupations de ces deux hommes de théâtre – l'urgence de créer un langage théâtral spécifique et l'importance de la mise en scène – instaurent une atmosphère plus propice à la libre adaptation de pièces classiques. Plusieurs artistes osent intégrer de nouveaux dispositifs techniques et de nouveaux médias à la mise en scène.

1.1.2 Nouvelles technologies et théâtre : un bref survol historique

À partir du travail de metteurs en scène du début du siècle, la partie du travail qui suit veut illustrer les premières manifestations tentant d'intégrer des nouveaux médias – photographie, cinéma, bandes radiophoniques – à l'art dramatique.

Jetons tout d'abord un bref regard sur l'apparition de l'éclairage électrique au théâtre. Cette innovation a eu un impact important sur les arts de la scène, puisque, par son intensité lumineuse, l'électricité abolit toute forme d'illusion au théâtre. Le jeu de l'acteur est ainsi affecté, sa gestuelle et ses expressions devenant du même coup beaucoup plus importantes. L'éclairage scénique permet aussi de donner un rythme à l'ensemble de la pièce, de créer une atmosphère, d'indiquer le temps de la journée ou de donner de l'information au spectateur (Raymond, 1996). Le réglage à volonté de la lumière (son intensité, sa couleur, etc.) bouleverse ainsi la représentation et transforme les codes autrefois associés à la mise en scène. Nous le verrons

plus tard, les nouvelles technologies de communication auront des effets comparables sur le théâtre moderne.

En Europe, de nouvelles techniques de projection scénique font leur apparition dès le XVII^e siècle. La lanterne magique, par exemple, permet de projeter l'image d'un objet sur une surface à l'aide d'un miroir et d'une source lumineuse provenant du soleil ou d'une chandelle (Walne, 1995). Cachée derrière un rideau, la lanterne magique est abondamment utilisée au XVIII^e par des prestidigitateurs pour apeurer les foules en faisant surgir de prétendus fantômes dans une pièce³. De la même façon, le *Pepper's Ghost*, un procédé breveté en 1862 par J. H. Pepper, fait apparaître, sur une glace sans tain, l'image d'un acteur placé face à un miroir sous la scène et vivement éclairé par un projecteur électrique (Maurin, 1996).

Pourtant, c'est principalement l'invention du cinéma qui influence l'intégration d'images projetées au sein de pièces de théâtre. Gordon Craig et Adolphe Appia (1862-1928), ce dernier d'origine suisse, sont les premiers à inclure des projections colorées et des images photographiques sur la scène afin de styliser les décors de leurs mises en scène (Raymond, 1996). Vsevolod Meyerhold (1874-1940), scénographe russe, s'intéresse également au cinéma et se réfère aux codes de ce nouveau média afin de construire ses mises en scènes. Pour obtenir ce qu'il appelle la « cinéfaction » du théâtre, Meyerhold tente de reproduire les rythmes propres au montage cinématographique en mêlant, sur la scène, des projections au jeu des acteurs (Jomaron, 1981). Erwin Piscator, (1893-1966), d'origine allemande, projette aussi des images photographiques, des coupures de presse et des images filmées sur la scène pour créer ce qu'il appelle le théâtre politique. Selon Piscator, les projections cinématographiques ont trois fonctions au sein du spectacle :

1. Une fonction didactique (elles renseignent le spectateur sur des faits historiques);
2. Une fonction dramatique (elles prennent part au déroulement même de l'action);
3. Une fonction de commentaire (elles critiquent, accusent, servent à faire de l'ironie).

³ Ce phénomène est connu sous le nom de « phantasmagorie », ce qui signifie l'apparition d'un fantôme (Walne, 1995).

Si les images utilisées par Piscator servent surtout d'appui à la mise en scène, le metteur en scène allemand a le mérite d'enrichir le langage théâtral en tentant d'incorporer, pour la première fois, le film comme un élément intégral de l'action dramatique.

Josef Svoboda (1920-), de nationalité tchèque, va réellement donner aux images cinématographiques et télévisuelles une place centrale au sein du spectacle. Le metteur en scène refuse de considérer l'innovation technique comme une fin en soi, mais il croit que le théâtre doit tenir compte des technologies qui transforment la société occidentale moderne. En 1958, au cours de la Fête Internationale de Bruxelles, Svoboda inaugure, avec ce qu'il appelle la *Laterna Magika*, un spectacle qui « regroupe simultanément, dans un même espace, l'acteur, le chanteur, le danseur *in vivo*, la scène cinématique, la musique et la projection cinématographique » (De Toro, 1987 : 119). Les représentations de Svoboda ouvrent ainsi la porte, dans les décennies qui suivent, à l'utilisation massive des nouvelles technologies au théâtre ou dans divers spectacles grand public. De nouveaux termes apparaissent dès lors pour décrire cette forme de théâtre novatrice : théâtre technologique, théâtre multimédia, théâtre de l'information, et, plus récemment, théâtre électronique et théâtre informatisé (en anglais, on utilise les termes *Computing Theatre* et *Computer-mediated Theater*).

1.1.3 Nouveaux médias et théâtre moderne

Aujourd'hui, plusieurs troupes de théâtre à travers le monde intègrent des technologies de pointe à leur mise en scène : images vidéo, télévisuelles ou numériques, bandes radiophoniques, laser, holographie, sons et éclairages assistés par ordinateurs... Le texte qui suit offre une brève description des nouveaux procédés utilisés de nos jours sur la scène, en plus de donner un aperçu des changements qu'apportent ces nouvelles pratiques au théâtre.

1.1.3.1 La scène peuplée d'écrans

Les technologies audiovisuelles comme les images cinématographiques, les projections télévisuelles et la vidéo ont eu, au cours des dernières décennies, une influence déterminante sur la pratique théâtrale. L'introduction du cinéma, nous l'avons vu, a peu à peu encouragé la projection d'images filmées au théâtre. Tout près d'un siècle plus tard, la « scène (est) peuplée

d'écrans »⁴, note Diane Pavlovic, dramaturge et critique de théâtre québécoise, pour parler de l'engouement qu'ont créé chez de nombreux artistes la télévision et le cinéma. Les images télévisuelles et les écrans cathodiques, les clips de cinéma, les films et les projections vidéo font effectivement partie de nombreuses productions de nos jours⁵. Voyons tout d'abord ce que l'image filmée peut apporter à l'œuvre théâtrale.

En premier lieu, la projection peut former le décor de la pièce de théâtre. Elle peut servir, par exemple, à créer une texture ou des effets spéciaux (de la neige, de la pluie, du feu, un spectre...) afin de créer une ambiance spécifique sur la scène. On l'utilise aussi pour projeter un décor de fond qui doit changer rapidement et qui ne nécessite pas une construction physique en trois dimensions (Walne, 1995).

En deuxième lieu, l'audiovisuel peut, en créant divers effets, offrir de l'information au public :

1. Il renseigne l'auditoire à l'aide de photographies, de bouts de texte ou de clips tirés de documentaires.
2. Il donne la chance au spectateur de voir une séquence qui se déroule dans une pièce qui n'est pas visible sur la scène.
3. Il donne le point de vue d'un personnage⁶.
4. Il permet de voir en gros plan un détail – les mains d'un comédien par exemple – qui ne serait pas visible autrement.

En troisième lieu, l'image filmée peut faire partie intégrante de la mise en scène et participer, au même titre qu'un acteur, au déroulement de la narration. Un comédien, par exemple, peut discuter avec un personnage projeté sur un écran. « De ce point de vue, l'appareil technique se transforme en protagoniste; autrement dit, il devient l'élément central de la représentation » (De

⁴ Expression tirée d'un dossier de la revue québécoise *Jeu*, 1987, 44, p. 91.

⁵ Plusieurs groupes de musique font l'utilisation de ce type de technologies lors de leur tournée : les écrans géants des spectacles du groupe *Coldcut*, par exemple, projettent des images numériques synchronisées à la musique frénétique des prestations du collectif (*Coldcut* est associé aux *Ninja Tunes*, un regroupement d'artistes qui fait de la musique électronique).

⁶ La pièce *Le facteur réalité*, par exemple, montée en 1985 par la troupe montréalaise le Théâtre d'Aujourd'hui, montrait à l'auditoire un vidéo-clip que le protagoniste enregistrerait avec son magnétoscope pendant que, sur la scène, l'action se poursuivait.

Toro, 1987 : 122). Ici, la technologie n'est plus simple accessoire; elle devient plutôt constitutive de la représentation.

La projection filmée peut tenir divers rôles sur scène et redéfinit par le fait même la pratique théâtrale. Plusieurs auteurs et critiques de théâtre s'accordent pour dire que la superposition de plusieurs « scènes » – scène physique et scène(s) projetée(s) – permet au spectateur de choisir ce qu'il désire voir et, du même coup, offre un certain degré d'interactivité entre l'auditoire et la scène. Traditionnellement considérée comme une forme d'art permettant une communication à un sens uniquement, le théâtre dit multimédia offre au spectateur de participer plus ou moins activement au déroulement de la représentation⁷.

Les technologies audiovisuelles insufflent de plus au théâtre un rythme et permettent l'usage de codes jusque là associés à d'autres médias comme le cinéma ou la télévision. Michael MacKenzie, dramaturge britannique établi à Montréal et proche collaborateur de Robert Lepage⁸, note que le film et la vidéo peuvent créer, sur scène, un espace imaginaire qu'il était auparavant difficile de rendre avec la parole ou les gestes. Il explique :

Unlike traditional theatre, [the technology of film] was able to show a nuance of gesture and expression (close-up), an accretion of personal hubris (flashback), the interiority of the protagonist (point of view). Thus a series of techniques gave a new kind of narrative.
(MacKenzie, 1997 : 13)

Les états d'âmes du protagoniste et sa façon de percevoir son entourage sont dès lors retransmis au spectateur non plus uniquement par les paroles ou les mouvements corporels du comédien, mais par le biais d'une caméra, capable d'effets spéciaux jusque là impossibles au théâtre. L'intégration de techniques cinématographiques – le *close-up*, le *flash-back* – transforme donc profondément la pratique théâtrale puisqu'elle permet à l'auditoire de voir le déroulement de

⁷ Cependant, si la multiplication d'images et de détails permet une nouvelle liberté au spectateur, elle peut du même coup créer une surcharge cognitive et désorienter ce dernier. Comme l'indique clairement un critique de théâtre américain, « watching some mediatheatre productions is like trying to drive a car and read a book at the same time » (Shewey, 1987 : 7).

⁸ Michael MacKenzie a participé, entre autres, à l'élaboration du scénario du film *Le polygraphe* et de la pièce de théâtre *Elseneur* de Lepage, en plus de concevoir divers projets intégrant des nouveaux médias à la mise en scène.

l'histoire de façon polymorphe. L'image filmée fait comprendre ce que vit le protagoniste comme aucun comédien n'a pu le faire auparavant.

1.1.3.2 *L'intégration de l'ordinateur au théâtre*

La présence d'un système informatique au théâtre a des implications très terre-à-terre pour la mise sur pied d'un spectacle puisqu'elle permet d'informatiser divers procédés traditionnellement opérés par des techniciens. Au lieu de manipuler les boutons d'une console à la main, les éclairagistes peuvent aujourd'hui programmer à l'avance des séries de mouvements d'éclairages ou d'effets spéciaux (Accolas, 1987). L'ordinateur peut aussi être utilisé pour animer divers mécanismes sur scène ou pour synchroniser la musique aux mouvements ou au rythme des comédiens. Il permet également de créer des images numériques ou des animations qui peuvent ensuite être projetées sur scène de la même façon que les images filmées. L'informatique a donc un rôle très utilitaire pour l'ensemble de la mise en scène; de plus, comme la projection filmée, elle peut servir à créer des décors, une ambiance ou des personnages virtuels sur la scène.

La version la plus futuriste du théâtre électronique reste celle associée à l'expérience de la réalité virtuelle (RV). Ce phénomène permet à l'utilisateur de plonger dans un monde imaginaire et tridimensionnel généré à l'aide d'un système informatique. La représentation la plus raffinée du phénomène demeure, à ce jour, le *Holodeck*, un théâtre virtuel imaginé par les scénaristes de l'émission américaine *Star Trek : The Next Generation*. Le *Holodeck*, généré par un ordinateur super-puissant, permet à ses usagers de se promener dans des mondes imaginaires et d'interagir avec des personnages inventés. Cette représentation de la RV demeure toutefois bien virtuelle, puisque la technologie nécessaire pour créer ce type d'expérience reste encore assez primitive⁹. Elle ouvre tout de même la porte à une panoplie de spéculations de la part de critiques reliés au monde du théâtre et du multimédia. Pour certains, la RV représente l'expérience théâtrale ultime puisqu'elle permet à l'utilisateur de prendre la place du protagoniste. Howard Rheingold, auteur du livre *Virtual Reality* et véritable gourou du multimédia, argue que la réalité

⁹ Dans le *Holodeck*, les dispositifs techniques sont totalement invisibles et l'environnement virtuel a l'air tout à fait crédible. En comparaison, les produits utilisés de nos jours sont beaucoup moins sophistiqués. L'utilisateur doit se munir d'un casque, de gants et d'une combinaison munis de senseurs pour s'immerger dans un monde fictif; de plus, la résolution des graphiques est faible et la rétroaction, souvent très lente (Jones, 1993-1994).

virtuelle parvient – encore plus que les représentations théâtrales traditionnelles – à immerger l'utilisateur dans un univers fictif. Il explique :

Mimesis, which is what Aristotle said an audience gets out of a drama through suspension of disbelief and participation in that event, creates an emotional reaction. I think that, properly done, a Virtual Reality experience will have greater sense of mimesis, and of participation in the events. (Cité dans Jones, 1993-1994 : 12)

Selon Rheingold, l'immersion dans un environnement généré par ordinateur aide l'utilisateur à suspendre l'impression qu'il a de se retrouver dans un monde imaginaire, permettant ainsi une participation émotive accrue au déroulement de la narration.

D'autres penseurs n'envisagent pas la RV d'un aussi bon œil et déplorent que la technologie, encore trop embryonnaire, ne permette qu'une expérience individuelle, remettant ainsi en cause une prémisse de base de la pratique théâtrale : le rassemblement et la communion. Malgré des balbutiements parfois difficiles, la RV reste un médium potentiellement très intéressant pour le monde du spectacle et sa promesse d'interactivité bouscule la relation entre l'auditoire et la scène.

1.1.3.3 Croisements entre les arts dramatiques et l'informatique

L'informatique influence la pratique théâtrale tant au niveau pratique qu'esthétique. Le contraire est également possible. Dans son livre *Computers as Theatre*, publié en 1991, Brenda Laurel, spécialiste américaine des interactions humains-ordinateurs et titulaire d'un doctorat en théâtre, puise à même la théorie dramatique afin de proposer un modèle capable d'améliorer le design d'interfaces informatiques. Afin de justifier son modèle, Laurel part du principe que le théâtre et le design d'interfaces sont deux disciplines qui se concentrent sur le même objectif : la représentation d'une action (Laurel, 1991). Contrairement à une œuvre littéraire, qui doit être lue, une pièce de théâtre doit être jouée (*acted out*) et implique donc une performance. D'après la chercheuse, le design d'interface devrait faire la même chose; il devrait engager l'utilisateur à prendre une action afin d'accomplir la tâche désirée.

Pour ce faire, le design doit inciter l'utilisateur à prendre le rôle du protagoniste et, du même coup, à s'engager émotionnellement et rationnellement dans l'action. Pour intéresser l'auditoire à un spectacle, par exemple, il faut que la pièce ait un dénouement, c'est-à-dire que les questions et les problèmes apparus au début de l'histoire soient résolus. Ce processus permet à l'auditoire de s'impliquer dans l'action qui se déroule sur scène et de ressentir une forme de satisfaction à la fin de la représentation. De la même façon, le design d'interface devrait engager l'utilisateur dans un environnement fictif où il peut interagir avec les diverses composantes du système. La chercheuse américaine renverse ici les rôles – en considérant non pas l'impact des technologies sur le théâtre mais plutôt l'apport des arts dramatiques au design d'interfaces informatiques – et offre une perspective inusitée pour faciliter l'intégration de l'utilisateur dans des mondes générés par ordinateurs.

1.1.4 Nouvelles technologies, nouveaux discours

Les nouveaux procédés techniques exercent, nous l'avons vu, une influence considérable sur les arts dramatiques. Il est intéressant de tracer un parallèle entre ces nouvelles formes théâtrales et le développement de nouveaux discours, souvent mobilisés par les artistes ou les intervenants associés au théâtre dit technologique. Comme l'observe Brunella Eruli, rédactrice en chef de la revue *Puck*¹⁰, « quand on parle des "nouvelles technologies" il ne faut pas oublier les "nouvelles idéologies" qui en découlent » (Eruli, 1996 : 9). Tout un monde fictif coexiste effectivement avec ces nouvelles pratiques artistiques. Des questionnements, des mots-clés, des idées surgissent en même temps – et souvent même avant – que les pratiques ou les outils techniques ne soient mis sur pied ou développés. Ce mélange d'opinions, de critiques et de fantasmes forme un discours qu'il est intéressant de prendre en compte lorsqu'on parle de nouvelles manifestations artistiques. De nos jours, le mot « technologie » afflue dans tous les médias de communication; les domaines artistiques n'y échappent pas. Des artistes déclarent ainsi utiliser des nouvelles technologies alors que les moyens techniques intégrés dans leurs œuvres datent de cinquante ou parfois cent ans.

¹⁰ *Puck* est la revue affiliée à l'Institut International de la Marionnette, établi à Charleville-Mézières, au Nord de la France.

Michel Lemieux et Victor Pilon, deux artistes québécois, présentaient à Montréal, à l'automne 1996¹¹, une œuvre nommée *Pôles* où deux danseurs rencontraient, sur la scène, leurs doubles virtuels. Sur l'affiche publicitaire qui présentait le spectacle, on lisait l'information suivante : « danse et virtuel » et « 4D art ». Tout laissait croire qu'il s'agissait d'un mariage entre art et technologies de pointe. Or, la technique utilisée pour créer les copies translucides et flottantes des deux protagonistes équivalait en tous points au *Pepper's Ghost* – inventée 130 ans plus tôt – à l'exception près que les images projetées par Lemieux et Pilon provenaient d'un moniteur vidéo et étaient préenregistrées¹² (Maurin, 1996). L'exemple ne vise aucunement à dénigrer l'œuvre de Lemieux et Pilon. Il sert simplement à illustrer que le discours entourant le travail des artistes est souvent aussi important que la pratique lorsqu'il s'agit de nouvelles technologies. À ce titre, il est intéressant d'examiner l'œuvre et le discours d'un autre artiste québécois, Robert Lepage, qui affirme lui aussi vouloir marier les arts dramatiques et les nouvelles technologies. Le deuxième volet de notre problématique décrit brièvement la pratique du metteur en scène ainsi que la Caserne, le lieu où Lepage désire fusionner les arts et la science.

1.2 LA CASERNE ET *EX MACHINA*

L'intérêt que nous portons à la synergie entre théâtre et technologies est né vers l'automne 1996, alors que nous entendions pour la première fois parler de la Caserne, un centre créé par Lepage dans sa ville natale de Québec. L'ancienne caserne de pompiers, située au cœur de la vieille ville, devait être rénovée afin de donner au metteur en scène un endroit pour monter ses œuvres et, parallèlement, intégrer le théâtre, le cinéma et les nouvelles technologies. Avant de nous intéresser au lieu, traçons un bref portrait de la pratique et de la démarche de ce dramaturge-vedette du Québec.

1.2.1 Robert Lepage

Québec, janvier 1967. Par une froide journée d'hiver, un enfant de dix ans rassemble dans sa cour tous les sapins de sa rue qui, sans son secours, auraient été condamnés à finir leurs jours

¹¹ La pièce a été reprise à l'Usine C, à Montréal, du 11 au 15 mars 1998.

¹² Le même procédé a été utilisé pour le spectacle *Le grand hôtel des étrangers* de Lemieux et Pilon.

au dépotoir. Il les plante dans la neige pour créer, en pleine ville, « une forêt, déjà un théâtre » (Lévesque, 1997 : 55). Son nom : Robert Lepage. Trente ans plus tard, l'enfant devenu adulte aura monté plus de 50 spectacles, aura collaboré avec le chanteur britannique Peter Gabriel, les membres du célèbre *Royal National Theatre* de Londres, ceux du *Globe Theatre* de Tokyo ainsi qu'avec ceux du *Dramaten* – celui-là même qui abrita Strindberg – de Stockholm.

1.2.1.1 Brève biographie

Robert Lepage commence sa carrière théâtrale à 16 ans au Conservatoire d'art dramatique de Québec. En 1982, il entre au Théâtre Repère, où il apprend à manier les « cycles Repères », une approche visant à créer à partir de ressources concrètes et non à partir d'idées ou de thèmes abstraits (Gagné, 1993). En 1984, la pièce *Circulations* offre à Lepage son coup d'envoi : gagnante du Grand Prix de la Quinzaine internationale de théâtre à Québec, elle part en tournée à travers le Canada. Mais c'est la création de la *Trilogie des dragons*, en 1985, qui propulse Lepage au rang de véritable génie de la mise en scène.

Les années qui suivent voient le jeune metteur en scène monter une série de spectacles à un rythme frénétique¹³, à tel point que le journaliste québécois Rémy Charest, dans un ouvrage qu'il consacre au dramaturge, note que « la densité et la complexité [de l'agenda de Robert Lepage] dépassent même parfois l'imagination de ceux qui le côtoient »... (Charest, 1995 : 9).

1.2.1.2 Le théâtre de Lepage

« Un mot vaut mille images. »
Marguerite Duras,
dans une entrevue accordée à Françoise Faucher¹⁴

Le théâtre de Robert Lepage est reconnu pour sa richesse d'évocation et sa complexité et il est difficile, en conséquence, de le réduire à une simple description écrite. Cependant, il est utile

¹³ Cette liste n'est pas exhaustive : *La Trilogie des dragons* (1985); *Vinci*, premier spectacle solo (1986); *Le Polygraphe* (1987); *Les plaques tectoniques* (1988); *Les aiguilles et l'opium* (1991); *A Midsummer Night's Dream* de Shakespeare, à Londres (1992); le Cycle Shakespeare : *Coriolan*, *Macbeth* et *La tempête* (1992); *Secret World Tour*, spectacle pour la tournée de Peter Gabriel (1993); *Les sept branches de la rivière Ota* (1994); *Le songe*, de Strindberg, à Stockholm (1994); *Elseneur* (1995); *La géométrie des miracles* (1997); *Zulu Time* (1998); *Les Kindertotenlieder*, de Mahler, présenté au Royaume-Uni (1998); *La Damnation de Faust*, présenté au Japon (1999); *La face cachée de la lune* (2000). Entre ces nombreuses mises en scène, Lepage signe aussi quatre longs métrages (*Le confessionnal*, en 1994; *Le polygraphe*, en 1996; *Nô*, en 1997 et *Possible Worlds*, en 2000).

¹⁴ Cette citation de Duras a été tirée des propos de Lepage repris dans l'ouvrage de Rémy Charest.

d'examiner certains aspects de la pratique du metteur en scène québécois afin d'établir un parallèle entre sa façon de faire et des thèmes déjà abordés dans ce chapitre : l'importance relative du texte écrit pour la mise en scène et l'intégration d'objets sur la scène.

Le théâtre de Robert Lepage constitue un travail collectif, influencé par l'improvisation, jamais réellement achevé et sujet à des transformations dans le temps et dans l'espace (ce qu'il appelle lui-même un *work-in-progress*). Sa méthode – si on peut l'appeler ainsi – vise, à partir d'un mot, d'un dessin, d'un objet, à lancer le processus de création d'un spectacle. Dans le livre de Rémy Charest, Robert Lepage dit vouloir faire de ses pièces de théâtre des œuvres ouvertes. Il note :

Moi, je préfère partir d'une idée – le passage du temps dans Le songe, par exemple : à partir de là, on élargit et plus on y travaille, plus la pièce s'ouvre. Plutôt que de fouiller dans tous les recoins pour arriver face aux comédiens avec une conception définitive de la pièce, je cherche à implanter le bon germe de départ. (Charest, 1995 : 197)

Pour Lepage, le texte original de la pièce ne constitue pas une ligne directrice à suivre obligatoirement. Il préfère plutôt partir d'une idée ou d'un mot afin d'adapter l'œuvre et de trouver, comme le dit si bien Marguerite Duras, les « mille images » qui composeront sa mise en scène. Au sujet du texte, le jeune metteur en scène précise : « There's a lot of work to be done to convince people that you can transmit theater physically, that the text, even if you don't hear it, is respected in what you see and feel » (cité dans Gagné, 1993 : 16). S'il respecte la relation qui existe entre les arts dramatiques et la littérature, Lepage considère le théâtre comme une forme d'art qui dépasse le simple assemblage des mots qui composent la version écrite d'une pièce¹⁵. La performance, processus changeant et difficile à matérialiser, emprunte certes au langage articulé, mais également à une panoplie d'autres moyens d'expression.

Lepage refuse donc de partir du texte pour monter ses spectacles. Il porte plutôt son attention vers des mots-clés, des idées, des objets ou des dispositifs techniques qui lui servent de thèmes et qui dévoilent, par leur présence, des mondes imaginaires sur la scène. Les nouvelles

¹⁵ À ce sujet, il est intéressant de faire part au lecteur de l'anecdote suivante : lors de notre première rencontre personnelle avec Robert Lepage au café de l'Usine C le 8 juin 2001, deux spectateurs ont demandé au metteur en scène, après la représentation du spectacle *La face cachée de la lune*, s'il existait une version écrite du texte de la pièce. Robert Lepage leur a répondu par la négative.

technologies, par exemple, lui permettent de faire une lecture inhabituelle des œuvres théâtrales classiques. Pour son spectacle *Elseneur*, basé sur le Hamlet de Shakespeare, Lepage « voulait entrer dans la pièce par une porte différente, pour voir comment les nouvelles technologies (...) nous amènent à une nouvelle lecture du texte » (Lepage, 1996 : 39). D'ailleurs, plusieurs critiques lui reprochent d'accorder à la technique trop de place sur la scène. Il s'en défend bien :

Lorsque les artistes utilisent des nouvelles technologies, leur nouveauté fait apparaître ces technologies à l'avant-plan (...) Mais dans deux ans, trois ans, quand ces technologies seront assumées, elles ne seront plus à l'avant-plan comme ça (...) Le polygraphe était perçu au début comme un ramassis de gadgets, ce qui n'est plus du tout le cas aujourd'hui que ces techniques sont parfaitement intégrées. C'est un peu le prix à payer pour s'intéresser aux technologies... (Robert Lepage, Mettre en scène, c'est écrire, document d'archives Ex Machina)

Lepage parle de technologies qu'on ne voit plus une fois qu'elles sont « assumées » et « parfaitement intégrées », comme si elles devenaient invisibles après un certain laps de temps. Ce thème, central à notre problématique, sera repris en plus de détails dans le troisième volet de ce chapitre. Pour le moment, concentrons notre attention sur la Caserne, le nouveau centre de création et de production du metteur en scène.

1.2.2 La Caserne, à la frontière entre art et science

Situé sur la rue Dalhousie dans le Vieux-Québec, à côté du Musée de la civilisation, cet ancien poste de pompiers loge *Ex Machina*, la compagnie de production de Robert Lepage. Le metteur en scène explique l'origine de ce nom :

On voulait s'appeler Ex Machina pour pas qu'il n'y ait de référence... (...) On voulait que le nom ait une référence théâtrale mais on voulait que ça soit une référence technologique aussi parce que le deus ex machina c'est la machine qui fait apparaître Dieu, (...) c'est une machine à miracles qui vient sauver la pièce. Donc on voulait que la compagnie s'intéresse aux nouvelles technologies, à la mécanique, à l'ingénierie autant qu'à l'écriture, qu'au développement de projets artistiques. Pour nous c'était extrêmement lié ensemble. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

La Caserne a été créée, comme le souligne le dramaturge, pour incarner et donner vie à *Ex Machina* : développer un espace de création à la frontière entre l'art, l'ingénierie et la science, un

lieu rassembleur et multidisciplinaire où plusieurs branches artistiques et techniques se côtoient. Pour ce faire, l'équipe s'entoure de jeunes créateurs et techniciens de la région de Québec, mais aussi des nombreux collaborateurs du metteur en scène, issus de milieux artistiques très diversifiés d'un peu partout à travers le monde. La compagnie veut ainsi opérer une fusion entre spécialistes de la vidéo et du cinéma, écrivains et scénaristes, chanteurs d'opéra, marionnettistes, techniciens en multimédia et en informatique de façon à ce que chaque artisan emprunte aux autres et traverse les frontières de sa propre discipline. La Caserne pourrait ainsi se comparer aux ateliers de la Renaissance, où scientifiques et artistes se rencontraient, ou même à ceux de l'école Bauhaus, un mouvement d'architecture et d'art appliqué fondé par Walter Gropius en 1919 à Weimar, en Allemagne, et qui n'hésitait pas à mêler architectes, designers, ingénieurs, artisans et hommes de théâtre afin de créer une symbiose entre disciplines artistiques et techniques (Lovejoy, 1992). Aujourd'hui, à une époque où plusieurs artistes créent des œuvres inédites à l'aide de nouvelles technologies comme la vidéo ou l'informatique, *Ex Machina* veut renouveler l'expérience en mariant cette fois-ci des techniciens et des scientifiques aux artistes et aux créateurs.

Enfin, considération plus terre-à-terre mais certes non négligeable pour la compagnie, la Caserne permet de centraliser les bureaux administratifs et tous les projets artistiques de Lepage à Québec, de façon à gérer de front les productions maison de *Ex Machina* ainsi que les commandes de diverses compagnies étrangères. « L'avantage avec la Caserne, c'est qu'au lieu d'avoir un bureau à Québec, d'aller répéter à Montréal, de revenir puis de repartir créer dans un autre pays, maintenant, toutes nos énergies sont concentrées ici » (paroles de Robert Lepage citées dans Lamontagne, 1997 : 12).

1.3 PROBLÉMATIQUE DE L'ÉTUDE

La problématique constitue l'élément central de cette première partie du mémoire puisqu'elle expose le questionnement qui sous-tend l'ensemble de notre recherche. À la lumière des thèmes exposés dans notre bref résumé de l'histoire des arts dramatiques et des nouveaux médias, ce troisième volet présente l'angle sous lequel nous désirons aborder la Caserne, avec un intérêt particulier pour le rôle des nouvelles technologies dans la définition et la construction du centre

de création. Pour ce faire, voyons tout d'abord comment nous positionnons notre point de vue par rapport à celui des critiques et des théoriciens dont nous avons parlé dans la première partie de ce chapitre.

1.3.1 La technologie devenue invisible

1.3.1.1 Le discours : entre artistes et critiques

La sous-section 1.4 de ce chapitre, intitulée « Nouvelles technologies, nouveaux discours », souligne le rôle important du discours qui entoure toute pratique artistique. Composé d'idées, de spéculations et de points de vue, le discours émane à la fois des artistes qui pratiquent une discipline et des critiques ou des spécialistes qui observent ces manifestations artistiques. Le discours sur la Caserne, par exemple, est formé des aspirations de Lepage et de ses collaborateurs, mais également des interprétations des journalistes et des critiques qui se sont rendus sur les lieux ou qui ont interviewé les membres de *Ex Machina*. On peut également observer ce phénomène pour le thème plus général du théâtre technologique, où des artistes et des théoriciens questionnent l'impact des nouveaux médias sur les arts de la scène et tentent de définir cette discipline novatrice.

Nous voulons ici tracer la ligne entre le discours des artistes qui mettent en pratique ces nouvelles formes d'art et celui des critiques qui les examinent et les jugent d'un regard extérieur. Certes, certains artistes sont parfois critiques et vice-versa, et la tâche de séparer ce qui provient des praticiens ou des observateurs au sein d'un discours est vite brouillée. Il reste que la distinction entre les deux groupes est utile, puisqu'elle permet de nous positionner face à cette problématique. En effet, pour la poursuite de notre étude et avant d'exposer notre propre vision de la relation qui unit les technologies au théâtre, nous jugeons important de souligner que nous nous posons avant tout comme une critique qui tente d'apporter un nouveau point de vue sur la pratique d'un artiste et de ses collaborateurs. Ce point de vue est explicité en plus de détails dans la section qui suit.

1.3.1.2 Une technologie constitutive plutôt qu'intégrée

Les théories sur l'intégration des nouveaux médias aux arts de la scène sont multiples mais se rejoignent généralement pour dire que les technologies transforment et bouleversent les arts dramatiques. Avant de présenter le point de vue que nous comptons mobiliser pour la poursuite de ce mémoire, revenons brièvement sur celui des artistes, des critiques et des théoriciens dont nous avons déjà discuté.

Les nouvelles technologies ont tout d'abord été considérées comme étant utilitaires dans la mise en scène d'un spectacle : elles pouvaient ajouter au décor et à l'ambiance ou rendre plus efficaces certains mécanismes nécessaires au déroulement de la représentation. Par la suite, sous l'influence d'hommes de théâtre comme Craig et Artaud, l'intégration de nouveaux médias a été étroitement liée à l'élaboration d'une nouvelle façon d'envisager le texte théâtral, non plus comme un assemblage de mots articulés, mais plutôt comme un ensemble d'éléments verbaux, symboliques et iconiques. Les technologies audiovisuelles, par exemple, ont enrichi le langage théâtral en introduisant des effets comme le *close-up* et le *flash-back* sur la scène, permettant ainsi à l'auditoire de comprendre la narration et le point de vue des protagonistes d'une nouvelle façon. Aujourd'hui, avec l'arrivée de l'informatique et des dispositifs de réalité virtuelle, les discours sur le théâtre électronique varient énormément. Pour certains critiques, la RV représente une expérience théâtrale complète, tandis que d'autres considèrent que ces expériences sensorielles ont peu à voir avec les arts de la scène puisqu'elles remettent en cause des principes fondamentaux de la pratique théâtrale comme les notions du spectacle, du rassemblement et de la communion. La chercheuse américaine Brenda Laurel entrevoit quant à elle le théâtre et la théorie dramatique comme de nouveaux outils pour la conception d'interfaces informatiques. Elle participe à des projets où la technologie permet d'élaborer des scénarios improvisés et où les intervenants impliqués définissent de nouveaux rôles d'interaction au sein de mondes fictifs.

En examinant ce bref résumé, on remarque que la technologie est souvent perçue par les critiques et les théoriciens comme un outil capable de modifier radicalement la pratique théâtrale. Nous désirons pousser plus avant cette réflexion en considérant la technologie non plus comme

un élément distinct et extérieur au processus de création mais plutôt comme une partie constitutive et indissociable de la définition de l'objet qui nous intéresse, la Caserne.

Reprenons pour expliciter ce point de vue les paroles de Robert Lepage citées un peu plus tôt dans ce chapitre : les technologies, une fois apparues sur le marché ou, plus particulièrement, sur la scène d'un théâtre, deviennent « assumées » et « parfaitement intégrées », comme le remarque le metteur en scène, à un point tel que le public ne les voit plus. Pour illustrer ce phénomène, prenons en exemple le film du cinéaste français Matthieu Kassovitz intitulé *Assassin(s)* et produit en 1997, où un écran de télévision, parfois allumé, parfois éteint, est présent dans à peu près toutes les scènes du long métrage. Au bout d'une demie-heure, le spectateur ne remarque plus la présence de l'écran cathodique; c'est comme s'il faisait partie du décor. La citation de la critique de théâtre québécoise Diane Pavlovic, reprise dans la section 1.1.3.1 de ce chapitre, résume clairement ce phénomène au théâtre : la scène est aujourd'hui peuplée d'écrans. Les nouvelles technologies ne sont plus simplement intégrées au théâtre; elles font désormais partie de cette pratique, habitent et animent les arts de la scène comme la musique, l'éclairage et les décors le font depuis des centaines d'années, aussi bien qu'elles deviennent comme invisibles sur la scène, au même titre que le four micro-ondes ou le magnétoscope qu'on ne remarque plus à la maison. La technologie, au lieu d'être perçue comme un élément qu'on ajoute à une pratique, peut dès lors être considérée comme faisant partie intégrante du contexte dans lequel elle est placée. C'est précisément ce point de vue que nous désirons aborder afin d'examiner le rôle de la technique à la Caserne : comme un élément constitutif de l'ensemble du centre.

1.3.1.3 La technologie comme acteur de la construction

Notre angle d'approche veut envisager les nouvelles technologies comme des éléments indissociables de la Caserne. Nous posons comme hypothèse que les innovations techniques participent à la définition et au façonnement de l'espace dont s'est doté *Ex Machina*, de la même manière que Robert Lepage le définit dans son discours et sa pratique, et au même titre que l'architecture de la Caserne a été conçue pour que les créateurs soient encore surpris par les lieux dans cinq ou dix ans. La structure physique de l'ensemble, quoiqu'elle soit inerte et

apparemment sans vie, veut aider et inciter les collaborateurs de Lepage à créer des œuvres originales et inédites à chaque nouveau projet.

De la même façon, la technologie participe à la définition et à la construction de la Caserne depuis ses débuts. Elle façonne tout d'abord le discours d'*Ex Machina* et fait du lieu un centre multimédia innovateur et tout à fait avant-gardiste, où artistes et techniciens se rencontrent pour opérer une fusion entre les arts et la science. Les innovations technologiques tiennent ici un rôle primordial dans la construction sociale de la Caserne puisqu'elles définissent le statut du centre au sein de la communauté artistique et culturelle québécoise et internationale. L'endroit est perçu comme un lieu novateur justement parce que ses membres ont longtemps souligné l'importance qu'ils accorderaient à la technologie lors de sa création. L'idée d'un complexe avant-gardiste est de plus soutenue par la présence d'une panoplie d'outils techniques – réseau Internet, cédéroms, téléconférence et retransmission par satellites – sans lesquelles les fusions et les innovations que veut créer *Ex Machina* ne pourraient voir le jour.

À partir de ces constats, l'objectif principal de notre étude est de considérer la technologie comme un acteur dans la construction du centre de la rue Dalhousie. Pour ce faire, nous comptons reconstruire la Caserne en mots, c'est-à-dire reconstituer l'histoire du complexe afin de trouver en quoi ces technologies ont été – et sont toujours – impliquées dans la création du lieu. L'exercice demande de prendre en considération le rôle des technologies mais également celui de plusieurs autres acteurs impliqués dans le développement du projet : les intervenants humains (Lepage, ses collaborateurs, les architectes de l'immeuble), les organismes publics mobilisés pour financer et faire la promotion du centre (les divers paliers de gouvernement), la structure physique de l'endroit, l'architecture du lieu, les opposants au projet architectural... Les interactions entre ces divers acteurs seront observées de façon à tracer un portrait des liens qui tissent le réseau social et technique de la Caserne. Ce travail sera exécuté à l'aide de rencontres et d'entrevues avec les principaux collaborateurs qui ont coopéré ou qui travaillent encore aujourd'hui au développement du projet. La méthode utilisée pour amasser les données sera explicitée en plus de détails dans le chapitre du mémoire qui traite de l'approche méthodologique.

CADRE THÉORIQUE

« Notre démarche suit un mouvement général des sciences sociales (...) : moins s'intéresser aux réalités installées qu'à l'installation des réalités. » (Hennion, 1993 : 224)

Un peu à la manière d'Antoine Hennion, sociologue de l'innovation particulièrement intéressé à *l'installation des réalités*, notre étude cherche à mettre en lumière les négociations, les stratégies et les compromis qui ont été nécessaires pour façonner la Caserne, la maison-mère de Robert Lepage. En considérant celle-ci comme une innovation en devenir, notre analyse veut retracer les mixtes d'acteurs humains et non-humains qui ont contribué à son développement, sa définition, son existence et sa raison d'être.

Le présent chapitre expose la toile de fond théorique qui nous permettra de comprendre la genèse du centre créatif. L'approche de l'acteur-réseau de l'École des mines de Paris sera retenue afin de guider notre démarche et notre analyse. Nous discuterons tout d'abord du contexte d'émergence de ce courant en jetant un bref regard sur l'approche diffusionniste de Everett M. Rogers et sur celle du socioconstructivisme. Nous discuterons aussi des travaux de deux psychologues américains de la cognition, Donald A. Norman et Edward Hutchins, afin de mieux saisir le rôle des objets dans l'interaction humaine. Nous décrivons par la suite plus précisément le courant de la sociologie de l'innovation ainsi que les principaux concepts développés par les chercheurs de cette école : les notions de traduction, de délégation, de médiation et de script. L'approche de l'acteur-réseau (encore aujourd'hui appelée sociologie de la traduction), surtout utilisée dans des études de cas sur des savoirs scientifiques ou des dispositifs techniques, nous donnera l'occasion d'aborder la Caserne comme une innovation artistique en train de se faire.

2.1 UN CONTEXTE D'ÉMERGENCE FERTILE POUR ABORDER L'INNOVATION

Nous avons assisté au cours des dernières décennies à l'introduction massive de nouvelles technologies tant dans les foyers que dans de multiples domaines reliés au travail. En sociologie, plusieurs recherches ont voulu comprendre ce mouvement général en étudiant l'impact des NTIC (nouvelles technologies d'information et de communication) sur diverses sphères de la société. Les premières études consacrées aux innovations technologiques se sont intéressées plus

particulièrement à un moment précis du cycle de vie des NTIC : leur lancement sur le marché, leur diffusion et leur adoption.

2.1.1 L'approche diffusionniste

Deux enquêtes principales¹⁶ ont servi de référence aux tenants de l'approche diffusionniste. La première, menée en 1943 par les sociologues Bryce Ryan et Neal Gross, étudiait le cas de la diffusion du maïs hybride auprès d'agriculteurs américains. La deuxième, effectuée en 1961 par Elihu Katz, Herbert Menzel et James Coleman, portait sur la diffusion d'un médicament. Les conclusions de ces deux analyses ont démontré l'importance du réseau d'influence et des contacts interpersonnels lors de la diffusion et de l'adoption d'une innovation (Flichy, 1995).

Everett M. Rogers, maître à penser de l'école diffusionniste, a affiné ce raisonnement dans un livre publié pour la première fois en 1962, *The Diffusion of Innovations*, et devenu depuis un ouvrage phare dans le domaine de l'étude des nouvelles technologies. Le chercheur s'est interrogé plus particulièrement sur les facteurs susceptibles d'encourager la propagation d'une nouvelle technique et les comportements-types des consommateurs qui adoptaient le produit. Il a défini le processus de diffusion en quatre éléments-clés : 1) l'innovation 2) est communiquée par le biais de canaux de diffusion (média de masse, contacts interpersonnels), 3) à travers le temps 4) auprès des membres d'un système social (Rogers, 1986). Ces variables ont permis au chercheur américain de mesurer le taux d'adoption des innovations selon une courbe en S.

Toujours selon Rogers, divers attributs peuvent influencer le taux d'adoption d'une innovation : l'avantage relatif de celle-ci, la compatibilité avec les valeurs du groupe d'appartenance, la complexité de l'innovation, la possibilité de la tester et sa visibilité. Le sociologue morcèle aussi en cinq étapes le raisonnement mental du consommateur lors du processus d'adoption : premiers contacts et connaissance initiale du produit, persuasion et prise de position envers l'innovation, décision d'adopter, mise en oeuvre et confirmation. Enfin, selon le moment où les

¹⁶ RYAN, Bryce (1943). « The Diffusion of Hybrid Seed Corn in Two Iowa Communities », *Rural Sociology*, 8, 15-24 et KATZ, Elihu, MENZEL, Herbert et COLEMAN, James (1971). « The Social Itinerary of Technical Change: Two Studies of the Diffusion of Innovations », *The Process of Effects of Mass Communication*, sous la direction de W. Schramm et D. Roberts, University of Illinois Press.

consommateurs adoptent l'innovation, Rogers propose de définir des catégories précises d'adopteurs : les innovateurs, les premiers utilisateurs, la première majorité, la seconde majorité et les retardataires.

2.1.2 Critique du diffusionnisme

L'important corpus d'études de cas et de recherches empiriques mené dans le cadre du courant développé par Everett Rogers a permis de mettre à jour les réseaux personnels d'influence qu'avaient les usagers lors de l'adoption d'un dispositif technique; en bref, il a détaillé « la circulation d'une innovation au sein d'une société » (Flichy, 1995 : 30). Cependant, la théorie diffusionniste a fait l'objet de plusieurs critiques, la principale reprochant aux tenants de cette école de faire complètement abstraction de la phase de conception du dispositif technique.

En s'intéressant uniquement à la diffusion et au taux d'adoption de l'objet technique, les diffusionnistes présupposent que l'innovation est stable, figolée et parfaitement adaptée aux usagers. On nie ainsi la capacité d'évolution de l'innovation après son lancement sur le marché. Divers exemples démontrent pourtant que l'objet technique est souvent modifié *a posteriori*, dans un va et vient continu entre les usagers, qui essaient et testent la technologie, et les concepteurs, qui apportent des modifications aux nouvelles versions du dispositif. On remarque également que les usages escomptés par les concepteurs sont fréquemment modifiés, ou carrément mis de côté, par les consommateurs.

La typologie d'adopteurs qu'offre Rogers – où les consommateurs sont classés selon le moment où ils adoptent – illustre aussi les failles de l'approche diffusionniste : elle suppose en effet que le dispositif technique est perçu par tous les usagers de la même façon et que l'innovation possède des qualités intrinsèques indépendantes de ses futurs utilisateurs (Bardini, 1993). Cette conception n'accorde ainsi aucune liberté à l'utilisateur; selon le modèle diffusionniste, l'innovation, dans la phase de diffusion, est finale et s'intègre parfaitement dans le système où on veut la

propager. Les négociations amorcées lors de l'usage et l'incertitude propre à l'intégration de la technique sont dès lors laissées de côté dans ce type d'analyse¹⁷.

C'est précisément pour contredire le modèle diffusionniste que sont nées, vers les années soixante-dix, les approches de la sociologie relativiste des sciences et des techniques, que nous reprendrons ici brièvement afin de bien mettre en lumière l'appareil théorique que nous proposons pour notre étude.

2.1.3 Le socioconstructivisme

Le socioconstructivisme, connu aussi sous le nom de sociologie relativiste de la connaissance scientifique, cherche à démontrer que le développement de savoirs en science dure ne repose pas simplement sur des dynamiques autonomes et purement techniques, mais également sur une série de négociations, de controverses et de facteurs éminemment sociaux.

Les études socioconstructivistes – pour la plupart des enquêtes sur des controverses ou des projets scientifiques qui ont échoué – ont comme point de départ la notion du *programme fort* de David Bloor, chercheur américain et figure de proue de la sociologie relativiste de la connaissance. Bloor pose que les croyances scientifiques peuvent faire l'objet d'enquêtes sociologiques, à condition de respecter certaines règles de base :

1. **La causalité** : le sociologue devrait être concerné avec les conditions qui font naître les connaissances scientifiques.
2. **L'impartialité** : le sociologue doit demeurer impartial en ce qui concerne ce qui est vrai ou faux, rationnel ou irrationnel, ou ce qui constitue un succès ou un échec.
3. **La symétrie** : le sociologue doit expliquer les connaissances de façon symétrique : il devra utiliser les mêmes types de causes pour les énoncés vrais ou faux.
4. **La réflexivité** : le sociologue doit être en mesure d'appliquer les mêmes explications données pour les savoirs scientifiques que pour les savoirs sociologiques (Bloor, 1976).

¹⁷ Rogers, conscient des faiblesses de son modèle, introduit dans la troisième édition de *Diffusion of Innovations*, publiée en 1983, la notion de « réinvention » pour expliquer le degré de changement de l'innovation par les usagers lors de la diffusion et l'implantation de l'objet technique. Il indique aussi dans un ouvrage publié en 1986 que l'innovation n'est pas nécessairement un processus statique, linéaire et rationnel : « Certainly, innovation is a process, a sequence of decisions, events, behavior changes over time » (Rogers, 1986 : 138).

Les principaux tenants du socioconstructivisme¹⁸ (Mulkay; Latour et Woolgar¹⁹; Rudwick; Shapin et Schaffer; Collins et Yearley) refusent d'aborder les sciences comme des entités rationnelles, exactes et indépendantes des sociétés où elles émergent. Ils désirent au contraire démontrer que la validité d'une proposition scientifique est aussi le fruit d'une série de négociations, de débats et d'alliances au sein de la communauté scientifique (Vedel, 1994).

Les postulats posés par les sociologues de la science ont également été appliqués à l'étude des innovations technologiques par des chercheurs constructivistes comme Trevor Pinch, Wiebe Bijker et John Law. Contrairement au tenants du diffusionnisme, pour qui le dispositif technique est une entité stable et quasi absolue, les chercheurs constructivistes entrevoient l'innovation technique comme le fruit d'interactions, de compromis et de longues négociations entre divers groupes sociaux.

All technologies are shaped by and mirror the complex trade-offs that make up our societies (...) Technologies always embody compromise. Politics, economics, theories of the strength of materials, notions about what is beautiful or worthwhile, professional preferences, prejudices and skills, design tools, available raw materials, theories about the behavior of the natural environment – all of these are thrown into the melting pot whenever an artifact is designed or built. (Bijker et Law, 1992 : 3)

Un concept est central à cette approche : la flexibilité interprétative (*interpretative flexibility*), ou comment divers groupes sociaux impliqués dans la mise en oeuvre d'une innovation interprètent et perçoivent le dispositif technique (Bijker, 1993). La flexibilité interprétative veut démontrer que le développement d'une innovation technologique ne relève pas uniquement de facteurs techniques et de dynamiques intrinsèques, mais également de nombreuses visions de la technologie portées par divers groupes sociaux en concurrence (Vedel, 1994).

¹⁸ Les travaux menés dans le cadre de cette approche ont été regroupés sous le nom d'EPOR (*Empirical Program of Relativism*).

¹⁹ Bruno Latour, avec son collègue Steve Woolgar, va mener dans la foulée de ces travaux diverses enquêtes sur la production de faits scientifiques. En 1979, les deux chercheurs publient un ouvrage intitulé *Laboratory Life: The Social Construction of Scientific Facts*, où ils cherchent à comprendre la genèse de savoirs scientifiques à même le terrain, en observant des chercheurs dans un laboratoire de biologie moléculaire californien (le *Salk Institute for Biological Studies*).

2.1.4 Un détour par la Californie

Afin de mieux comprendre le modèle de la traduction, il est utile d'examiner brièvement les travaux de deux chercheurs américains, Donald A. Norman et Edward Hutchins, associés au département de science cognitive de l'Université de Californie à San Diego. Les recherches de ces deux professeurs offrent des pistes quant à l'introduction des acteurs non-humains dans l'analyse de systèmes sociaux.

2.1.4.1 Donald A. Norman et la « psychologie des choses »

Psychologue de la cognition et auteur du livre *The Design of Everyday Things*, paru en 1988, Donald Norman s'est beaucoup questionné sur les difficultés qu'éprouvaient fréquemment les gens à manier des objets et des technologies en apparence forts simples de la vie quotidienne : une montre digitale, le robinet dans une salle de bains, un réveille-matin, un micro-ondes, les portes à l'entrée d'un hôtel... Pour le chercheur, les problèmes ou les anomalies des objets résident dans leur design. Souvent, des objets ont été mal conçus particulièrement à cause d'un manque de visibilité, de feed-back ou d'indices pertinents (Norman, 1988). Ce constat pousse l'auteur à conclure qu'il existe une interaction entre les humains et les objets qui les entourent, ce qu'il appelle la « psychologie des objets de la vie quotidienne » (*the psychology of everyday things*).

Ce champ de recherche puise ses sources dans la psychologie des matériaux ou la théorie des *affordances* de James J. Gibson. L'affordance signifie ce que les propriétés de l'objet permettent (ou non) à l'usager. « If a substance is fairly rigid instead of fluid; if a surface is nearly horizontal instead of slanted; if the latter is relatively flat instead of convex or concave; and if it is sufficiently extended (...) then it affords support » (Gibson, 1977 : 68). D'après Donald Norman, lorsque le concepteur d'un instrument simple prend en compte l'« affordance » du matériel – les caractéristiques de sa surface, sa robustesse, etc. – l'utilisateur devrait comprendre comment fonctionne l'appareil sans avoir recours à des symboles ou à des instructions.

Un deuxième principe influence les interactions entre les humains et les choses : la « psychologie de la causalité ». D'après Norman, certains objets sont mal conçus parce qu'ils occasionnent de fausses relations causales. Si Jeanne clique sur le *desktop* de son Mac, par exemple, la fenêtre qui contenait le texte qu'elle était en train d'écrire disparaît automatiquement. Si c'est la première fois que la jeune femme utilise un ordinateur Mac, elle peut conclure que son texte a réellement disparu. Dans sa tête, cliquer au mauvais endroit équivaut à supprimer son texte. Mais c'est là une fausse causalité; en cliquant accidentellement sur le *desktop*, le texte a simplement été caché.

Pour faciliter l'interaction entre humains et objets, le psychologue argue que les concepteurs et les designers industriels devraient toujours respecter deux principes : 1) offrir un bon *modèle conceptuel*, pour que l'utilisateur puisse prédire en avance le résultat des actions qu'il posera à l'aide de l'objet et 2) rendre les composantes de l'objet ou du dispositif technique *visibles*, que ce soit au niveau des fonctions, du feed-back ou des indices qui peuvent guider l'utilisateur. Pour Norman, les artefacts qui ont un bon design peuvent dès lors nous faciliter la vie, au lieu de la rendre plus compliquée. « Les travaux de Donald A. Norman sont particulièrement suggestifs lorsqu'ils démontrent que les objets impliqués dans l'action peuvent être autant de ressources permettant à l'acteur d'alléger ses tâches cognitives » (Dosse, 1995 : 134).

2.1.4.2 Edward Hutchins et la cognition distribuée

Dans cette même veine, l'approche du chercheur Edward Hutchins, appelé *cognition distribuée*, est également intéressante pour envisager les relations qui unissent les humains aux objets. À travers les pratiques des individus et des artefacts techniques qu'ils utilisent, la cognition distribuée vise à comprendre comment la connaissance est partagée dans un système donné. Dans un ouvrage paru en 1995, *Cognition in the Wild*, Hutchins propose d'examiner les façons dont des marins collaborent entre eux mais aussi avec les objets qui les entourent sur un bateau.

La cognition distribuée souligne l'importance de l'environnement physique et du contexte dans la création du sens et elle aplanit la relation entre objets et sujets en considérant que les artefacts sont chargés de savoir. C'est le cas, par exemple, de la carte de navigation telle que décrite par Hutchins : « A navigation chart represents the accumulation of more observations than any one

person could make in a lifetime. It is an artifact that embodies generations of experience and measurement. No navigator has ever had, nor will never have, all the knowledge that is in the chart » (Hutchins, 1995 : 111). Les objets, qui cristallisent la connaissance, servent donc à véhiculer des représentations du monde et orientent l'action en habilitant ou en contraignant les individus présents dans un système.

La notion de *computation* présentée par Hutchins est particulièrement intéressante pour concevoir le système dans son ensemble. Au lieu de tenter de quantifier des processus cognitifs mentaux (ou la façon dont les individus gèrent l'information), Hutchins veut examiner comment les individus créent et diffusent des états de représentations au sein d'un environnement.

The system of ship navigation I have presented in this book is based on formal manipulations of numbers and of the symbols and lines drawn on a chart. (...) But not all the representations that are processed to produce the computational properties of the system are inside the heads of the quartermasters. Many of them are in the culturally constituted material environment that the quartermasters share with and produce for each other. (Hutchins, 1995 : 360)

Hutchins considère donc la cognition comme un procédé culturel, intimement lié à des représentations sociales (en dehors de l'individu) et non seulement mentales (dans la tête de l'individu). Considérer la cognition dans son état « sauvage » (*in the wild*), c'est donc tenir compte de l'environnement socioculturel pour comprendre les pratiques et les actions humaines. En plus d'aplanir l'interaction entre les humains et les objets, l'approche de Hutchins permet de comprendre comment des artefacts chargés de connaissance servent à orienter l'action humaine. Cette idée d'observer les objets comme des acteurs de l'interaction reviendra en force dans les travaux des sociologues de l'École des mines de Paris, sur lesquels nous nous pencherons à présent.

2.2 L'ACTEUR-RÉSEAU OU COMMENT FAIRE PREUVE DE FÉTICHISME

L'approche de l'acteur-réseau, aussi synonyme de sociologie de la traduction ou de la médiation, a été développée au Centre de Sociologie de l'Innovation (CSI) de l'École des mines de Paris sous l'impulsion de quatre chercheurs principaux : Madeleine Akrich, Michel Callon, Antoine

Hennion et Bruno Latour. Au lieu de s'intéresser uniquement à la diffusion des dispositifs techniques, les sociologues du CSI cherchent à en comprendre la phase de conception; leurs études tentent de retracer les réseaux d'acteurs impliqués dans l'élaboration de savoirs scientifiques et le développement d'innovations technologiques.

Pour mener leurs enquêtes, les membres de l'École des mines vont fortement s'inspirer des travaux socioconstructivistes résumés précédemment dans ce chapitre. Pourtant, malgré un postulat de départ similaire à celui de cette école – réinsérer les sciences et les techniques dans la société – les chercheurs du CSI vont considérablement s'éloigner des analyses de leurs collègues relativistes en développant leur propre vision du lien qui unit les interactions humaines.

Pour Michel Callon et ses collègues, les relations sociales sont médiatisées à travers un réseau d'objets et de non-humains qu'il convient d'observer pour comprendre la naissance des innovations. « There is no thinkable social life without the participation – in all the meanings of the word – of nonhumans, and especially machines and artifacts » (Callon et Latour, 1992 : 359). Pour pousser encore plus loin les idées émises par Donald A. Norman et Edward Hutchins dans leurs travaux, les membres du CSI posent que les artefacts doivent être considérés comme des acteurs à part entière lors de l'analyse du développement des sciences et des techniques, au même titre que les acteurs humains, par exemple. Cette position avant-gardiste renferme toute l'originalité des théories développées à l'École des mines, mais constitue également un concept qui a fait l'objet de diverses critiques.

2.2.1 La traduction

Dans un article publié en 1986 sur la domestication de crustacés dans le Nord de la France²⁰, Michel Callon pose les fondements de la *traduction*, concept fondamental des recherches du CSI sur la genèse d'innovations scientifiques et technologiques. Pour conduire son étude, le sociologue adapte le principe de symétrie de David Bloor en ce qu'il appelle la *symétrie généralisée*, c'est-à-dire « utiliser un seul répertoire pour décrire les points de vue (de tous les

²⁰ CALLON, Michel (1986). « Éléments pour une sociologie de la traduction. La domestication des coquilles St-Jacques et des marins-pêcheurs dans la baie de St-Brieuc », *L'année sociologique*, 36, 169-207.

acteurs) en présence » (Callon, 1981 : 176), peu importe qu'il s'agisse de considérations sociales ou techniques²¹. Callon parvient ainsi à identifier tous les acteurs humains et non-humains mobilisés au sein d'un réseau sociotechnique par le biais de porte-parole. La traduction compte quatre temps, que nous avons brièvement résumés ci-dessous.

2.2.1.1 *La problématisation*

L'acteur principal formule un problème qui concerne d'autres intervenants et, par le fait même, entraîne la mobilisation de plusieurs partis dans l'atteinte d'un but commun. Dans son texte, Callon examine comment trois scientifiques ont voulu maîtriser la culture des coquilles St-Jacques afin d'en augmenter la production. Pour ce faire, les chercheurs doivent répondre à une question : les larves des crustacés peuvent-elles se fixer à des collecteurs immergés dans l'eau et ainsi croître à l'abri des prédateurs marins? Cette problématique constitue un *point de passage obligé* (PPO), ou un point commun qui unifie tous les acteurs. En posant cette question, les trois chercheurs mettent en scène trois autres intervenants : les collègues scientifiques (qui désirent faire avancer les connaissances sur les coquilles St-Jacques), les marins-pêcheurs (qui veulent augmenter la production et accroître leurs revenus) et les coquilles elles-mêmes (qui « veulent » faire en sorte que leur espèce prolifère et se perpétue).

2.2.1.2 *L'intéressement ou comment sceller une alliance*

L'acteur principal doit faire accepter aux autres intervenants sa définition et sa vision de la problématique. « Nous appelons intéressement l'ensemble des actions par lesquelles une entité (ici les trois chercheurs) s'efforce d'imposer et de stabiliser l'identité des autres acteurs qu'elle a définis par sa problématisation » (Callon, 1986 : 185). Intéresser, selon Michel Callon, signifie s'interposer entre deux acteurs. Afin d'intéresser les collègues scientifiques à leur cause, les trois chercheurs doivent s'interposer entre eux et les autres scientifiques qui ne croient pas que les larves vont se fixer aux collecteurs. Pour sceller une alliance, le principal protagoniste doit donc associer un acteur à sa façon de définir un problème et le dissocier de la définition des autres.

²¹ Dans son ouvrage *L'empire du sens*, François Dosse offre une définition claire de la symétrie généralisée : « Un des principes de la symétrie généralisée est (...) de partir de la nécessaire explication simultanée et de la nature et de la société, alors que l'on a l'habitude de faire porter sur la seule société tout le poids de l'explication, ce qui revient à en rester à un schéma asymétrique » (Dosse, 1995 : 127).

2.2.1.3 *L'enrôlement ou l'intéressement réussi*

« L'enrôlement désigne le mécanisme par lequel un rôle est défini et attribué à un acteur qui l'accepte » (Callon, 1986 : 189). Cette étape suppose nécessairement un jeu de négociations entre les acteurs. Dans le cas des trois chercheurs de St-Brieuc, l'enrôlement le plus difficile se fait avec les larves de coquille. Les négociations sont longues, puisque les larves font face à des forces ennemies – les prédateurs – qui les empêchent d'assumer leur rôle et de se fixer correctement aux collecteurs.

2.2.1.4 *La mobilisation et la représentativité*

La dernière étape du processus de traduction concerne le rôle des porte-parole dans la représentation des acteurs concernés. Dans l'exemple de Michel Callon, les quelques larves qui se fixent aux collecteurs ne représentent qu'un échantillon d'un groupe plus large : l'ensemble des coquilles de la baie de St-Brieuc. Elles agissent donc à titre de porte-parole pour toute la population marine des coquilles. Quand les trois scientifiques dévoilent les résultats de leur étude au cours d'une conférence sur la biologie marine, ils deviennent à leur tour porte-parole des coquilles et des marins-pêcheurs.

Le résultat final de ce processus est une mobilisation : les trois chercheurs finissent par parler au nom des deux autres groupes. Il s'ensuit donc une traduction des besoins initiaux des divers intervenants par les chercheurs. La traduction est valable si les chercheurs sont en mesure de représenter les intérêts des deux autres groupes. « By translation we understand all the negotiations, intrigues, calculations, acts of persuasion and violence, thanks to which an actor or force takes (...) authority to speak or act on behalf of another actor or force » (Callon et Latour, 1981 : 279).

Cependant, si la représentativité est inadéquate, on peut assister à une trahison. C'est ainsi que naissent les controverses : d'autres acteurs parviennent à dissocier les intervenants du projet de base. Il y a trahison, par exemple, lorsqu'un groupe de marins, attiré par le gain immédiat d'une récolte miraculeuse, pêche sans vergogne les larves qui sont arrivées à maturité.

En faisant fi de la distinction traditionnelle entre technique et social, le modèle de Michel Callon permet de reconstruire le réseau d'humains et de non-humains impliqués dans le développement d'un savoir scientifique. Cette approche révèle également la série de négociations, d'échanges et de traductions nécessaires pour persuader des acteurs à adopter une vision précise et commune de l'innovation ou d'un projet scientifique. L'élément le plus original de la démarche – accorder un statut d'actant aux choses inanimées – a largement été examiné par Bruno Latour, collègue de Michel Callon à l'École des mines de Paris.

2.2.2 Les objets comme cadres aux interactions

Nous nous baserons en partie sur un article de Bruno Latour publié en 1994, *Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité*²², pour aborder plus spécifiquement le rôle des objets dans l'organisation sociale. L'auteur s'éloigne ici de la sociologie des sciences et des techniques pour offrir rien de moins qu'une nouvelle définition de l'interaction humaine.

D'après Latour, les deux visions traditionnelles de la sociologie – le structuralisme et l'interactionnisme symbolique – sont incapables de décrire adéquatement les sociétés humaines. Contrairement aux tenants du structuralisme, Latour ne croit pas qu'il existe une société ou une structure globale capable de dépasser les interactions. Aux interactionnistes et aux ethnométhodologues, il reproche cette incapacité de définir clairement le terme « cadre », l'unité qui nous enlèverait le fardeau d'avoir à renégocier nos rôles sociaux à tout instant.

Afin de pallier aux faiblesses des approches précédentes, Latour propose d'envisager l'interaction sous un nouvel angle. Pour ce faire, il pose l'opposition habituelle entre humains et animaux. En se basant sur des travaux en primatologie, le sociologue remarque que les singes représentent l'exemple extrême de l'interactionnisme classique (Latour, 1994) : les primates sont toujours en train de renégocier leur rôle au sein du clan. C'est ce que le sociologue appelle l'interaction *complexe*. Au contraire, l'interaction humaine est *compliquée*, c'est-à-dire qu'elle est toujours restreinte dans un cadre. Les êtres humains n'interagissent pas seulement face à face puisque

²² Ce texte constitue selon nous une synthèse intéressante des concepts élaborés par les sociologues du CSI depuis le début des années quatre-vingts.

d'autres éléments – les objets – participent aux échanges et permettent une interaction cadrée. C'est donc la nature de l'interaction qui distingue les hommes des animaux.

Pour définir cette nouvelle forme d'interactionnisme généralisé (Latour, 1994), l'auteur suggère de faire preuve d'une certaine dose de fétichisme et de considérer le rôle que tiennent les objets dans les interactions sociales. Le sociologue pose que les choses inanimées – les meubles, le plafond, les murs, les vêtements que nous portons, les mots que nous employons – servent de cadre ou de paroi aux échanges humains; en d'autres mots, des acteurs non-humains canalisent et restreignent nos interactions. Illustrons ce concept à l'aide d'un exemple. Jean entre dans le vestibule d'un restaurant où l'on a placé une pancarte qui indique ceci : « veuillez attendre que quelqu'un vous assigne une place ». Même si la pancarte est inanimée, elle agit sur Jean : elle le contraint à patienter dans l'entrée du commerce au lieu de se diriger vers une table²³.

Cette façon novatrice de considérer l'interaction permet d'introduire des « éléments qui ne paraissent pas, de prime abord, appartenir au répertoire du social » (Latour, 1994 : 595) mais qui servent bel et bien à supporter et à normaliser une multitude d'échanges que nous devrions autrement constamment redéfinir.

2.2.3 Le réseau ou le voyage dans l'espace et dans le temps

Les objets permettent de cadrer, de restreindre et de délimiter l'interaction. Pour Bruno Latour, ils exercent également une deuxième fonction : ils permettent de tisser des réseaux et offrent, en conséquence, un voyage dans l'espace et dans le temps. Reprenons l'exemple de la pancarte du restaurant. Le propriétaire du commerce, pour éviter que les clients ne choisissent eux-même leur place, a pris soin de disposer l'enseigne bien en vue, au milieu du vestibule. Un mois après avoir placé l'objet, le restaurateur continue d'agir sur ses clients par le biais de l'enseigne. Il n'a pas besoin de se poster dans le hall d'entrée pour bloquer le chemin des clients; la pancarte le fait à sa place.

²³ L'utilisation massive de systèmes informatisés pour communiquer comme le courriel ou le « chat » illustre également ce constat. La structure même des logiciels et la rapidité d'envoi des messages cadrent nos échanges et modifient nos attentes. Lorsque nous postons une lettre par la poste, une réponse est généralement requise dans les semaines suivantes. Avec le courriel, une réponse est requise au cours des jours ou même des heures qui suivent...

« En déhanchant l'interaction pour nous associer à des non-humains, nous pouvons durer au-delà du temps présent, dans une autre matière que celle de notre corps et interagir à distance » (Latour, 1994 : 603). La notion de délégation tient un rôle important dans ce processus : des humains délèguent aux objets des compétences et un programme d'actions qui, à divers endroits et divers moments, vont modeler les actions d'autres personnes. La Joconde continue ainsi à attirer des milliers de regards même si son créateur nous a quittés depuis déjà quelques siècles.

Comme l'explique Bruno Latour, l'introduction des objets en sociologie est une opération délicate, puisque « pour les sciences humaines, les choses sont devenues infréquentables depuis qu'avec les sciences exactes, elles devinrent "objectives". (...) Les objets demeurent invisibles, en tous les cas asociaux, marginaux, impossibles à engager finement dans la construction de la société²⁴ » (Latour, 1994 : 597).

Or, pour le chercheur, tel n'est pas le cas. En soulignant le rôle des objets dans l'interaction humaine, le sociologue refuse de s'attarder à la dualité qui oppose structuralistes et interactionnistes : l'interaction (le micro) et la société (le macro). Au contraire, Latour ne croit pas qu'une structure *sui generis* puisse transcender les interactions. D'après lui, le problème qui divise les deux écoles de pensée n'en est pas un, puisqu'on ne dépasse jamais l'interaction. Comme le démontrent le restaurateur et sa pancarte, ce sont plutôt des agissements antérieurs qui anticipent ceux à venir.

Agir, c'est toujours être dépassé par ce qu'on fait. Faire, c'est faire faire. Il suffit de parler avec un marionnettiste pour savoir qu'il est surpris à chaque instant par sa marionnette. Elle lui fait faire des choses qui ne peuvent se réduire à lui et dont il n'a pas la compétence même en puissance. Est-ce du fétichisme? Non, la simple reconnaissance que nous sommes dépassés par ce que nous fabriquons. Agir, c'est faire agir. (Latour, 1994 : 60)

²⁴ Les films *Toy Story I* et *II*, produits par Walt Disney et Pixar, une compagnie américaine d'animation par ordinateur, sont à ce sujet fort amusants. On y retrouve une bande de jouets vivants qui font semblant d'être inanimés en présence d'humains.

Ainsi, en plus de cadrer et de canaliser l'interaction, les objets globalisent les échanges humains en établissant des associations et des liens constants avec les personnes qui ont interagi avant nous ou à d'autres endroits. Ce sont eux qui nous rappellent que des actions qui ont pris place il y a un siècle, une année ou une journée auparavant, dans un bureau d'ingénieur de la Californie ou dans le vestibule d'un restaurant montréalais, continuent à nous influencer. Un réseau complexe résulte de ces multiples interrelations; Bruno Latour l'appelle le *flatland*, pour réaffirmer l'idée qu'on ne dépasse jamais l'interaction et qu'il est inutile de changer de cadre d'analyse pour étudier les micro ou les macro-acteurs (Callon et Latour, 1981).

2.2.4 La médiation ou l'impossibilité de dissocier le social du technique

La prise en compte des non-humains dans les interactions sociales permet aux membres du CSI de refuser une deuxième dichotomie : celle que bon nombre de sociologues acceptent en distinguant, dans leurs analyses, ce qui relève du *technique* et du *social*. Madeleine Akrich, chercheuse affiliée à l'École des mines, pousse plus loin cette piste de réflexion et note que « nous ne pouvons décrire un grand nombre d'actions sans en passer par les dispositifs techniques qui les rendent possibles » (Akrich, 1993 : 97). Ce passage obligé par les objets constitue selon elle une *médiation technique*, ou « faire se spécifier conjointement et de manière indissociable le dispositif technique et son environnement » (Akrich, 1993 : 92).

Madeleine Akrich s'est intéressée plus particulièrement à la genèse d'innovations et a publié de nombreux articles sur le transfert de technologies dans des pays du Sud (Bijker et Law, 1992). Les réseaux hétérogènes qu'elle a reconstruits pour comprendre le développement de divers dispositifs techniques lui ont permis de constater « des formes hybrides (...) qui reposent sur l'agencement inextricable entre certains éléments techniques et certaines formes d'organisations sociales » (Akrich, 1993 : 96).

La recherche menée par Michel Callon au sujet des coquilles St-Jacques de la baie de St-Brieuc nous offre un exemple concret de ce phénomène. Sans un dispositif technique (les collecteurs immergés dans l'eau), les chercheurs n'auraient jamais pu connaître le comportement des larves. Ils n'auraient pas non plus été en mesure de persuader d'autres acteurs – les marins-pêcheurs

par exemple – de participer à l'étude. En fin de compte, l'ensemble de la recherche menée par les scientifiques n'aurait pu prendre vie sans cet objet inanimé.

Une étude menée par Madeleine Akrich sur l'utilisation d'un groupe électrogène dans les communautés rurales du Sénégal illustre aussi le concept de la médiation technique. Ici, la chercheuse note que la structure même du dispositif technique spécifie les comportements et les formes d'organisations sociales au sein du village. Dans cet exemple, le groupe électrogène est recouvert d'un châssis métallique qui facilite son déplacement et fournit de l'électricité aux jeunes villageois lors de diverses activités comme des fêtes et des représentations théâtrales (Akrich, 1993).

Ici, le dispositif n'est pas perçu comme un simple instrument : il est plutôt constitutif d'une série de relations et d'interactions sociales qui auraient été impossibles sans sa présence. « Les formes d'organisations sociales qui se créent au travers des dispositifs techniques peuvent être fortement liées à certains paramètres techniques spécifiques qui rendent de fait impossible ou difficile toute substitution » (Akrich, 1993 : 95, souligné par nous). Ainsi, pour Madeleine Akrich et ses collègues, la médiation technique ne signifie pas que l'objet sert uniquement d'intermédiaire entre l'humain et le monde. Il s'agit plutôt d'un concept qui incorpore le dispositif technique comme un acteur à part entière dans l'élaboration d'un comportement ou d'une organisation sociale donnée.

Ce rôle d'actant²⁵ accordé aux objets, pierre angulaire des théories du CSI, va servir aux sociologues de l'École des mines dans la reconstruction de *réseaux sociotechniques*, c'est-à-dire l'enchevêtrement d'humains et de non-humains mobilisés lors du développement d'innovations scientifiques et technologiques. Avec l'aide de Bruno Latour, Madeleine Akrich va s'appliquer à fournir un vocabulaire cohérent (Bardini, 1996) pour aider l'analyste à décortiquer ces réseaux.

²⁵ La notion d'actant de l'École des mines s'inspire directement des travaux en sémiotique de A. J. Greimas. Pour Latour et ses collègues, un actant permet d'opérer une action, une transformation : « (An actant is) whatever acts or shifts action, action itself being defined by a list of performances through trials; from these performances are deduced a set of competences with which the actant is endowed » (Akrich et Latour, 1992 : 259).

2.2.5 Le script

Pour la chercheuse française, l'élaboration d'un dispositif technique peut être traduit en un narratif ou ce qu'elle appelle un *script*, c'est-à-dire le résultat d'un processus où le concepteur d'une technologie a inscrit sa vision du monde au sein d'un objet (Akrich, 1992). On peut définir le script comme un scénario qui dicte des compétences et un programme d'actions pré-définis à un dispositif ou un artefact. L'exemple de la pancarte du restaurateur illustre ce concept : le commerçant délègue à l'objet une compétence qui représente sa vision des choses et qui impose un comportement spécifique au client. Dans ce cas-ci, le script qu'a inscrit le restaurateur dans la pancarte pourrait se lire en ces termes : « ne bougez surtout pas, quelqu'un viendra vous assigner une place ».

Dès lors, la tâche du sociologue qui désire analyser le réseau a « pour conséquence ultime de réduire les acteurs à des entités textuelles » (Bardini, 1996 : 135) : « The aim of the academic written analysis of a setting is to put on paper the text of what various actors in the setting are doing to one another; the de-scription, usually by the analyst, is the opposite movement of the in-scription by the engineer, inventor, manufacturer, or designer » (Akrich et Latour, 1992 : 259, souligné par nous). Madeleine Akrich ajoute que le travail de l'analyste vise à « décrire les opérations par lesquelles le scénario de départ, qui se présente essentiellement sous une forme discursive, va progressivement, par une série d'opérations de traductions qui le transforment lui-même, être approprié, porté par un nombre toujours croissant d'entités, acteurs humains et dispositifs techniques » (Akrich, 1993 : 92).

Lorsque l'*in-scription* proposée par le concepteur du dispositif technique est acceptée des usagers, l'objet devient stable et il n'y a pas de controverse ou de polémique quant à son utilisation²⁶. C'est ce que les membres du CSI appellent une *boîte noire* : « that which no longer

²⁶ Dans la plupart des cas, les scripts sont rarement dévoilés puisque les machines sont « silencieuses », c'est-à-dire qu'elles fonctionnent habituellement sans que personne ne se questionne sur leur usage. Pourtant, lors d'un accident, des pages et des pages de textes permettent aux analystes de comprendre ce que la machine « avait à dire ». Latour utilise pour illustrer cet argument l'exemple de l'explosion de la navette *Challenger* : après la catastrophe, on a mis à jour des milliers de pages de transcrits permettant d'expliquer les intentions des concepteurs. « This description of a machine (...) retraces the steps made by the engineers to transform texts, drafts, and projects into things » (Latour, 1992 : 233). Michel Callon note d'ailleurs à ce sujet : « Un dispositif technique n'est jamais aussi muet qu'on pourrait le croire » (Callon, 1991 : 200).

needs to be reconsidered – things whose contents have become a matter of indifference » (Callon et Latour, 1981 : 285). La boîte noire constitue un réseau légitime, ancré et assez stable pour ne pas être remis en question à tout moment.

Dans un texte publié en 1991²⁷, Michel Callon spécifie d'ailleurs comment des réseaux d'acteurs humains et non-humains parviennent à se stabiliser en des boîtes noires tellement bien ancrées qu'une remise en question est quasi impossible. Le sociologue souligne que l'impossibilité d'un retour en arrière (ou l'*irréversibilisation* d'un réseau) dépend de deux facteurs : la durabilité et la robustesse des opérations de traduction.

Comment cette traduction parvient-elle à résister aux assauts répétés et obstinés de traductions concurrentes, finissant par les éliminer sans qu'aucun retour en arrière soit possible? La réponse réside dans deux mots : robustesse et durabilité. Ces propriétés, qui ne se mesurent que dans l'épreuve, sont d'abord celles des intermédiaires, opérateurs de la traduction (...) D'un point de vue général, on peut dire que l'irréversibilité croît à proportion que des effets de système se créent dans lesquels chaque élément traduit (...) s'inscrit dans un faisceau d'interrelations : modifier un élément, c'est-à-dire le définir différemment, suppose que l'on s'engage dans un processus de retraduction généralisée. (Callon, 1991 : 219, souligné par nous)

L'irréversibilité équivaut à des alliances et à des accords solidifiés à un point tel qu'ils empêchent un éventuel retour en arrière ou des traductions concurrentes. Le succès de l'innovation ne tient donc pas uniquement à ses qualités intrinsèques, comme le voulait le modèle diffusionniste, mais à des compromis et des liaisons entre ce qui relève à la fois du social et du technique, et à leur relative stabilité, comme l'explique Madeleine Akrich :

L'innovation réussie est celle qui stabilise un arrangement acceptable à la fois par les acteurs humains (utilisateurs, négociants, réparateurs...) et par des entités non humaines (électrons, tubes, batteries...). La force particulière de l'innovateur est de pouvoir jouer en permanence sur ces deux registres, de traiter symétriquement la nature et la société. (Akrich et al., 1988b : 16)

En se plaçant « à l'endroit (...) où se mettent simultanément en forme la technique et le milieu social » (Akrich et al., 1988a : 17), l'analyse sociotechnique permet de prendre en compte tous

²⁷ CALLON, Michel (1991). « Réseaux technico-économiques et irréversibilité », *Les Figures de l'Irréversibilité en Économie*, sous la direction de R. Boyer, B. Chavance et O. Godard, Paris : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 195-230.

les acteurs mobilisés dans le développement d'un projet, qu'ils soient vivants ou inanimés. Dans cette optique, la théorie des membres du CSI nous apparaît particulièrement pertinente pour notre étude de cas. Pour comprendre la genèse de la Caserne de Robert Lepage, que nous proposons d'envisager comme un objet sociotechnique en devenir, l'approche de la traduction permettra d'identifier tous les acteurs – humains, institutionnels, non-humains – impliqués dans les alliances et les négociations qui ont été nécessaires à la mise sur pied du centre. Les concepts développés par les sociologues de l'École des mines nous aideront à décrire comment le jeune metteur en scène a su construire une innovation, ou, en d'autres mots, « intéresser un nombre croissant d'alliés qui [l'ont rendu] de plus en plus fort » (Akrich et al., 1988a : 17).

2.3 CRITIQUE DE L'ACTEUR-RÉSEAU

La théorie de l'acteur-réseau, certes novatrice, a cependant fait l'objet de diverses critiques, notamment après le *tourant sémiotique*, c'est-à-dire donner aux objets un statut d'actant à part entière au sein de l'interaction humaine.

Pour divers penseurs, le tournant sémiotique équivaut à en revenir aux analyses des historiens traditionnels de la science et des technologies, pour qui les qualités intrinsèques de l'objet étudié fournissent une explication aux actions humaines. Cette position, « tant dénoncé(e) par les sociologues des sciences constructivistes depuis le milieu des années 1970 » (Gingras, 1995 : 7), ressemble étrangement, pour plusieurs critiques, à un retour au réalisme. Elle sera vertement décriée par Harry Collins et Steven Yearley, de l'école socioconstructiviste de Bath, lors d'un débat célèbre²⁸ tenu en 1990 et les opposant à Michel Callon et Bruno Latour. Sans reprendre les détails de cette discussion complexe, soulignons que Collins et Yearley refusent le principe de symétrie généralisée – c'est-à-dire traiter les humains et les non-humains comme des acteurs à part entière –, arguant la difficulté méthodologique d'une telle entreprise : comment en effet questionner l'objet sur le rôle qu'il a tenu dans le développement d'un savoir ou d'un dispositif technique? Pour les deux chercheurs, la prise de position de Callon et Latour accorde beaucoup

²⁸ Ce débat est repris dans une série de trois articles : 1) COLLINS, H. M. et YEARLEY, Steven. (1992a). « Epistemological chicken »; 2) CALLON, Michel et LATOUR, Bruno. (1992). « Don't throw the baby out with the Bath School » et 3) COLLINS, H. M. et YEARLEY, Steven (1992b). « Journey into space », tous publiés dans *Science as Practice and Culture*, sous la direction d'A. Pickering, Chicago : The University of Chicago Press.

trop de pouvoir aux technologies et aux objets et constitue un retour en arrière (Collins et Yearley, 1992b). Yves Gingras, dans son article *Un air de radicalisme*, résume ce point de vue en soulignant qu'il « n'apprécie guère qu'on cherche à (...) vendre [la théorie de l'acteur-réseau] comme quelque chose de nouveau. (...) Le produit final ressemble étrangement à du vieux vin vendu sous une nouvelle étiquette » (Gingras, 1995 : 7).

Tim Lenoir, dans son article *Was the Last Turn the Right Turn? The Semiotic Turn and A. J. Greimas*, pousse plus avant cette critique et questionne la notion selon laquelle les acteurs non-humains d'un réseau donné sont réduits à des entités textuelles :

Apart from my inability to find a satisfying discussion of how we get from Greimas's world of texts and narratives to the world of collective entities, quasi-objects, and nature-culture discussed in Latour's most recent essays and latest homily, We Have Never Been Modern, my concern is that, in the form of a grid of preexisting competences and roles, we are being provided a map and potentially a set of taxa that specify certain types of actors and narratives, and with this we are back to the old ground of realism and representation. (Lenoir, 1994 : 126)

En plus d'évoquer un retour à la case 1 chez des penseurs dont l'objectif était de s'opposer aux postulats du réalisme, les propos de Tim Lenoir mettent en évidence les limites du tournant sémiotique : en considérant les artefacts physiques comme des textes et en privilégiant l'analyse du discours et des *inscriptions* anticipées par le designer, la théorie de l'acteur-réseau laisse de côté toute la matérialité de l'objet.

Conscients des faiblesses de l'approche choisie, nous essaierons, dans notre analyse, de contourner ce problème en tenant compte du caractère matériel et concret des acteurs non-humains impliqués dans le réseau qui nous intéresse. Dans les entrevues menées avec les principaux intervenants du projet, nous tenterons de déceler comment certains artefacts physiques – comme la friabilité des vieux murs de l'ancienne caserne de pompiers ou l'exiguïté des lieux – ont influencé la construction et la définition du centre. Au lieu de considérer les dispositifs techniques et matériels comme des textes (ou des *inscriptions*) à décoder, notre analyse décrira les rapports concrets qu'ont entretenus les objets avec les autres acteurs ayant orbité autour du projet de la Caserne.

APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

Nous avons choisi dans ce mémoire de comprendre la genèse de la Caserne de Robert Lepage à travers la lorgnette de la sociologie relativiste de l'innovation. Comme nous l'avons vu, cette théorie suppose que la naissance d'une innovation passe nécessairement par une série de pourparlers, de négociations et de compromis avant même que l'objet technique ne soit lancé ou mis sur le marché.

Avant de présenter les données recueillies sur le terrain et de raconter l'histoire de la Caserne, nous aimerions raconter une petite histoire préliminaire, celle de notre propre démarche pour approcher le terrain qui nous intéressait. Afin de faire preuve d'une certaine dose de réflexivité²⁹ et en guise de clin d'œil aux théories relativistes de la science et des techniques, ce chapitre expose les négociations, les compromis, les déceptions et les découvertes qui ont ponctué notre démarche personnelle pour mener ce mémoire à terme.

Ce chapitre présente tout d'abord et très brièvement les préceptes méthodologiques qui soutiennent le cadre théorique choisi pour ensuite décrire les outils privilégiés pour faire l'étude de cas : l'analyse d'un corpus de documents écrits et la tenue d'entrevues semi-dirigées. Les trois derniers volets offrent un compte-rendu des démarches pour négocier l'accès au terrain et aux acteurs concernés, la méthode pour traiter les données et les limites de l'approche méthodologique.

3.1 FONDEMENTS MÉTHODOLOGIQUES DE L'APPROCHE CHOISIE

L'option théorique privilégiée dans le cadre de ce travail – la sociologie relativiste de l'innovation – guide naturellement notre recherche vers une démarche de type qualitative, inductive et exploratoire. Les fondements mêmes de cette approche ont favorisé des études de cas pointues sur la genèse et l'implantation d'objets techniques ou de savoirs scientifiques dans des contextes très variés. C'est ce que nous proposons ici de faire en analysant la naissance de l'innovation artistique qui nous intéresse.

²⁹ Le quatrième principe de David Bloor pour faire l'étude sociologique des connaissances scientifiques est celui de la **réflexivité** : le sociologue doit être en mesure d'appliquer les mêmes explications données pour les savoirs scientifiques que pour les savoirs sociologiques (Bloor, 1976).

Toutefois, si les chercheurs de l'École des mines de Paris ont su élaborer un important édifice théorique autour de notions comme le réseau sociotechnique, la traduction et le script, ils sont demeurés relativement avares de détails quant à l'approche méthodologique à adopter pour faire l'analyse de tels réseaux. Afin d'élaborer notre propre méthode de recherche, nous avons retenu quelques indices laissés par Michel Callon, Madeleine Akrich et Bruno Latour dans des articles publiés en 1986 et en 1988.

Michel Callon offre une première piste à cet égard dans son étude sur la domestication des coquilles St-Jacques et des marins-pêcheurs de St-Brieuc. À titre d'observateur, il pose une condition importante, celle de demeurer impartial face aux arguments ou commentaires émis par les acteurs impliqués dans le réseau étudié.

(L'observateur) s'abstient de porter des jugements sur la façon dont les acteurs analysent la société qui les entoure, il ne privilégie aucun point de vue et ne censure aucune interprétation; il ne lève pas le doute sur l'identité des acteurs impliqués, lorsque celle-ci est au cœur des négociations. (Callon, 1986 : 175).

Le sociologue reprendra ce plaidoyer en faveur de l'impartialité et de la neutralité dans un article écrit conjointement avec Akrich et Latour en 1988. Les trois chercheurs souligneront ici la nécessité de considérer l'innovation « à chaud », sans tenir compte du succès ou de l'échec de son implantation et de sa mise en marché *a posteriori* :

Cette exigence – restituer l'innovation à chaud sans faire intervenir dans l'explication des éléments qui ne sont connus qu'en fin de parcours – conduit à récuser toute histoire, toute interprétation qui censure, évalue, ou pis, ridiculise les prises de position ou les argumentations qui sont développées au moment où les décisions sont prises. La règle est de rétablir, sans prendre parti, les points de vue et les projets des uns et des autres. (Akrich et al., 1988a : 7)

Michel Callon adoptera également comme principe méthodologique la notion de symétrie généralisée du *programme fort* de David Bloor, c'est-à-dire expliquer les connaissances de façon symétrique et utiliser les mêmes types de causes pour les énoncés vrais ou faux. Callon remanie la définition de Bloor et impose « à l'observateur d'utiliser un seul répertoire pour décrire les

points de vue en présence (...). Nous nous imposons comme règle du jeu de ne pas changer de registre lorsque nous passons des aspects techniques aux aspects sociaux » (Callon, 1986 : 176).

Avec ces quelques pistes en tête et dans le but de rester conséquents avec l'appareil théorique choisi, nous avons opté pour une approche précise, celle de l'étude de cas, pour mettre à jour les négociations et nécessaires tiraillements ayant ponctué le développement de la Caserne. Dans le but de demeurer le plus impartial possible, deux outils ont été sélectionnés pour faire la cueillette des données : l'analyse de documents écrits et la conduite d'entrevues semi-dirigées auprès des principaux acteurs concernés.

3.2 ANALYSE DES DOCUMENTS ÉCRITS

Divers documents écrits ont servi à guider la recherche : articles de journaux et de magazines, communiqués émis par divers organismes, livres sur Robert Lepage, études de faisabilité et documents internes de *Ex Machina*. Ces documents ont été trouvés à la bibliothèque de l'École nationale de théâtre à Montréal, à la bibliothèque centrale de l'UQAM (Université du Québec à Montréal) et à celle des lettres et sciences humaines (BLSH) de l'Université de Montréal, dans les dossiers de presse de *Ex Machina* à Québec et au Bureau des arts et de la culture de la ville de Québec.

Les articles, magazines et livres sur la pratique du metteur en scène et sur le projet de la Caserne ont surtout servi à tracer la chronologie des événements et à corroborer certaines données factuelles émises par les interlocuteurs en entrevue : dates charnières et décisions importantes, controverses, durée des travaux, budgets alloués, productions en cours, etc. En début de parcours, ces textes ont aussi permis de voir comment s'articulait le dossier de la Caserne depuis quelques années. L'observateur a ainsi pu obtenir une première vue d'ensemble du réseau et des acteurs qui orbitaient autour du projet : collaborateurs de Lepage, instances gouvernementales impliquées et principaux opposants au développement du centre de création.

3.3 ENTREVUES SEMI-DIRIGÉES

Une première série d'entrevues semi-dirigées a été menée sur une période d'environ six mois, de mai à novembre 1998³⁰, auprès de dix intervenants³¹. Elles se sont toutes déroulées à Québec et ont duré entre vingt minutes et une heure et demie. La majorité des entrevues ont eu lieu dans divers bureaux et ateliers de la Caserne, exception faite d'un entretien avec M. Jacques Plante dans les bureaux de la firme d'architectes Julien & Plante, rue Sault-au-Matelot, derrière l'édifice de la Caserne; un autre avec Mme Lauraine Montreuil au Bureau des arts et de la culture de Québec; et un dernier avec Mme France Gagnon-Pratte à la maison Henry-Stuart, siège social du Conseil des monuments et des sites du Québec (CMSQ).

Une entrevue avec Robert Lepage a été menée vers la fin de la préparation de ce mémoire, en juin 2001. Cet entretien s'est déroulé à Montréal, dans les locaux de l'Usine C, centre de diffusion où le metteur en scène présentait son spectacle *La face cachée de la lune*, dans le cadre du *Festival de théâtre des Amériques* (FTA).

Toutes les entrevues ont été enregistrées (audio), sauf celle menée avec Mme Gagnon-Pratte, qui a décliné l'offre d'enregistrer la conversation.

3.3.1 Construction de l'échantillon

La construction de l'échantillon s'est faite dans un premier temps lors de la consultation d'articles de journaux et de magazines et lors d'une entrevue préliminaire menée le 8 mai 1997 avec Jean-Pierre St-Michel, proche collaborateur de Robert Lepage à l'époque. Selon la technique d'échantillonnage en boule-de-neige, une deuxième série d'intervenants a été sélectionnée et

³⁰ Trois entrevues préliminaires ont été menées quelques mois avant la série des rencontres formelles : un premier entretien au téléphone avec Jean-Pierre St-Michel, le 8 mai 1997, pour connaître le nom des collaborateurs de Lepage à la Caserne; une rencontre le 4 juillet 1997 avec Michel Bernatchez, administrateur du centre de création, pour négocier l'accès au terrain; enfin, un entretien téléphonique avec Diane Garant, coordonnatrice de la Caserne, le 7 novembre 1997, pour connaître des détails d'ordre technique au sujet du centre : date d'ouverture de la Caserne, productions en cours, rôle spécifique de chaque collaborateur.

³¹ Pour connaître la liste complète des entrevues menées dans le cadre du mémoire, voir l'annexe 1.

interviewée par la suite. Ces individus nous ont été référés lors des premières entrevues et certains d'entre eux ont été rencontrés au cours de nos premières visites à la Caserne.

3.3.2 Élaboration de la grille d'entrevue

Nous nous sommes efforcés au cours des entretiens de laisser parler les interlocuteurs le plus librement possible, en nous référant à une grille de questions ouvertes que nous avons préalablement préparée et envoyée aux personnes à interviewer³². Compte tenu des objectifs de l'étude, la grille d'entrevue devait nous fournir des renseignements sur les acteurs concernés par le projet de la Caserne, les moments-clés de la genèse de l'innovation et le rôle des acteurs non-humains (nouvelles technologies et éléments de l'architecture, principalement) dans le réseau. La grille comprenait donc une série de 11 questions divisées en trois volets principaux.

Les questions 1 et 2, d'ordre général, cherchaient à connaître les fonctions et l'implication de l'interlocuteur en rapport avec le projet de la Caserne.

Les questions 3, 4, 5 et 10 visaient à comprendre les phases de la construction du centre artistique, les impressions et la contribution de l'interlocuteur à la genèse du complexe et le discours individuel de l'interviewé au sujet du centre. La question 10 (*Si vous deviez refaire la Caserne demain matin, qu'est-ce que vous feriez différemment?*), placée à la fin du questionnaire pour permettre une ouverture en fin d'entrevue, voulait faire ressortir les contraintes rencontrées lors de la construction du centre.

Les questions 6, 7, 8 et 9 voulaient mettre en relief le rôle de l'architecture et des nouvelles technologies comme acteurs dans la construction de la Caserne. Ces questions visaient à connaître les impressions de l'interlocuteur sur l'influence de ces éléments sur la dynamique du centre artistique.

³² Pour la grille d'entrevue générale, voir l'annexe 2.

La dernière question de la grille d'entrevue était strictement méthodologique : elle demandait à l'interlocuteur de suggérer le nom d'autres personnes à interviewer pour la poursuite de notre recherche.

La grille d'entrevue a parfois été légèrement modifiée selon les fonctions et le rôle de l'interlocuteur. Lors des entrevues avec Michel Gosselin et Diane Garant, le questionnaire de base a été repris, avec une question plus spécifique sur les contraintes rencontrées lors de la construction. Ces deux intervenants avaient tous deux été impliqués activement dans le développement du centre, le premier comme directeur technique de la Caserne et la deuxième à titre de coordonnatrice des travaux du chantier.

De plus, des grilles d'entrevue spécifiques ont été élaborées pour les entretiens avec Mme Montreuil et Mme Gagnon-Pratte, chacune faisant partie d'un organisme externe à la Caserne. Le questionnaire élaboré pour l'entrevue auprès de Lauraine Montreuil³³, du Bureau des arts et de la culture de Québec, visait à connaître le rôle et l'implication des instances municipales dans la construction du centre. Le questionnaire développé pour l'entrevue avec France Gagnon-Pratte³⁴, du CMSQ, visait à mettre à jour la controverse entourant le volet architectural du projet.

3.4 CHOIX DU TERRAIN

Le choix de la Caserne comme terrain pour notre étude s'est fait à l'automne 1996, lorsqu'une proche parente et amie, Madeleine Henrie, productrice de cinéma ayant déjà œuvré avec Robert Lepage sur le tournage du film *Le polygraphe*, nous parlait pour la première fois de ce laboratoire multimédia. Il n'en fallait pas plus pour décider de faire de la Caserne le sujet de notre mémoire de maîtrise : le mandat du centre artistique, unique en son genre au Québec, cadrerait étroitement avec nos intérêts de recherche. Voyons tout d'abord en plus de détails en quoi consiste ce centre multidisciplinaire logé dans le Vieux-Québec.

³³ Pour la grille d'entrevue de Mme Montreuil, voir l'annexe 3.

³⁴ Pour la grille d'entrevue de Mme Gagnon-Pratte, voir l'annexe 4.

3.1.1 Une visite guidée en mots

La Caserne abrite officiellement la compagnie de Robert Lepage, mieux connue sous le nom de *Ex Machina*, depuis le 2 juin 1997. Le metteur en scène et son équipe ont tenu leurs premières activités dans le centre dès le mois de février 1997 – époque où ont commencé les répétitions de la pièce *La géométrie des miracles* – même si les travaux de construction n'étaient pas achevés. L'ancien poste de pompiers, que nous avons eu la chance de visiter en juillet 1997, centralise aujourd'hui les nombreux projets du metteur en scène : production d'œuvres théâtrales, tournage de vidéos et de longs métrages, élaboration de projets d'opéra, de musique et de spectacles de marionnettes, production de sites Web et de cédéroms. L'espace, aménagé pour favoriser la création et l'exploration, se veut avant tout un environnement propice aux rencontres, aux idées et aux multiples foisonnements de l'imagination.

De l'extérieur, le corps avant, la façade et la tour de la Caserne, qui donnent sur la rue Dalhousie, ont minutieusement été restaurés selon le modèle original du poste de pompiers construit en 1912.

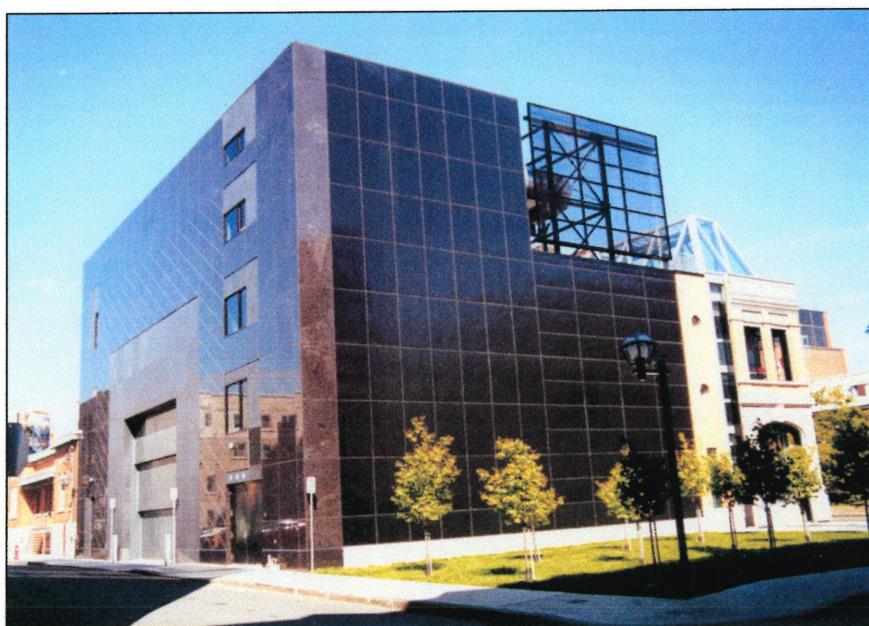
Figure 1 : Le corps avant de la Caserne Dalhousie



Chloé Gaudet, 1998

Le corps arrière du bâtiment, entièrement recouvert de granit noir, loge les espaces de création et les studios de production de *Ex Machina*. À partir de la petite ruelle située à l'arrière de l'immeuble, on peut entrer dans la Caserne par deux imposantes portes de granit noir. Ces portes peuvent être ouvertes afin de créer un espace de représentation où l'auditoire prend place sur des gradins placés à l'extérieur de l'immeuble.

Figure 2 : Le corps arrière de la Caserne Dalhousie



Chloé Gaudet, 1998

À l'intérieur, les espaces ont tous été aménagés autour d'une grande salle centrale, plus communément appelée la *boîte noire*³⁵. Cet espace de forme cubique, haut de trois étages, a été conçu pour se transformer au gré de chaque nouveau projet grâce à une trappe de cinq mètres, située en dessous du plancher, qui peut s'ouvrir afin de créer une pièce beaucoup plus profonde ou plus simplement pour cacher le matériel qui se trouvait à la surface. L'endroit peut ainsi se

³⁵ Louise Roussel, directrice de production chez *Ex Machina*, donne sa définition de la boîte noire : « Lorsqu'un théâtre est éteint, quand il n'y a pas de projecteurs, on appelle ça une boîte noire » (entretien personnel, 13 mai 1998).

métamorphoser en salle de répétition, en plateau de tournage ou en salle d'enregistrement pour la télévision.

Figure 3 : La salle de création principale (faces avant et arrière)

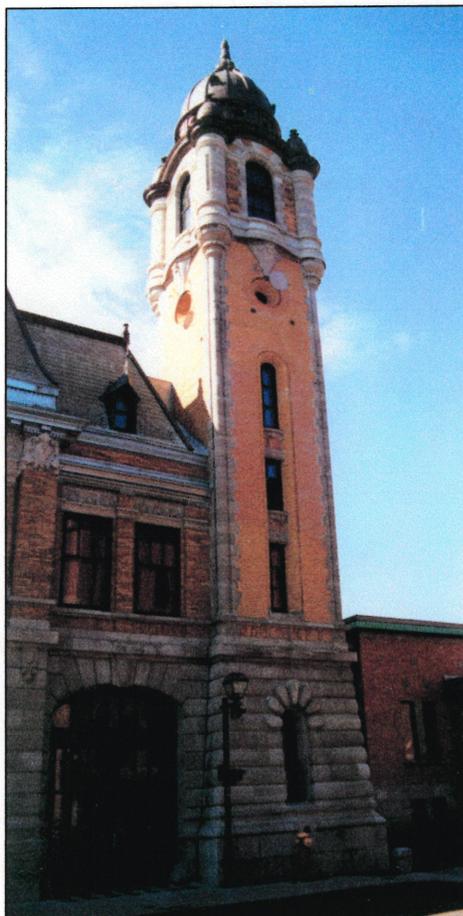


Paul Dionne (gracieuseté Ex Machina, 2001)

Au niveau du deuxième et du troisième étage, des baies vitrées permettent d'avoir une vue sur les petits studios de tous les collaborateurs qui ne travaillent pas directement dans la grande salle : techniciens du son et des éclairages, responsables des projections filmées ou multimédia et régisseurs. Ainsi, tous les intervenants d'un projet peuvent facilement communiquer entre eux, avec un accès direct à la grande salle. Les administrateurs, qui travaillent dans des locaux fermés au deuxième étage, peuvent aussi communiquer avec cette salle en ouvrant une porte qui donne accès à une passerelle où ils aperçoivent, à l'étage d'en bas, les comédiens et les concepteurs à l'œuvre.

En plus de la série de petits studios, on retrouve également autour de la pièce centrale une deuxième salle de répétition située au troisième étage, une aire de repos pour les employés et les artistes et une mansarde où sont situés les bureaux de Michel Bernatchez, directeur du centre, et de Lynda Beaulieu, agente de Robert Lepage. Sur le toit de l'immeuble, une petite terrasse a été aménagée à ciel ouvert. La grande tour, autrefois utilisée pour faire sécher les boyaux d'arrosage des pompiers et pour surveiller les feux, loge un escalier circulaire.

Figure 4 : La grande tour de la Caserne Dalhousie



Chloé Gaudet, 1998

Les poutres de fer qui supportent la structure de l'immeuble et les murs de certaines pièces ont été peints en bleu, en rouge et or, des couleurs qui rappellent la chaleur et la lumière du feu. Lepage et son équipe voulaient ainsi symboliser les origines de la pratique théâtrale, quand les gens se rassemblaient autour d'un feu pour se raconter des histoires. « L'objectif du théâtre est d'abord et avant tout de rassembler des gens dans une salle obscure et de créer un festival de la lumière », explique le metteur en scène (cité dans Delgado et Héritage, 1996 : 157, traduit par nous). Par ces métaphores – le feu, la lumière – Lepage veut faire de la Caserne un endroit où les gens sont appelés à se rassembler et à échanger.

Depuis juin 1997, le projet de la Caserne semble prolifique, puisque plusieurs projets³⁶ ont vu le jour ou ont été retravaillés dans le centre, dont plusieurs pièces de théâtre (*Les Sept Branches de la rivière Ota*, *Elseneur*, *La Tempête*, *La Célestine*, *La Géométrie des miracles*, *Zulu Time*, *La face cachée de la lune*), des opéras et diverses commandes internationales (*La Damnation de Faust*, présenté au Japon en 1999). C'est sans oublier les tournages qui se sont effectués entre les murs du centre, dont une adaptation télévisuelle des *Sept branches de la rivière Ota*, dirigée par le jeune réalisateur québécois Francis Leclerc, *Nô*, adaptation de cette même pièce, ainsi que *Possible Worlds*, le dernier film de Lepage.

3.4.2 L'approche du terrain

Nos démarches pour obtenir un accès au centre de création de Lepage et surtout aux collaborateurs du metteur en scène commencent le 25 février 1997, lorsque nous parlons pour la première fois au téléphone avec Jean-Pierre St-Michel, assistant de Robert Lepage qui a collaboré avec Madeleine Henrie, pour lui expliquer la nature de notre projet. M. St-Michel nous met en contact avec Michel Bernatchez, administrateur de la Caserne, afin de discuter de l'accès au terrain. En compagnie de Thierry Bardini, notre directeur de recherche, M. Bernatchez nous reçoit à la Caserne le 4 juillet 1997. Malgré plusieurs demandes d'étudiants pour observer la démarche du dramaturge-vedette, M. Bernatchez nous accorde la permission d'interviewer les collaborateurs de Lepage et avance même une possibilité de faire de l'observation sur certaines créations à saveur technologique d'*Ex Machina*.

En novembre 1997, nous tentons pour la première fois d'organiser une rencontre avec Robert Lepage auprès de Lyndia Beaulieu³⁷, sœur et assistante du metteur en scène. Mme Beaulieu présente la demande au metteur en scène, mais l'emploi du temps de ce dernier ne lui permet pas de nous rencontrer. Nous essayons une deuxième fois d'obtenir une entrevue le 18 septembre 1998, toujours via Lynda Beaulieu, en soulignant que nous pourrions faire l'entretien

³⁶ Les œuvres et créations développées à la Caserne et citées en exemple ne constituent pas une liste exhaustive.

³⁷ Pour le contenu de cette demande, voir la lettre en annexe 5.

par téléphone si nécessaire. Nous essayons à nouveau un refus dix jours plus tard. Françoise Rochette, qui parle au nom de Mme Beaulieu, nous écrit le 28 septembre 1998 :

Il appert que vous avez bénéficié de collaborer avec de nombreuses personnes dans l'entourage du metteur en scène québécois le plus en demande! Vous êtes chanceuse car peu de personnes peuvent en dire autant. Il est dommage que l'horaire [de M. Lepage] soit si chargé et compliqué (...) Au moment où je vous écris, M. Lepage n'est pas au Québec et à son retour son horaire est rempli d'obligations qui ne lui laissent pas de répit. Même nous, nous avons de la difficulté à trouver du temps pour régler le quotidien.

Devant ce refus, nous choisissons de nous concentrer sur des articles de magazines plus fouillés où Lepage discute de la Caserne et de la place des nouvelles technologies dans le complexe artistique.

En avril 1998, nous tentons de rejoindre Michel Bernatchez afin de vérifier s'il est possible d'être admise comme observatrice lors du développement de certaines créations à la Caserne. L'adjointe de l'administrateur rappelle quelques jours plus tard pour nous informer qu'il n'y a plus de place pour les étudiants observateurs.

Face à ces contraintes, nous canalisons nos énergies sur les entrevues semi-dirigées avec les collègues du metteur en scène. Les premières entrevues sont fixées les 13 et 14 mai 1998 avec trois collaborateurs de Lepage chez *Ex Machina* : Louise Roussel, directrice de production, Jacques Collin, responsable de l'atelier d'images et de diapos et Carl Fillion, scénographe. Le 14 mai, nous rencontrons également Jacques Plante, architecte de la firme Julien & Plante, qui a conçu les plans du centre de création.

Le 7 juillet 1998, des entretiens sont menés avec Véronique Couturier, responsable du multimédia à la Caserne, ainsi que Diane Garant, qui a participé aux réunions de chantier lors de la construction du centre.

Le 24 septembre 1998, nous obtenons une entrevue avec Michel Gosselin, directeur technique qui a orchestré la scénographie et la construction de la Caserne, et Jean Bourgault,

administrateur de Mirage Multimédia, une firme de post-production qui a installé ses pénates dans la Caserne. En fin de journée, nous conduisons également une brève entrevue avec France Gagnon-Pratte, du Conseil des monuments et sites du Québec (CMSQ), une opposante au projet architectural de la Caserne.

À l'aide d'une référence à la ville de Québec qui nous a été fournie par l'architecte Jacques Plante, nous rencontrons le 11 novembre 1998 Lauraine Montreuil, coordonnatrice du Bureau des arts et de la culture de Québec.

Au printemps 2001, vers la fin de la rédaction de ce mémoire, un heureux hasard nous permet d'obtenir une rencontre avec Robert Lepage. Notre conjoint Steeves Veilleux croise un soir le dramaturge dans la rue à Québec, lors de la tenue dans la Vieille capitale du Sommet des Amériques. Il approche le metteur en scène, lui explique le but de notre recherche et lui demande de nous accorder une brève entrevue. Lepage accepte d'organiser une rencontre lorsqu'il sera à Montréal en juin dans le cadre du *Festival de théâtre des Amériques* (FTA). Le 10 juin 2001, le metteur en scène nous accorde un entretien d'environ 45 minutes dans sa loge, à l'Usine C, avant le début du spectacle de *La face cachée de la lune*. Calme, aimable et facile d'approche, le dramaturge répond gentiment à toutes nos questions au sujet de la Caserne. Cette entrevue de dernière minute – sur laquelle nous ne comptions plus mais qui termine certes en beauté notre cueillette de données – clôt la série d'entretiens à mener pour compléter le mémoire.

L'échantillon total regroupe douze personnes rencontrées individuellement. Outre Robert Lepage, directeur artistique chez *Ex Machina*, on retrouve autour de lui ses plus proches collaborateurs, qui forment le noyau dur de la Caserne. Il s'agit en somme d'une équipe assez petite³⁸ : Michel Bernatchez, administrateur, Michel Gosselin, directeur technique, Louise Roussel, directrice de production, Jacques Collin, responsable de l'atelier photo, Carl Fillion, scénographe, Diane Garant, coordonnatrice du centre et Véronique Couturier, responsable du multimédia. Viennent ensuite les personnes capables d'offrir un point de vue externe sur la Caserne : Jacques Plante,

³⁸ Comme l'explique Carl Fillion, « l'équipe de la Caserne n'est pas très grosse. Mais il y a beaucoup de collaborateurs » (entretien personnel, 14 mai 1998). De nombreux spécialistes viennent effectivement se greffer au personnel de *Ex Machina* à chaque nouvelle production.

architecte, Jean Bourgault, de la firme Mirage Multimédia, Lauraine Montreuil, de la ville de Québec et France Gagnon-Pratte, du CMSQ.

Toutes ces rencontres ont été organisées pour tenter de respecter les principes méthodologiques de base des sociologues du CSI lors de l'étude de la genèse des innovations : considérer tous les points de vue en présence sans porter de jugements de valeur sur l'interprétation de chacun.

3.5 CODAGE ET TRAITEMENT DES DONNÉES

Afin de procéder à l'analyse des données, toutes les entrevues ont tout d'abord été transcrites sous la forme de verbatim. Les données ont ensuite été regroupées en cinq grands thèmes selon les questions de notre grille d'analyse :

1. La définition de la Caserne;
2. Les facteurs déterminants pour construire le centre;
3. L'influence de l'architecture;
4. Les contraintes;
5. La place des nouvelles technologies.

Suite à cet exercice, nous avons jugé pertinent de créer une ligne de temps pour placer en ordre chronologique tous les développements reliés à la construction du centre. Cette ligne nous a servi de guide de référence tout au long de l'analyse pour vérifier divers renseignements comme des dates ou les sources des citations.

Avec en main ce premier codage très général, nous avons par la suite entrepris de classer les données selon des sous-thèmes beaucoup plus spécifiques. Avec l'aide de tableaux, nous avons divisé chaque grand thème en une série d'idées qui revenaient dans les entrevues. Nous avons tout d'abord noté les idées les plus récurrentes, pour terminer avec celles présentes dans seulement un ou deux entretiens. Pour le thème « Définition de la Caserne », par exemple, nous avons décelé trois sous-thèmes : 1) la Caserne comme lieu de création et d'expérimentation; 2) la

Caserne comme lieu de rencontre et d'échange et 3) la Caserne, une fierté pour la ville de Québec³⁹.

La suite de l'analyse relève davantage d'une démarche intuitive, plus difficile à expliquer... Pour illustrer notre propos, imaginons un enfant qui s'amuse avec des blocs *Lego* : en jouant avec les sous-thèmes, en les regroupant ensemble, les défaisant, les regroupant à nouveau mais de façon différente, nous avons finalement classé les données en trois grands volets, tout en respectant la chronologie des événements de la construction du centre.

Notre classification a tout d'abord permis de déterminer les acteurs impliqués dans le réseau sociotechnique de la Caserne; tout d'abord, les alliés les plus forts de *Ex Machina*, puis les opposants au projet. Nous avons ensuite décelé les stratégies d'intéressement mise sur pied par l'acteur principal – ici, Lepage et son équipe – pour réunir autour du projet tous les intervenants nécessaires pour faire de la Caserne une réussite. Enfin, nous avons identifié les revirements inattendus et les façons dont certains acteurs non-humains sont venus contrecarrer le projet initial des concepteurs et des architectes.

3.6 LIMITES DE L'APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

3.6.1 Difficultés d'approche du terrain

Si la Caserne a été un terrain riche et tout à fait stimulant pour notre étude, il n'en demeure pas moins que l'accès aux acteurs concernés n'a pas toujours été facile. Ce phénomène s'explique par le train de vie et les horaires surchargés de Robert Lepage et de ses collaborateurs. Comme nous l'a confié Carl Fillion, scénographe à contrat pour la Caserne, « il ne faut pas trop compter sur ses fins de semaine de congé quand on travaille ici » (entretien personnel, 14 mai 1998).

Nous avons vite été ramenés à cette réalité à plusieurs reprises au cours de notre recherche, tout d'abord en constatant les difficultés pour rencontrer le metteur en scène, puis ensuite lors des entrevues, où nos interlocuteurs étaient constamment sollicités au téléphone ou par leurs

³⁹ Pour connaître tous les sous-thèmes de l'analyse des données, voir l'annexe 6.

collègues. Malgré l'ouverture, la flexibilité et la grande amabilité de toutes les personnes rencontrées, nous avons ainsi eu à quelques reprises l'impression de déranger l'équipe de travail, tant chaque membre était affairé ou pressé.

Le sentiment que la Caserne était un centre difficile d'accès s'est aussi concrétisé lorsque l'observation sur le terrain ne nous a pas été accordée. Nous voulions faire de l'observation non-participante afin de voir comment les nouvelles technologies étaient utilisées lors du développement des créations de Lepage. Ce refus a tout d'abord été très décevant; pourtant, il nous a forcés à consacrer nos énergies sur les entretiens semi-dirigés et nous a fait réaliser par la suite que les transcriptions d'entrevue et les documents écrits amassés au cours de notre recherche allaient fournir amplement de données pour compléter l'étude de cas. Ce refus nous a aussi fait réaliser à quel point il est important de préparer longtemps à l'avance l'approche du terrain, surtout s'il s'agit d'un terrain aussi en demande que celui de la Caserne.

3.6.2 Des données désuètes?

L'analyse des entrevues menées en 1998 s'est effectuée au cours des années 2000 et 2001, certains événements étant venus retarder le dépôt de ce mémoire. Devant cet état de fait, une question légitime se pose : les données amassées il y a trois ans sont-elles aujourd'hui désuètes ou dépassées?

Pour répondre à cette interrogation, il est tout d'abord utile de mentionner que l'entrevue obtenue avec Robert Lepage en juin 2001 a permis d'obtenir des détails et de nouvelles informations qui nous ont aidés à finaliser l'étude de cas. De façon encore plus importante, il faut ensuite rappeler que l'objectif de notre recherche consiste à analyser la genèse et la construction de la Caserne. L'étude de cas veut mettre à jour les négociations qui ont été nécessaires pour que le centre artistique voie le jour en juin 1997. Comme nous le verrons dans le quatrième chapitre du mémoire, les pourparlers concernant le projet de la Caserne ont commencé en 1993; l'analyse proprement dite se concentrera donc sur une tranche définie dans le temps, soit entre 1993 et 1998. En conséquence, les données recueillies en entrevue sont toujours aussi valables pour notre étude qu'elles l'étaient en 1998.

**ÉTUDE DE CAS :
LA CASERNE OU COMMENT CONSTRUIRE
UNE MACHINE À RACONTER DES HISTOIRES**

Phillipe⁴⁰ prépare un enregistrement vidéo qui sera envoyé dans le cosmos à l'intention d'éventuels extraterrestres. Il explique un peu ce qu'est la vie sur terre et présente aux extraterrestres son appartement :

« Alors ici on retrouve le salon, là dans le coin il y a un foyer. Avant les gens se réunissaient ici, autour du feu, pour se raconter des histoires et se raconter leur journée... Et ici bien il y a la télé. Aujourd'hui les gens se réunissent autour de la télé, c'est elle qui raconte des histoires. Et après elle leur raconte sa journée... »

Cet extrait tiré d'une des plus récentes productions d'*Ex Machina, La face cachée de la lune*, illustre avec humour la place que prennent dans notre ère moderne les objets inanimés et les médias, ou ce qu'on appelle plus simplement dans la vie quotidienne les « choses ». L'analyse que nous proposons ici a justement pour but d'envisager le rôle des objets inanimés – et à première vue bien inoffensifs – dans la construction de la Caserne. Si nous voulons redonner aux objets leurs lettres de noblesse, notre analyse ne s'attardera certes pas seulement à eux, mais plutôt à un réseau dit sociotechnique, et en conséquence formé à la fois d'entités sociales et techniques – intervenants humains, organismes publics, objets inanimés, dispositifs technologiques – tous mobilisés dans l'atteinte d'un but commun : mettre sur pied dans la ville de Québec un centre artistique avant-gardiste et novateur, maison-mère du metteur en scène Robert Lepage.

Notre analyse comporte trois volets principaux. Le premier volet identifie les arguments mis sur pied par *Ex Machina* pour attirer les acteurs institutionnels nécessaires au financement et au démarrage du projet. Le deuxième volet du chapitre vise à décrire la construction virtuelle de la Caserne, c'est-à-dire les intentions des concepteurs pour en faire un complexe unique en son genre et surtout créé expressément pour servir la création artistique. Le dernier volet examine la mise en œuvre concrète et les revirements inattendus de la construction physique du lieu, là où les objets inanimés revendiquent leur droit de parole...

⁴⁰ Philippe est le personnage principal du spectacle *La face cachée de la lune*, présenté pour la première fois à Québec en mars 2000.

4.1 UN ARGUMENT DE TAILLE, REVENIR À QUÉBEC

4.1.1 Le poids de la notoriété

L'acteur central qui porte le projet de la Caserne sur ses épaules est sans contredit Robert Lepage. Au printemps 1993, lorsqu'il annonce sa volonté de fonder un centre de création multidisciplinaire à Québec, le dramaturge a derrière lui quinze années d'expérience dans le milieu théâtral et sa réputation est solidement ancrée aux États-Unis, en Europe, en Asie et en Océanie. Jean Bourgault, directeur de la firme Mirage Multimédia, qui collabore de près avec Lepage, résume bien le statut du dramaturge : « Il ne faut pas se le cacher, Robert est une *super star* dans son domaine (...) Il est acclamé partout dans le monde » (entretien personnel, 24 septembre 1998). Dans une étude de faisabilité soumise à la ville de Québec en janvier 1994, l'équipe de *Ex Machina* n'hésite d'ailleurs pas à le comparer aux grands noms du théâtre contemporain :

Depuis quinze ans, il a écrit, mis en scène ou interprété près d'une centaine de spectacles de théâtre, sa renommée s'est accrue au point d'en faire, avec les Wilson, Stein, Sellars, Mnouchkine et Brook, un des metteurs en scène occidentaux les mieux cotés. (...) Des cartels de créateurs comme The Box (le centre de création de Peter Gabriel), Real World (le parc d'amusement technologique et alternatif de Barcelone), le Jim Henson Group (créateur et propriétaire du Muppet Show) ont manifesté leur intérêt et sollicité les talents de Lepage. Par ailleurs, la mise en scène du dernier spectacle de Peter Gabriel a valu à Lepage des invitations (déclinées...) d'autres groupes rock, comme Kiss et Duran Duran. (Étude de faisabilité, janvier 1994 : 1)

Cette notoriété et cette célébrité, nous le verrons plus loin, vont peser lourd dans la balance lorsqu'il s'agira de développer le projet de la Caserne. Cependant, au début des années 90, elles ne sont pas sans causer certains problèmes au jeune metteur en scène et à son équipe. Michel Bernatchez, administrateur de la Caserne, explique :

On allait devenir schizophrène! On était écartelé géographiquement. Je me souviens d'un moment où Robert faisait une mise en scène en Allemagne et une à Tokyo; pendant ce temps-là, on tournait en France et aux États-Unis. La coordination devenait impossible. (Robitaille, 1997 : D3)

La nécessité de trouver un lieu adéquat pour développer et gérer les productions personnelles de Lepage, les tournées de ses nombreux spectacles et les commandes de grandes institutions théâtrales devient criante. Déjà, de nombreuses compagnies à travers le monde l'ont approché pour lui offrir des lieux de création et de production. Michel Gosselin, directeur technique de la Caserne, relate : « Robert a eu des offres pour travailler... Pour se faire faire des centres un peu semblables à ici [la Caserne] à Stockholm, puis à Londres, puis à Tokyo. La dernière en liste, c'était Toronto qui était intéressée à installer Robert » (entretien personnel, 24 septembre 1998).

Pourtant, Robert Lepage semble tenir mordicus à s'installer dans sa ville natale de Québec. Il explique :

Le deuxième besoin c'était de revenir vers Québec. Quand je suis parti du [théâtre] Repère j'ai vécu cinq ans à Montréal, même presque six ans et les trois dernières années j'ai fait l'aller-retour Ottawa au Centre national des Arts. (...) Or j'avais besoin de revenir à Québec. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Ce souhait cache une intention soulignée par le metteur en scène mais également par certains membres de son équipe : prouver avec la Caserne qu'il est possible de vivre des arts de la scène à Québec. La rivalité entre Montréal et Québec, légendaire dans la province, est ici peut-être encore plus marquée, puisque la renommée de Montréal en matière de danse moderne, de théâtre et de cinéma et son dynamisme au niveau du multimédia font en sorte que la plus grande partie de l'argent accordé aux arts et à la culture est centralisée dans la métropole. Le metteur en scène parle d'ailleurs de ce phénomène avec une pointe d'amertume :

Nous on est toujours le parent pauvre de Montréal. C'est un projet [La Caserne] qui n'a pas coûté la moitié de ce que a coûté l'Usine C⁴¹. C'est comme ça que ça marche ici, c'est dans les grosses villes que ça polarise tout. Tandis qu'en Europe il y a beaucoup d'argent décentralisé. Il y a des petites villes qui deviennent tout à coup de grands grands centres culturels, des centres d'expérimentation... Alors nous on essaie avec la Caserne d'amener cette mentalité là ici... Mais c'est bien nouveau de dire que les meilleures conditions de travail c'est de ne pas être à Montréal! Moi j'ai toujours pensé ça. Mais ici j'ai l'air d'un Martien si je dis ça. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

⁴¹ Inaugurée en 1995 dans le quartier centre-sud de Montréal, l'Usine C est un centre de création qui loge la compagnie de danse moderne Carbone 14. L'Usine C sert aussi d'espace de diffusion pour des spectacles de danse, de musique et de théâtre et des expositions consacrées aux arts visuels.

Le fait d'installer la Caserne à Québec vient en quelque sorte contre-balancer cette polarisation, en plus de prouver qu'il existe une vie artistique et théâtrale en dehors de Montréal. Véronique Couturier, responsable du multimédia chez *Ex Machina*, exprime clairement cet enjeu :

Mais je trouve que depuis que la Caserne est ici justement, il y a une énergie différente. La ville, Ex Machina, je pense que la ville était bien contente d'accueillir Robert à Québec. Parce que ça aurait peut-être été un échec... peut-être plus une déception, qu'il s'installe à Montréal. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Diane Garant, coordonnatrice de la Caserne, ajoute :

Au départ il y avait plusieurs personnes de Montréal qui m'avaient dit entre autres – parce que c'est plate – il y a une attitude chez certaines personnes à Montréal que Montréal c'est le centre de l'univers, après ça il n'existe plus rien... C'est plate mais c'est ça, je le vis régulièrement. « Ça marchera jamais à Québec, il y a jamais personne qui va vouloir travailler avec vous autres... » Écoute, on a dix-huit Suédois qui viennent de repartir... (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Robert Lepage fait ainsi la preuve que sa ville natale, qu'il adore, peut très bien loger la Caserne et qu'il est possible de faire du multimédia et même du cinéma à Québec. Lauraine Montreuil, coordonnatrice du Bureau des arts et de la culture de la ville, relate quelle influence a eue la Caserne sur la vie culturelle de la ville :

Des gens se demandaient comment les arts pouvaient survivre à Québec. Si on regarde sur la scène internationale à partir de Québec, je pense que ça a motivé beaucoup. On sent qu'il commence à y avoir plus de tournages, plus de films... Parce que lui même en fait, mais parce qu'il y a une technologie qu'il peut offrir. (...) Il n'a pas choisi Québec pour rien. Il ne veut pas vivre à Montréal, pas parce qu'il n'aime pas la ville mais parce qu'il ne se sent pas chez lui. Or tout ça mis ensemble, c'est intéressant, que la qualité de vie de Québec a été mise en évidence par le retour aussi de Robert Lepage. (Entretien personnel, 11 novembre 1998)

Avec la Caserne, *Ex Machina* veut faire valoir qu'il est possible d'implanter une structure artistique dynamique, avant-gardiste et rentable à Québec, capable de recevoir des artisans prestigieux d'un peu partout dans le monde. Si nous retournons à l'époque où le projet se met en branle, cette problématique de base – trouver un lieu adéquat pour créer et centraliser les projets d'*Ex Machina*

à Québec, accélérer le retour de Lepage dans la Vieille capitale et, en quelque sorte, damer le pion à Montréal – va rapidement rassembler divers acteurs, qui vont se greffer au projet de la Caserne, se l'approprier ou s'y opposer. Il s'agit, selon la sociologie de la traduction, d'un *premier point de passage obligé* (PPO), c'est-à-dire un point commun qui permet de rassembler plusieurs intervenants autour d'un même projet.

4.1.2 La ville de Québec : un allié gagné d'avance

Un acteur va immédiatement se lier au projet du metteur en scène. Il s'agit de la ville de Québec, représentée par le maire Jean-Paul L'Allier et par Lauraine Montreuil, responsable du dossier de la Caserne et coordonnatrice du Bureau des arts et de la culture de la ville, un organisme dont le mandat consiste à maintenir des emplois liés aux arts dans la région. Au printemps 1993, après que Lepage ait eu annoncé publiquement son désir de fonder un centre de création à Québec, Jean-Paul L'Allier s'empresse d'offrir au dramaturge une ancienne caserne de pompiers désaffectée située près du Vieux-Port de Québec. Lauraine Montreuil explique comment le maire a approché l'homme de théâtre à cette époque :

Lorsque les médias ont annoncé la volonté de Robert Lepage de s'implanter à Québec (...), Jean-Paul L'Allier a communiqué directement avec Robert Lepage, qui était à Paris à ce moment-là, et lui a proposé la Caserne Dalhousie en disant : « On a un lieu qui est désuet, à côté du Musée de la civilisation, qui pourrait éventuellement vous servir si vous étiez intéressé à vous y installer ». (Entretien personnel, 11 novembre 1998)

Robert Lepage mentionne lui aussi l'appui du maire de Québec à l'égard de son projet : « C'est sûr que le maire L'Allier a été très très... Il a dit écoute si tu reviens à Québec on va te donner un lieu. [Son appui] a été bien déterminant » (entretien personnel, 10 juin 2001).

Le maire et son administration ont de bonnes raisons de vouloir garder coûte que coûte le jeune metteur en scène à Québec. Ils désirent tout d'abord mettre en valeur le volet culturel et artistique de la ville, un mouvement amorcé, entre autres, avec l'ouverture du Musée de la civilisation de Québec en 1988 et avec celle, en 1995, du complexe Méduse, une coopérative de producteurs et de diffuseurs artistiques de Québec. La rétention d'un artiste du calibre de Lepage offre des

avantages indéniables à la communauté artistique déjà implantée à Québec : notoriété et rayonnement international, opportunités d'emploi, possibilités d'échanges avec des artistes d'ailleurs et accès à une structure et à des équipements de production et de diffusion. Comme le relate Lauraine Montreuil,

Garder un créateur comme Robert Lepage [à Québec], ça pouvait sûrement contribuer à la dynamique culturelle et motiver l'ensemble de la communauté artistique à continuer son travail. C'était une façon de signifier qu'on croit en nos créateurs. (...) Robert Lepage a une réputation quand même assez importante. (...) On savait très bien que son accueil allait donner un nouveau souffle aussi. (...) On savait aussi que ça allait mettre à profit d'autres artistes que lui-même et que s'il faisait ce retour là c'était aussi pour profiter de la caractéristique des artistes de Québec, des créateurs et tous ceux qui gravitent autour du spectacle et du cinéma. (...) On sent que ça a beaucoup motivé le milieu théâtral, le milieu des arts visuels... Tous ceux qui gravitent autour de l'œuvre de Robert Lepage, qui est souvent variée... Il a amené du travail à ces gens-là. (...) Il est très motivant pour le milieu artistique. (...) Comme dans n'importe quel secteur, quand on a une tête forte, souvent le reste se développe très fort autour même si ce ne sont pas des vedettes de la même nature. Il ne faut pas avoir peur d'avoir un leader qui émerge et ça rayonne sur les autres. (Entretien personnel, 11 novembre 1998)

Un dernier argument de taille vient renforcer le désir de l'administration de Québec de garder Lepage chez elle : la ville ne veut pas commettre la même erreur avec le metteur en scène qu'avec le Cirque du Soleil, organisme artistique reconnu à travers le monde, qu'elle a laissé filer vers Montréal après lui avoir refusé sa demande de s'installer sur des quais du Vieux-Port. Lors d'une conférence de presse donnée à Québec en février 1995, le maire Jean-Paul L'Allier lui-même rappelle ce malheureux incident : « Robert Lepage est un moteur pour la vie culturelle. Il ne faut pas qu'on fasse avec lui ce que la ville de Québec a déjà fait avec le Cirque du Soleil ou ce que Paris a déjà fait avec Bérart, le laissant partir pour Bruxelles » (Garneau, 1995).

Dès juin 1993, la ville entame ses premières actions pour encourager le projet et confie à *Ex Machina* le soin de préparer une étude de faisabilité sur l'utilisation de l'ancienne caserne de pompiers comme centre de création et de production. Au début juin 1994, l'équipe de Lepage achemine des demandes de subventions à la ville de Québec, au ministère québécois de la Culture et des Communications et au ministère fédéral du Patrimoine canadien. Le 14 juillet 1994,

la ville de Québec annonce dans un communiqué qu'elle accordera à *Ex Machina* une subvention de 1 500 000 \$ pour la réalisation du projet. L'ancienne caserne de pompiers, construite à l'origine en 1912, sera mise à la disposition de l'organisme artistique par le biais d'un contrat d'emphytéose de 35 ans. Comme l'explique Michel Gosselin, directeur technique du centre créatif, « le bail emphytéotique de 35 ans signifie que la ville est propriétaire et que [*Ex Machina*] est locataire. Mais on a toutes les charges d'un propriétaire » (entretien personnel, 24 septembre 1998)

Première instance publique à accorder son appui à la compagnie, la ville de Québec deviendra rapidement le porte-parole officiel du projet auprès des autres paliers gouvernementaux sollicités pour le financement. Elle se donnera le mandat de convaincre le provincial et le fédéral d'investir dans la Caserne de Lepage puisque, tel qu'indiqué dans un communiqué diffusé le 14 juillet 1994, son offre de 1,5 millions de dollars est « conditionnelle à la confirmation d'une aide financière des gouvernements du Québec et du Canada ». Le Bureau des arts et de la culture, qui n'a pas de pouvoir décisionnel, entrera dès lors en scène, avec un important rôle à jouer pour soutenir le dossier et pour sensibiliser les fonctionnaires et les dirigeants provinciaux et fédéraux aux besoins du créateur. Comme l'explique Lauraine Montreuil,

*On sensibilise les gens, on dit « le modernisme à travers le côté historique de la chose ». Donc c'est une sensibilisation et non une... On n'est pas décisionnel là-dedans, mais on vient soutenir. C'était toujours en terme de soutien et d'accompagnement en fait. Et peut-être qu'on a été aussi les premiers à signifier notre intention de soutenir cette initiative là. On a également été très assidus dans nos rapprochements avec les autres paliers gouvernementaux pour les inciter à être là. Entre autres au régional, au fédéral... Donc les téléphones, les rencontres, parfois informelles mais quand on a toujours le dossier en tête et qu'on se trouve en situation, on permet (...) de contribuer aux efforts qui ont été faits... C'est sûr que le dossier appartenait à *Ex Machina* en premier lieu. Mais compte tenu qu'on y croyait, on mettait les énergies nécessaires. (Entretien personnel, 11 novembre 1998)*

La ville de Québec apparaît dès le début du projet comme un allié très fort de *Ex Machina*. Cet appui et ce soutien vont d'ailleurs être soulignés par Diane Garant, coordonnatrice de la Caserne et responsable du suivi du budget à l'époque : « On avait quand même beaucoup de monde qui travaillait dans notre sens [à la ville], qui étaient de notre bord et qui travaillaient pour nous autres. Ça a aidé » (entretien personnel, 7 juillet 1998).

Pour Lepage, l'alliance avec sa ville natale est donc déjà gagnée d'avance. Pour emprunter aux sociologues de l'École des mines de Paris, c'est le début d'un processus de mobilisation de divers acteurs qui permettront au metteur en scène d'atteindre son but. Pourtant, le processus d'intéressement et d'enrôlement des autres paliers gouvernementaux sera plus difficile. Afin d'obtenir le financement du provincial et du fédéral, les négociations seront plus longues et des interventions publiques de la part du metteur en scène et de son équipe seront nécessaires.

4.1.3 Des alliés plus récalcitrants : les gouvernements du Québec et d'Ottawa

En janvier 1995, six mois après l'annonce de l'appui de la ville de Québec, l'équipe de *Ex Machina* doit reporter l'ouverture du centre de production, prévue au printemps 1995, à la fin 1996. Le 18 janvier 1995, Michel Bernatchez, administrateur du groupe, avoue à un journaliste du *Soleil* qu'il craint de voir la patience de Lepage s'épuiser devant la lenteur des paliers provinciaux et fédéraux à se décider quant au financement du projet. Il relate :

À un moment donné, il va se tanner. Robert a reçu [au Royal Dramaten de Stockholm] une « offre d'achat » impliquant la co-direction artistique du théâtre, la direction de cinq shows sur trois ans et la possibilité de faire travailler des acteurs québécois. Il ne pourra résister longtemps à des offres aussi attirantes. (Noreau, 1995 : A3)

Le même mois, le metteur en scène laisse sous-entendre à une journaliste du magazine *l'Actualité* que le Québec risque de le perdre si les instances gouvernementales ne se décident pas à subventionner son projet (De Billy, 1995). Ici encore, on constate la stratégie d'intéressement mise sur pied par Lepage : il joue sur le poids de sa notoriété et brandit la menace médiatique d'aller s'installer ailleurs pour presser les gouvernements à fournir l'argent nécessaire à la construction du centre.

Trois semaines suite à ces pressions semi-voilées, un deuxième acteur institutionnel fait son entrée officielle sur scène : le gouvernement québécois, représenté par Jacques Parizeau, à l'époque Premier ministre de la province et responsable du Ministère de la Culture et des Communications. Le 16 février 1995, le Premier ministre convoque une conférence de presse et

annonce que son gouvernement injectera 2 380 000 \$ pour la réalisation du projet de la Caserne. La stratégie d'intéressement mise sur pied par Lepage dans les médias a fonctionné auprès des instances provinciales. Jacques Parizeau souligne d'ailleurs devant les médias que, « partout dans le monde, on s'arrache ce créateur. On aurait l'air imbécile si on ne l'appuyait pas » (Garneau, 1995).

Le gouvernement fédéral, troisième acteur institutionnel d'envergure dans l'histoire de la Caserne, s'avère plus difficile à mobiliser. Le ministère fédéral du Patrimoine canadien, représenté par le ministre Michel Dupuy, ne cesse de retarder l'octroi de la subvention prévue pour terminer les travaux de réfection de la Caserne. Pour faire avancer le dossier et tenter d'intéresser le fédéral, Robert Lepage et son équipe menacent encore une fois d'aller s'installer ailleurs qu'au Québec, et répètent dans les médias que le projet stagne et s'enlise. Pour reprendre le vocabulaire des sociologues de l'École des mines de Paris, on peut décrire cette stratégie d'intéressement comme une série « d'actions par lesquelles une entité s'efforce d'imposer et de stabiliser l'identité des autres acteurs qu'elle a définis par sa problématisation » (Callon, 1986 : 185).

Le 23 septembre 1995, le metteur en scène confie par exemple au *Journal de Québec* :

Si les fonctionnaires pouvaient seulement comprendre l'impact de leur lenteur... Si le fait que la Caserne ne soit pas prête empêchait le tournage, ne serait-ce que d'un seul film, ce serait déjà beaucoup de jobs et énormément d'argent de perdu... (Martel, 1995 : 3S)

Tout au long de l'année 1995, Robert Lepage émet ainsi des commentaires dans divers journaux, dont le *Globe and Mail* et le *Soleil*. L'équipe d'*Ex Machina* multiplie ainsi les tentatives d'intéressement afin de persuader le fédéral de se joindre au projet.

Parallèlement à ces sorties publiques, le maire de Québec, Jean-Paul L'Allier, profite de l'inauguration du centre Méduse et de la présence du ministre Michel Dupuy pour faire de la Caserne un enjeu politique. Il reprend le thème du centre créatif pour dénoncer Ottawa et laisse sous-entendre que les fonds du fédéral mettent du temps à venir pour punir les citoyens de la capitale d'avoir voté majoritairement pour le Bloc Québécois aux dernières élections fédérales. « Ce dossier serait réglé depuis longtemps s'il était situé ailleurs que dans la ville de Québec »,

affirme-t-il au cours de la soirée (Noreau, 1995 : A3). Ce faisant, le maire ajoute de la pression sur les épaules de son homologue fédéral, il s'érige à nouveau comme porte-parole de la Caserne et vient démontrer que la ville de Québec est désormais entièrement liée au projet du metteur en scène vedette.

Le 23 janvier 1996, la stratégie d'enrôlement déployée par Lepage et ses alliés vient à bout de la lenteur et des hésitations du gouvernement fédéral. Michel Dupuy, ministre du Patrimoine canadien, annonce que le fédéral versera deux millions de dollars pour l'aménagement de la Caserne, soit 400 000 \$ de moins que la somme demandée au départ par *Ex Machina* (Presse Canadienne, 1996).

Tous les acteurs institutionnels mobilisés par *Ex Machina* finissent ainsi par se rallier au projet. Malgré cette mobilisation somme toute assez aisée des trois paliers gouvernementaux, certains opposants vont tenter de freiner l'évolution du projet. Nous appellerons ces acteurs les *irréductibles*, tout d'abord parce qu'ils dénoncent un projet très largement valorisé dans les médias et dans les milieux culturels, mais aussi puisqu'ils constituent une minorité. Notons d'ailleurs que ces acteurs ne s'opposent pas au projet artistique proprement dit du metteur en scène mais plutôt à la manière dont a été menée la réfection du bâtiment de la Caserne.

4.1.4 Les irréductibles

Les premiers opposants à dénoncer le projet de la Caserne sont Martin Forgues et Gérald Poirier, conseillers municipaux du *Progrès civique*, le parti d'opposition de la ville de Québec. Le 16 mai 1996, Messieurs Forgues et Poirier invitent les médias sur le chantier de la Caserne pour dénoncer les travaux effectués par *Ex Machina*, à qui ils reprochent de n'avoir conservé que la façade de l'ancienne bâtisse. Dans un communiqué de presse, ils indiquent :

Mais où est passée la Caserne? C'est ce que se demandent les conseillers du Progrès civique (...) après avoir constaté qu'il ne reste plus que la façade de la Caserne Dalhousie. (...) Cette disparition est d'autant plus surprenante qu'il n'avait jamais été question de détruire le bâtiment. (...) Le conseiller [Martin Forgues] se souvient bien d'ailleurs des éléments particuliers du bâtiment dont on avait signalé l'importance comme les anciennes

écuries situées à l'arrière (...) Elles ne sont plus qu'un beau souvenir. (...) La disparition de la Caserne Dalhousie est aussi déplorable sur le plan patrimonial puisqu'il ne reste que quelques exemples de ce type de bâtiment bien particulier dans le patrimoine bâti de la ville de Québec.

Une deuxième opposante critique ouvertement le projet architectural de la Caserne : France Gagnon-Pratte, présidente du conseil d'administration du Conseil des monuments et des sites du Québec (CMSQ), un organisme voué à la protection du patrimoine bâti et naturel de la province. Pour Mme Gagnon-Pratte, la Caserne est un exemple de mauvaise intégration architecturale dans un quartier historique, surtout en raison de ce qu'elle appelle le façadisme, c'est-à-dire intégrer une façade de vieille pierre à une construction nouvelle.

La Caserne est une réalisation extraordinaire au niveau artistique mais il s'agit d'une mauvaise intégration architecturale dans un quartier précieux, à cause de deux raisons : le façadisme et la boîte noire, qui n'a pas de fenêtres et qui constitue un mur aveugle. Pour les architectes, la boîte noire est symbolique pour cet endroit là parce qu'on y produit des pièces de théâtre. Sauf que la ville n'avait laissé rien mettre de moderne par d'autres entrepreneurs dans ce quartier. (...) La restauration de la façade s'est faite de façon exemplaire et impeccable mais toutes les autres normes n'ont pas été respectées. Dans le Vieux-Québec, par exemple, il est défendu de voir les structures techniques comme les systèmes de climatisation, etc. Ces structures doivent être cachées. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Une troisième personne s'oppose aux travaux de rénovation et appuie la position de Mme Gagnon-Pratte : Lise Bissonnette, à l'époque directrice du journal montréalais *Le Devoir*. Le 16 novembre 1996, elle fustige la façon dont a été restauré l'immeuble dans sa chronique hebdomadaire consacrée aux arts et à la culture :

Tout aussi triste et sans doute plus grave est l'alarme que suscite, à Québec, la restauration d'une caserne de pompiers près du port, la future maison-théâtre du metteur en scène Robert Lepage. Elle ne conserve qu'une façade du bel édifice ancien tandis que monte à l'arrière une construction dont le gabarit jure avec tout son environnement. La ville de Québec, pourtant de loin la plus consciente des valeurs patrimoniales, a permis cette hérésie. Et Robert Lepage, qu'on dit amoureux de sa ville, n'y a rien compris malgré son génie qui s'exerce pourtant en matière culturelle. (Bissonnette, 1996 : B3)

Les trois principaux opposants au projet architectural de *Ex Machina* élèvent les premières voix dissidentes dans le développement du centre de création. Par le biais des médias écrits et télévisés, ils dénoncent la démarche de la compagnie et remettent en doute le bien-fondé de la restauration du centre. Dans le vocabulaire des sociologues de la traduction, il s'agit d'une *trahison* : le petit groupe adopte un discours tout à fait contraire à celui de l'acteur principal et tente de persuader l'opinion publique que le projet architectural ne respecte pas le quartier historique où il est logé.

Ces critiques ouvertes ne parviendront cependant pas à faire modifier le projet de la Caserne. Tout d'abord, ces déclarations arrivent après que les subventions ont été versées et après le début des travaux, soit une fois qu'un retour en arrière s'avère quasi-impossible. De plus, la notoriété de Lepage, dont nous avons déjà noté l'influence, pèse lourd dans la balance. Mme Gagnon-Pratte elle-même en est très consciente : selon elle, la ville de Québec et le ministère provincial ont fait une exception pour la Caserne puisqu'il s'agissait du projet de Robert Lepage. « Ils avaient perdu le Cirque du Soleil et le maire ne voulait pas répéter l'erreur de perdre Robert Lepage. Il ne fallait donc pas être contre le projet d'*Ex Machina* », explique-t-elle (entretien personnel, 24 septembre 1998).

Selon le sociologue Michel Callon, cette situation équivaut, dans la théorie de la traduction, à un processus d'*irréversibilité*, tel qu'explicité dans notre cadre théorique :

On peut dire que l'irréversibilité croît à proportion que des effets de système se créent dans lesquels chaque élément traduit (...) s'inscrit dans un faisceau d'interrelations : modifier un élément, c'est-à-dire le définir différemment, suppose que l'on s'engage dans un processus de retraduction généralisée. (Callon, 1991 : 219)

Malgré les assauts des opposants pour tenter de discréditer le projet architectural, le réseau d'acteurs mobilisés pour mettre sur pied la Caserne est déjà tellement bien tissé, les arguments en faveur du projet, tellement forts, et la définition du mandat et des avantages du complexe, déjà tellement bien ancrée, qu'un retour en arrière n'est plus envisageable.

Certes, l'équipe d'*Ex Machina* aura parfois à défendre son point de vue dans les médias, mais le *point de passage obligé* (PPO) défini en début de parcours par Lepage et les siens – c'est-à-dire ramener les activités de la compagnie théâtrale à Québec – aura l'effet escompté : les trois acteurs institutionnels dont l'appui financier était indispensable au projet – la ville de Québec, le provincial et le fédéral – donneront leur accord et l'argent nécessaire pour que *Ex Machina* démarre la construction et la rénovation du centre à Québec. La notoriété et la réputation de Robert Lepage comme artiste de renommée internationale, capables de renverser les critiques concernant la sauvegarde du patrimoine, auront eu énormément de poids dans cette stratégie d'intéressement. Nous le découvrirons plus loin, l'habileté du metteur en scène pour vendre ses idées et pour s'entourer d'alliés stratégiques contribuera beaucoup au développement de la Caserne comme un centre artistique novateur.

4.2 LA CASERNE, UN LIEU AU SERVICE DE LA CRÉATION

Tout au long des négociations avec les premiers acteurs impliqués dans le projet et rencontrés jusqu'ici – la ville, les gouvernements, les opposants – Robert Lepage et son équipe définissent leurs intentions quant à la Caserne. Le metteur en scène affirme à ce sujet : « On voulait créer un atelier pour développer ce qu'on voulait faire. Donc ça c'était le premier besoin (...). C'est [ce lieu] qui incarnerait les idées de la compagnie » (entretien personnel, 10 juin 2001). L'objectif d'*Ex Machina* est de faire du centre un lieu qui représente l'essence même du collectif artistique : un endroit au service de la création, neutre et malléable, qui facilite la connexion et l'échange entre disciplines artistiques et qui accorde une place prépondérante aux nouvelles technologies.

Dans le jargon des sociologues de la traduction, ces intentions révèlent le *script* que les concepteurs ont voulu donner au centre, c'est-à-dire, selon la sociologue Madeleine Akrich, le résultat d'un processus où le *concepteur* – ici Lepage et son équipe – d'une *innovation* – ici la Caserne – a inscrit sa vision du monde au sein d'un objet (Akrich, 1992). Le prochain volet de notre analyse examine ce script pour voir de quelles façons Lepage a été en mesure d'intéresser divers acteurs à se joindre au projet de la Caserne, ou, comme l'explique Madeleine Akrich, comment « le scénario de départ, qui se présente essentiellement sous une forme discursive, va

progressivement, par une série d'opérations de traductions qui le transforment lui-même, être approprié, porté par un nombre toujours croissant d'entités, acteurs humains et dispositifs techniques » (Akrich, 1993 : 92).

Il est utile de rappeler que Lepage a en grande partie vendu son projet aux instances gouvernementales par le biais d'un argument de taille, premier *point de passage obligé* (PPO) de cette analyse : la garantie, en développant la Caserne, qu'il reviendrait dans sa ville natale de Québec. Après en avoir assuré le démarrage, Lepage et *Ex Machina* vont vouloir attirer des acteurs susceptibles de garantir le rayonnement international du complexe pour les années à venir. Pour ce faire, l'équipe aura recours à un deuxième *point de passage obligé* (PPO) : faire de la Caserne un lieu unique et novateur au service de la création. Ce deuxième PPO va se décliner en des intentions très claires sur le mandat qu'*Ex Machina* entend donner au centre artistique.

4.2.1 Un laboratoire de création

Le premier souhait de Robert Lepage est de faire de la Caserne un outil voué à la création et à la production, contrairement à la majorité des salles de théâtre du Québec, qui se consacrent pour la plupart à la diffusion des arts de la scène. Jacques Plante, architecte du complexe, utilise la comparaison avec l'industrie pharmaceutique pour illustrer ce concept :

[La Caserne] est un centre de production multimédia pour Ex Machina et qui est dirigé par Robert Lepage. Donc c'est un centre de production par rapport à un centre de diffusion. (...) Moi je fais souvent un rapport entre un laboratoire pharmaceutique et une pharmacie. Dans le laboratoire, ils font les pilules alors que la pharmacie les vend. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Robert Lepage rappelle quant à lui que la Caserne doit avant tout servir d'incubateur d'idées pour *Ex Machina* : « Quand j'ai vendu le projet au gouvernement et à tout le monde, je disais : ce qu'on veut créer à Québec ce n'est pas une salle de spectacle, c'est un incubateur. C'est vraiment cette idée là d'incubateur » (entretien personnel, 10 juin 2001).

Il existe d'ailleurs au sein du discours de l'équipe un très fort consensus sur cette définition de base de la Caserne : « La première chose que je voudrais préciser – parce que tout le monde pense que c'est un théâtre – (...) je dirais que c'est un centre de création, de production », souligne Louise Roussel (entretien personnel, 13 mai 1998). Michel Gosselin note que « ce qui est nouveau comme approche, c'est que ce n'est pas une salle de spectacle. C'est vraiment un studio de production. (...) C'est un laboratoire en fait » (entretien personnel, 24 septembre 1998). Véronique Couturier parle « d'un lieu de création avant tout » (entretien personnel, 7 juillet 1998). Carl Fillion ajoute qu'il s'agit d'un « endroit où on peut concevoir des spectacles, donc une espèce de lieu de fermentation d'idées » (entretien personnel, 14 mai 1998). Jean Bourgault affirme que « c'est un centre de production et de création multimédia. (...) Et il y a un aspect exploration. (...) Robert Lepage c'est quelqu'un qui aime beaucoup expérimenter » (entretien personnel, 24 septembre 1998). Jacques Collin dit enfin :

[La Caserne] est un centre de création, un centre de production. Et c'est un centre d'expérimentation quand le budget le permet. Robert s'autorise à expérimenter dans chaque pièce qu'il fait.(...) Je connais pas beaucoup les autres metteurs en scène de théâtre mais ce que je constate c'est qu'en général les gens arrivent avec une idée pas mal arrêtée au moment où ils commencent à travailler avec les acteurs. (...) Robert travaille de façon beaucoup plus éclatée que ça, beaucoup plus ouverte. (...) Il travaille de façon beaucoup plus risquée. Il faut avoir l'audace. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Les membres de l'équipe de Lepage s'entendent tous clairement sur la vocation de la Caserne : il s'agit à la fois d'un espace pour monter les productions (décors, éclairages, etc.) et pour faire les répétitions des spectacles à venir, mais également d'un lieu d'expérimentation où les créateurs peuvent essayer de nouvelles avenues, faire des essais, « patenter » de nouveaux outils... Comme le dit Jean Bourgault, « ce qui est l'fun ici, c'est qu'on a la possibilité de... On a besoin d'une pièce ou un moteur ou n'importe quoi... (...) En bas il y a un atelier, il y a du matériel, on patente, on organise quelque chose pour que ça fonctionne. C'est ça! » (entretien personnel, 24 septembre 1998). Les termes utilisés par Lepage et son équipe – *incubateur, laboratoire de création, espace d'expérimentation et d'exploration, lieu de fermentation d'idées, nouvelle approche, travailler de façon risquée, avoir l'audace, se permettre d'expérimenter, patenter...* – renvoient tous à l'idée d'un centre d'avant-garde voué à la recherche, le développement et les propositions artistiques audacieuses. Le metteur en scène et ses proches font tous, à leur façon, la

promotion de la Caserne comme d'un lieu unique, flexible, où les créateurs ont véritablement carte blanche et où toutes les possibilités semblent permises.

Cette intention première équivaut à une stratégie d'intéressement claire pour attirer les artistes prometteurs et talentueux de la région, de la province et même de l'extérieur du Canada avec qui Lepage a l'habitude de collaborer. Le metteur en scène dessine d'ailleurs un portrait du genre d'artistes qui l'entourent :

C'est ça je pense qui est la nouveauté chez Ex Machina comparé à d'autres centres interdisciplinaires (...) Nous on a des inventeurs chez nous. Les artistes qui travaillent avec nous sont aussi des ingénieurs. Comme Carl Fillion c'est un scénographe. Ce sont des gens qui s'intéressent autant à l'ingénierie qu'à l'artistique⁴². Alors le genre de monde que ça prend pour faire un centre comme celui-là, c'est du monde qui sont aux frontières de la technologie et de la création artistique. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Cette idée de la nouveauté est souvent jumelée dans le discours du dramaturge à une deuxième idée, celle que le centre est tout à fait unique en son genre. Lepage explique par exemple que la Caserne était à prime abord difficile à imaginer puisqu'il n'y avait aucun modèle qui intégrait à la fois le théâtre et le cinéma ailleurs dans le monde :

Moi j'ai été naïf un bout de temps, j'avais l'impression qu'il y avait des modèles existants. C'est sûr qu'il y a des centres technologiques, des gens qui font de l'intégration, des centres multimédia. Mais une chose vraiment taillée comme nous on la voulait, ça n'existait pas.(...) Je m'intéresse au théâtre qui intègre les médias et les nouvelles technologies et surtout les choses préenregistrées. (...) J'ai toujours été très intéressé par le vocabulaire narratif du cinéma, l'intégration de ça au théâtre. (...) Moi je pensais que c'était ça la grosse affaire, mais les gens sont très traditionalistes dans leurs œuvres. Donc il n'y avait pas de modèles et il fallait tout à coup qu'on crée un lieu qui soit à la fois un lieu de tournage et un lieu de performance. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Si Lepage insiste sur la nouveauté et l'originalité de son centre de création, il admet tout de même qu'« il y a des affaires qui existent qui peuvent faire penser à la Caserne ». Louise Roussel,

⁴² Dans la pièce *La face cachée de la lune*, Lepage souligne d'ailleurs sa fascination pour les êtres qui se consacrent autant à la science qu'aux arts : Philippe, personnage principal de la pièce, a pour héros le célèbre cosmonaute russe Alexei Leonov, connu pour être le premier homme à avoir « marché » dans l'espace, mais aussi artiste de formation. Leonov, qui emmenait avec lui ses crayons dans la navette spatiale, a produit des esquisses et des œuvres de la terre vue d'en haut.

directrice de production chez *Ex Machina*, parle des deux institutions qui rappellent le mandat et la forme du complexe de la rue Dalhousie : « Robert est allé au MIT. Puis aussi le lieu de travail de Peter Gabriel (...) Peter Gabriel a un centre justement de création dans lequel il explore les nouvelles technologies, le multimédia, etc. Donc il y avait deux modèles qui l'ont inspiré » (entretien personnel, 13 mai 1998).

Les deux centres dont parle ici Louise Roussel – le *Media Lab* du MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) et le *Real World Studios* de Peter Gabriel – sont deux institutions reconnues à travers le monde. Le *Media Laboratory*, situé à Cambridge, aux États-Unis, est un prestigieux centre universitaire où des équipes de chercheurs mènent des études de pointe sur les nouvelles technologies et les nouveaux médias et leur impact sur diverses sphères d'activités comme les sciences, l'éducation, la santé, les arts, etc. Lepage, qui a visité le laboratoire et qui a rencontré son fondateur, Nicolas Negroponte, explique en quoi le MIT et la Caserne se ressemblent :

Ils ont les mêmes intentions que nous. Eux ils ont l'argent, tous les équipements, tout le développement, toute l'infrastructure qui nous manque... (...) Ils ont toute la main-d'œuvre, toute la formation et toutes les affaires qu'on voudrait avoir éventuellement. Mais leur cube dans le milieu ils n'ont pas les artistes dedans. Évidemment ils en invitent, ils en payent... Mais ils ont tout ce qui va autour mais pas ce qu'il y a en dedans. (...) Nous c'est le contraire, on a beaucoup de projets artistiques, des projets de mise en scène... Nous on a tout ça mais on est pas encore assez solide – je veux dire parfois c'est bon de travailler dans la pauvreté aussi, ça permet d'être créatif – mais bon parfois il y a des projets qui méritent quand même, le cinéma coûte cher, le multimédia peut aussi coûter très cher, les équipements... (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Tout en reconnaissant que le MIT a servi de modèle pour bâtir la structure de la Caserne, Lepage rappelle que les projets artistiques développés chez *Ex Machina* sont plus intéressants que ceux développés au *Media Lab*. Il reprend ici l'idée très forte de l'unicité du lieu qu'il a bâti à Québec, une autre façon d'attirer autour de lui des collaborateurs prestigieux comme le MIT lui-même, avec qui il compte d'ailleurs un jour collaborer sur divers projets : « C'est sûr que les gens du MIT s'intéressent à la Caserne et que nous on s'intéresse au MIT – mais ça va prendre encore quelques d'années pour être vraiment plus solide, pour pouvoir se fusionner avec eux sur un projet » (entretien personnel, 10 juin 2001).

Un deuxième lieu, le *Real World Studios*, inspire le metteur en scène. Le centre, situé dans le village de Box, tout près de Bath, en Angleterre, loge le studio d'enregistrement et la maison de disques de Peter Gabriel, artiste et musicien de renom avec qui Robert Lepage a déjà collaboré. L'homme de théâtre explique comment le centre du chanteur l'a influencé :

Oui, ça a été un modèle mais ça a plus été au niveau de comment son chapelet de compagnies est relié ensemble.(...) Il y avait Real World qui s'occupait de produire des disques et les œuvres d'autres personnes, tu avais Womad (World of Music and Dance), qui est comme une succursale de Real World. Et tu as d'autres petites compagnies, comme Muscle Video, accrochées au noyau central. Donc ça nous ça nous intéresse. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Lepage admet l'influence du *Media Lab* et du *Real World Studio* sur la structure générale de la Caserne, renforçant ainsi l'idée d'un complexe artistique avant-gardiste et ouvert aux métissages entre disciplines artistiques. Il souligne cependant que c'est aujourd'hui la Caserne elle-même qui sert de modèle à de nombreux autres centres en Europe :

On s'est rendu compte qu'il n'y avait pas vraiment de modèles et que ce qu'on était en train de développer était pas mal unique. Après avoir fait ça, beaucoup de gens se sont intéressés au centre et maintenant en Italie, en France, en Angleterre, il commence à y avoir des gens qui construisent des projets qui ressemblent au nôtre. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Ce premier objectif – faire de la Caserne un laboratoire de création tout à fait unique en son genre – cadre avec l'intention de Lepage d'attirer chez lui des créateurs étrangers prometteurs et des alliés stratégiques ou de grandes corporations susceptibles de financer ses projets. Une deuxième intention, celle de développer un lieu où les artistes pourront à leur gré essayer de nouvelles avenues, renforce cette stratégie d'intéressement.

4.2.2 Un lieu neutre, malléable et polyvalent

Pour faire de la Caserne un véritable laboratoire de création, Lepage et son équipe tiennent à ce que le lieu soit neutre et puisse se reconfigurer selon les besoins précis de chaque production. « Lepage, très influencé par la culture et la philosophie asiatiques, a voulu créer un espace qui, au

départ, était très minimaliste et représentait un vide central propice à la création », dit Michel Bernatchez, administrateur du centre. « En fait, nous voulions créer un espace qui allait encore surprendre les créateurs dans cinq ou dix ans » (entretien personnel, 4 juillet 1997).

Afin de s'assurer de faire respecter cette condition de base, Lepage et son équipe s'adjoignent l'aide d'un acteur « naïf » : la firme d'architectes montréalaise Plante & Julien, qui n'a jamais construit de théâtres, mais qui s'est plutôt distinguée, dans le passé, pour son travail sur des immeubles funéraires. Ce choix est délibéré; l'équipe tient ainsi à garantir que la Caserne ne ressemblera pas à un théâtre traditionnel, condition qui aurait pu être mise en péril si des architectes spécialisés dans ce type de constructions avaient été retenus. Jacques Plante, architecte de la Caserne, explique en ses mots pourquoi la soumission de la firme Plante & Julien a été choisie parmi celles soumises par une dizaine d'autres groupes intéressés par le projet :

On a été choisi à l'unanimité par ce qu'on avait fait mais en considérant aussi ce qu'on n'avait pas fait. Le fait qu'on n'avait pas fait de théâtres comme tel, ça intéressait Robert. Parce qu'il voulait pas qu'on arrive avec des a priori et des façons de faire et il voulait qu'on soit un peu naïf. Il voulait qu'on soit des bons constructeurs, qu'on soit imaginatifs et qu'on ait du talent, évidemment, mais il ne voulait pas qu'on ait des a priori. Il y avait un work-in-progress qui commençait déjà, au gré de ce que lui voulait, de ce qu'il allait découvrir. (Entretien personnel, 14 mai 1998, souligné par nous)

Si la compagnie décide de se lier à une firme d'architectes sans expérience dans le domaine des arts de la scène, il n'en est rien pour le choix de la personne responsable du projet dans son ensemble. Michel Gosselin, qui obtient le rôle de directeur technique de la Caserne, est un collaborateur de confiance et de longue date du dramaturge. Il a travaillé comme directeur technique sur diverses tournées à travers le monde, il a fait de la régie, des éclairages et de la musique pour plusieurs spectacles de la compagnie depuis 1986. Dès 1993, il obtient le mandat de voir à la scénographie de la Caserne, à l'aménagement des locaux, aux besoins techniques tels que les besoins en électricité, etc. L'idée de faire du complexe un espace flexible et malléable est très importante pour lui :

On tenait à ce que le lieu soit le plus neutre possible. On voulait une boîte vide justement pour ne pas influencer la conception des shows. On s'est aperçu qu'à force de travailler, à force de monter des spectacles... Je vais te donner un exemple. Au Trident ils travaillent

dans un espace précis, toujours le même, avec des concepteurs qui varient mais il y a un espèce de roulement. Tu finis à la fin par faire quelque chose qui entre dans un moule parce que l'espace est comme ça, la hauteur est comme ça, les spectateurs sont de cette façon là... Donc les scénographes font leur décor en fonction de ça, les metteurs en scène font leur mise en scène en fonction de ça et tu as des contingences qui font que ça devient une façon de travailler. Ça devient un moule, alors tu ne peux pas explorer d'autres choses (...) Tu oublies d'essayer de voir d'autres avenues, d'essayer de travailler d'autres choses différemment. C'est pour ça que la Tempête on l'a montée ici et quand on est arrivé au Trident, on a eu des problèmes à le rentrer dans le Trident. Sauf que ça a donné un espace qui était complètement différent de ce qu'ils ont d'habitude, une scénographie complètement différente; ça a donné une image de la salle différente aussi. C'est pour ça qu'on tenait à ce que le lieu soit neutre pour que ça soit le spectacle qui lui donne sa couleur, pas le lieu qui donne la couleur au spectacle. (Entretien personnel, 24 septembre 1998, souligné par nous)

Cette boîte vide dont parle Michel Gosselin est appelée la *boîte noire*⁴³ et désigne la principale salle de création située à l'arrière du centre artistique. Cette appellation fait référence à divers symboles. Très concrètement, la boîte noire renvoie tout d'abord au granit noir, matériau utilisé par les architectes pour recouvrir l'arrière de l'immeuble. Elle reprend aussi un terme utilisé dans les milieux théâtraux pour parler de la scène lorsque les projecteurs sont fermés, comme l'explique Louise Roussel, directrice de production :

Ce qui est très intéressant, c'est que le studio de création est le centre de la Caserne. C'est la boîte noire, en architecture [elle] a beaucoup été appelée la boîte noire. Si tu regardes en arrière, tu vois vraiment le carré noir. La boîte noire fait référence au théâtre. Quand un théâtre est éteint, quand il n'y a pas de projecteurs, on appelle ça une boîte noire. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Cette signification – une scène noire et privée de lumière – vient accentuer l'idée si chère à *Ex Machina* d'un lieu vide, malléable, prêt à se transformer selon chaque nouvelle mise en scène ou production. Pour Lepage, fasciné par la culture, la langue et le théâtre japonais, la boîte noire rappelle aussi l'influence orientale, le « vide central », comme le décrit Michel Bernatchez. Jacques Plante fait référence à cette influence asiatique lorsqu'il parle de l'architecture du centre :

⁴³ La « boîte noire » est une expression classique en théâtre d'avant-garde. Elle représente un espace vide, un endroit où tout est possible.

Une boîte noire, on peut l'associer si tu veux à ces boîtes japonaises laquées noires qui sont très précieuses en soi, dans lesquelles il y a quelque chose d'encore plus précieux. Il y a encore quelque chose de plus précieux, c'est la création qui est à l'intérieur, comme une boîte, un écrin. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

L'essence de la Caserne repose en grande partie sur cette idée de la boîte noire si significative pour Lepage et ses pairs; elle représente à la fois le concept architectural de l'immeuble et la fonctionnalité du centre artistique à titre d'espace neutre et adaptable aux besoins des créateurs. De façon concrète, ce symbole se transforme en ce que Louise Roussel appelle une salle à *géométrie variable* :

[La Caserne] est ce qu'on appelle en théâtre une salle à géométrie variable. La plupart des salles sont à l'italienne, c'est-à-dire que le public a un rapport frontal avec la scène. C'est ce qu'il y a dans la majorité des théâtres. Nous on appelle ça géométrie variable. Ce n'est pas nous qui avons inventé ça; il y en a de plus en plus d'espaces comme ça : l'Espace libre, l'Espace Go, la salle Multi ici à Québec. Ce sont des espaces carrés qui n'ont pas de limites en tant que tel. On peut décider de mettre la scène au centre et les spectateurs autour. On pourrait décider de jouer en haut sur la mezzanine et mettre les spectateurs en bas... On peut établir différents rapports. (...) Tout a été prévu pour qu'il y ait un maximum de possibilités. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

En rappelant que le principe d'une salle à géométrie variable n'a rien de véritablement novateur, Louise Roussel insiste sur la maniabilité de ce type d'installation, qui permet de jouer avec diverses variantes : dimensions de la scène, rapport avec le public, éclairage qui peut se placer sous différents modèles, passerelle de régie qui peut être déplacée, petits bureaux autour de la salle qui peuvent se transformer en régies, trous dans les murs qui permettent de passer des câbles, etc. Jacques Collin, responsable de l'atelier de productions d'images et de diapos, renchérit sur ce thème et explique comment cet espace a été pensé pour devenir un studio de tournage, entre autres :

Comme Robert avait déjà fait des projets de films à l'époque, il gardait en tête l'idée que ça puisse être un studio de tournage, un sound stage. Donc la partie centrale – la grande salle – se trouve à être plutôt bien isolée des bruits de l'extérieur. Il n'y a aucun mur qui donne directement sur l'extérieur. En haut, t'as des bureaux et en bas t'as carrément un corridor qui fait tout le tour de façon à ce qu'il n'y ait pas de mur adjacent. Et puis la porte de garage est isolée – thermique pour la chaleur – mais isolée aussi pour le son. Et t'as le foyer qui sert aussi d'isolant pour l'avant. L'idée c'est d'avoir un espace qui permette de

faire du tournage, de l'enregistrement. Soit faire du tournage télé, vidéo. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Les critères de polyvalence et de neutralité permettent à Lepage et à *Ex Machina* d'ancrer le souhait de faire du complexe de la rue Dalhousie un lieu véritablement voué à la création, où les artistes peuvent travailler sans compromis et en presque totale liberté. Ce discours rejoint d'ailleurs un troisième désir de l'équipe : inviter au sein du centre des artistes d'un peu partout dans le monde et favoriser la connexion et l'échange entre disciplines diverses.

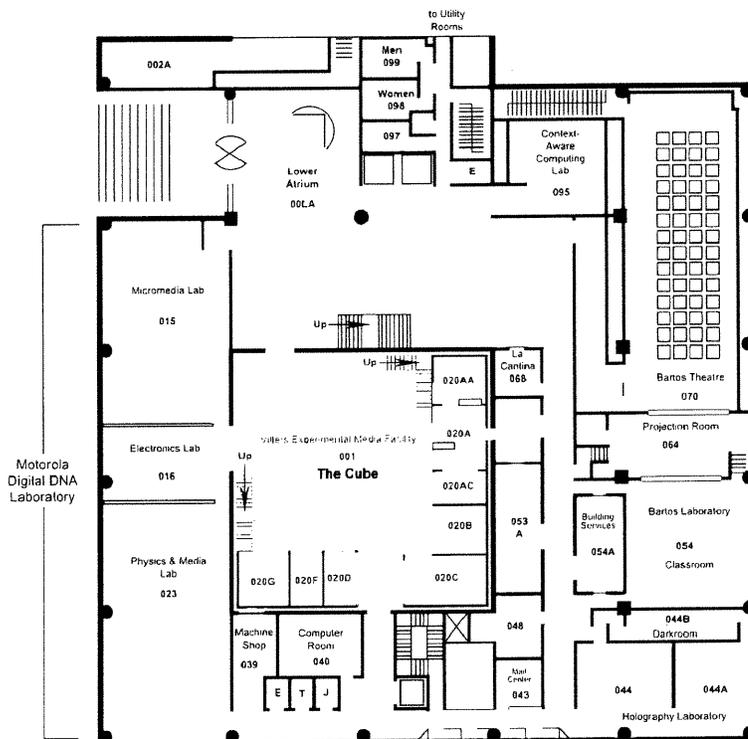
4.2.3 Un outil de connexion et d'échange

Cette troisième idée est présente à deux niveaux dans le discours du dramaturge et de ses collègues. On retrouve tout d'abord l'intention d'aménager la structure du centre de manière à favoriser les liens entre les artisans au quotidien. On veut ensuite encourager la rencontre de spécialistes de divers domaines dans un même lieu, qu'ils soient québécois ou étrangers. Le premier concept vise à entourer la grande salle centrale de petites aires de service de façon à ce que tous les employés de la Caserne – artistes, techniciens, personnel de l'administration – se sentent connectés au processus de création et aient un accès au développement des productions en cours. « En théorie, nous voulions que tout s'articule autour du point central de création, la grande salle », rapporte Michel Bernatchez, directeur du centre. Michel Gosselin, scénographe des lieux, souligne que ce principe a déjà été appliqué ailleurs :

La complexité du lieu, c'était d'avoir un espace principal qui était entouré de services qui étaient distribués de façon logique, pratique et efficace. C'était ça le gros défi de l'installation. (...) On a pas inventé la roue, ça s'est fait avant. C'est d'avoir une isolation acoustique et d'avoir un lieu central avec tous les services autour. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Cette structure générale est inspirée de celle du *Media Lab*, un immeuble construit en 1985 par l'architecte I. M. Pei, où la pièce centrale, appelée *The Cube*, est entourée de petits studios adjacents, tel qu'illustré dans la figure 5.

**Figure 5 : Structure du Media Laboratory, MIT
Wiesner Building, étage du bas**



Source : site Web du Media Laboratory, www.media.mit.edu

Jacques Plante, qui a visité le *Media Laboratory* en compagnie de Robert Lepage, fait le parallèle entre le centre de recherche américain et la Caserne :

Il y avait beaucoup de similitudes (...) [Le Media Lab] à l'intérieur c'est une boîte noire. Mais on a vu que c'était un cube pis ce que ça donnait avec les proportions, est-ce que ça ressemblait à la Caserne... Donc on a fait des rapprochements, on a vu les bureaux et tout ce qui grouillait autour... (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Cette idée de centrer les bureaux autour de la salle de création pour encourager la connexion fait l'unanimité chez les membres de l'équipe et est reprise par plusieurs interlocuteurs, dont Jacques Collin, qui insiste sur l'importance de ce rassemblement :

Tout tourne autour de la grande salle comme plateau de tournage et comme salle de travail. (...) Les ateliers et même les bureaux ont des accès directs à la salle. Étant donné

que c'est le lieu de création principal de la Caserne, c'est très important que tout le monde se sente connecté sur ce qui se passe. Et cette connexion là elle se produit parce que t'as un accès, parce que tu peux voir. Même si t'es pas impliqué à 100 % dans une production, t'es capable de suivre un peu le déroulement en regardant par la fenêtre. (...) L'objectif visé c'est que tu sois assez près de la répétition pour suivre du coin de l'œil un peu où ils sont rendus et s'il y a quelque chose d'intéressant, de suivre pendant quelques minutes ce qui se passe tout en restant dans ton atelier. (...) Donc l'idée vraiment c'est d'avoir le nez dans la fenêtre pour savoir ce qui se passe en bas sans nécessairement être assis dans la salle à ne rien faire. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Louise Roussel ajoute que cette configuration améliore les communications et facilite le processus de création :

Ça aide la création parce que tous les intervenants qui peuvent participer à différentes étapes et à différents moments sont proches. Par exemple, si on voulait visionner un bout de film, on allait tout de suite voir Jacques Collin juste en haut et il nous permettait de passer un petit bout de film et de tout de suite avoir une idée. Ça, Robert à plusieurs reprises, il disait « Ah que c'est l'fun... C'est ça que je voulais ». C'est d'avoir une possibilité rapidement d'avoir les ressources nécessaires qui vont aider la création. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Jacques Plante revient lui aussi sur la structure du centre et souligne la perméabilité du lieu :

On peut voir du monde travailler sans être là. Donc il y a un contact qui est visuel et puis les fenêtres de régie, qui en principe doivent toujours être fixes, nous on a réussi à faire un dispositif qui permette de les descendre. Donc les gens peuvent avoir contact avec la salle. C'est très important. Donc une espèce de perméabilité. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Sans nécessairement se référer à la structure et à la configuration particulière de la Caserne, certains interlocuteurs reprennent de façon plus générale le thème de l'échange et de la communication au sein du lieu, comme Carl Fillion, scénographe qui travaille à contrat pour *Ex Machina* :

Tous les collaborateurs qui sont installés ici, on est tous très près l'un de l'autre. Encore une fois les communications sont faciles. Surtout pour les locaux qui sont... qui ont un accès direct sur la salle. (...) C'est la première fois que je vois un milieu où il y a autant de créateurs regroupés dans le même endroit et on travaille sur la même production. Moi j'étais habitué, auparavant, à un peu plus travailler chacun dans son coin, dans son coin de la ville même, parce que chacun a son atelier où bon lui semble. (...) Seulement le fait

de se rencontrer dans les corridors, on peut parler des productions, on peut régler des affaires en allant se chercher un café ou sur l'heure du dîner où on s'installe sur la terrasse pis on mange ensemble. (...) On peut parler facilement d'où on est rendu, des problèmes qu'on a, des idées qu'on a, pis on peut changer plus facilement... Chose qu'on ne pourrait pas faire si on était chacun sans la Caserne, comme avant, chacun dans notre coin de ville. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Le lieu favorise ainsi les rencontres et les échanges informels, phénomène qui serait difficilement reproductible dans le cadre plus rigide de réunions ou de rencontres préétablies, par exemple.

Jacques Collin offre une variation sur le même thème :

Quand ils ont conçu l'espace, c'était dans l'intention des architectes et de Robert d'avoir une masse critique de gens qui étaient chacun à leur façon des spécialistes de leur domaine et qui pouvaient s'échanger de l'information, qui pouvaient s'entraider même s'ils ne sont pas sur le même projet. La convivialité du lieu vise à ce genre de communication là. (...) Comme t'as plusieurs artistes qui travaillent chacun avec des logiciels qui leur sont propres, la présence des autres qui poussent chacun leur domaine te permet d'avoir un accès à des compétences. Bon moi si j'ai des questions, j'ai des collaborateurs à portée de la main qui peuvent répondre à mes questions. On travaille tous avec des ordinateurs, on travaille tous avec du Macintosh, tout est un peu interchangeable. Même si ça l'est jamais complètement, ça l'est pas mal plus que si on était chacun dans nos petits systèmes et dans nos petites bulles. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Jacques Collin introduit ici le deuxième concept relié au thème de la Caserne comme un lieu de connexion et d'échange : on veut se faire rencontrer à Québec des spécialistes de domaines très diversifiés, encourager la multidisciplinarité et accueillir les nombreux artistes étrangers avec qui le metteur en scène a collaboré un peu partout à travers le monde. Le dramaturge parle même d'inviter des scientifiques à participer à certains projets artistiques. Ces intentions sont répétées à maintes reprises dans les médias et plusieurs collaborateurs de Lepage relaient les mêmes idées dans leur discours. Michel Bernatchez résume ce désir :

Le but de Robert Lepage est de se faire rencontrer à la Caserne des scientifiques, des techniciens et des gens de théâtre afin de recréer une atmosphère semblable aux ateliers de la Renaissance. (...) Il a toujours beaucoup collaboré avec divers intervenants et il est capable de créer des contextes féconds. Il voit la possibilité de créer une synergie entre artistes et scientifiques. (Entretien personnel, 4 juillet 1997)

Diane Garant, coordonnatrice de la Caserne, relate pour sa part : « On a dix-huit Suédois qui viennent de repartir... Ils sont restés ici trois semaines... On a les Japonais qui ont travaillé avec nous, des gens de partout dans le monde, des observateurs... » (entretien personnel, 7 juillet 1998).

Louise Roussel reprend la même idée et raconte comment Lepage, après avoir été invité dans de nombreuses institutions à travers le monde, aimerait avec la Caserne remettre en quelque sorte la faveur à ses collaborateurs étrangers :

Ce qu'on veut maintenant c'est que les étrangers viennent chez nous. (...) Suite aux différentes tournées qu'a faites la compagnie, on a rencontré des gens un peu partout, des acteurs, des danseurs, des musiciens... Déjà on l'a fait sur la Géométrie des miracles : on a un Anglais, un Bosniaque, deux Américains... Ils sont performers sur le show, ils sont concepteurs aussi et ils vont faire la tournée avec nous. Donc ça, Robert ça le stimule, parce que ce sont des gens qui ont des ressources culturelles différentes mais aussi une expertise différente. Contrairement aux festivals qui invitent des spectacles, nous on veut inviter des individus qui arrivent avec leur bagage et leurs connaissances. Bien sûr ça s'adresse aux Québécois; il y a une majorité de Québécois qui travaillent ici. Mais il y a un intérêt d'inviter des gens d'ailleurs. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Ce désir de favoriser des rencontres intéressantes est présente dans plusieurs aspects du travail de Lepage : rencontre entre disciplines artistiques, le cinéma et le théâtre, par exemple; rencontre entre artistes et ingénieurs; rencontre entre arts de la scène et nouvelles technologies. Le metteur en scène a clairement une habileté pour s'entourer d'artisans de diverses provenances et pour privilégier des espaces de rencontre entre les gens, les langages narratifs, les machines, les objets. La Caserne sert donc de lieu pour accueillir ces échanges, pour faire travailler ensemble des artistes étrangers, des scientifiques et des inventeurs, comme Lepage se plaît à appeler ses collaborateurs.

Dans le vocabulaire des sociologues de la traduction, on peut envisager ce désir comme une façon d'intéresser et de mobiliser d'autres acteurs potentiels qui pourraient servir à *Ex Machina* : créateurs étrangers susceptibles d'apporter des idées artistiques novatrices, mais aussi entreprises vouées aux nouvelles technologies et intéressées à collaborer avec la compagnie, ou corporations capables de financer certains projets audacieux de l'équipe. Quatre ans après

l'ouverture de la Caserne, Robert Lepage confirme d'ailleurs que certaines compagnies de développement font appel à l'expertise de *Ex Machina* :

Il y a des compagnies qui développent des logiciels, qui développent des nouveaux systèmes d'éclairage et qui nous envoyaient des affaires – il ne nous ont pas nécessairement fait dons de ces choses là mais ils nous mettaient ça dans les mains parce qu'ils se disaient eux vont peut-être déboguer le système... (Entretien personnel, 10 juin 2001)

L'équipe est donc reconnue pour ses compétences en matière de nouvelles technologies. Ce thème, incontournable dans la démarche artistique et les œuvres théâtrales du metteur en scène, va évidemment revenir en force lors du développement de la Caserne.

4.2.4 Un lieu voué aux nouvelles technologies

Robert Lepage veut accorder une place prépondérante aux nouvelles technologies et aux projets multimédia à la Caserne. Il s'agit en fait de continuer naturellement dans la veine amorcée depuis plusieurs années dans ses mises en scène, où divers médias et dispositifs techniques sont mis à profit, tels que projections de diapositives et de vidéos, images en trois dimensions, ombres chinoises et dispositifs mécaniques.

Dans le but d'implanter dans le centre un volet consacré spécifiquement au multimédia, l'équipe d'*Ex Machina* engage dès février 1997 une jeune conceptrice graphique, Véronique Couturier, qui sera responsable de tous les projets multimédia et numériques de la compagnie (sites Web, cédéroms, présentations interactives, etc.). Robert Lepage avait remarqué le travail de Véronique Couturier dans le cadre d'un cours en multimédia où elle avait préparé un logiciel interactif sur le metteur en scène. « Et *Ex Machina* est venu me chercher. (...) Robert avait vu [le logiciel] et il avait bien aimé ça, donc ça été un peu ma porte d'entrée, ma carte de visite... J'étais ben contente, je pense aussi qu'ils sont bien contents du travail qui se fait en multimédia » (entretien personnel, 7 juillet 1998). Avant même l'ouverture officielle du complexe, l'équipe mobilise un premier acteur capable de stabiliser l'intention de faire de la Caserne un lieu axé sur les nouveaux médias et les nouvelles technologies.

La jeune conceptrice souligne d'ailleurs la place de plus en plus importante qu'accorde la compagnie aux projets voués à l'informatique :

C'est une place qui va en grandissant. Je pense que c'est une voie que Robert veut développer puis il l'applique déjà beaucoup dans ses projets théâtraux. Il y a d'autres projets technologiques aussi, au niveau du Web, qui vont se développer dans les prochaines années. (...) Et le multimédia c'est vraiment quelque chose qui est parti petit et qui prend de l'expansion quand même assez rapidement. Ça fait un an et demi qu'on a commencé et j'ai eu la chance d'avoir des stagiaires, comme ça on a pu développer des projets l'été passé, on a travaillé sur des conférences que Robert... Une conférence entre autres qu'il a faite à Toronto, interactive. Là il y avait des projections et il contrôlait le programme dépendamment du sujet dont il voulait parler. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

En plus de placer Véronique Couturier à temps plein comme responsable du volet multimédia, Lepage et son équipe offrent à la conceptrice l'aide d'infographes et de stagiaires pour développer diverses demandes ponctuelles. On remarque ici que le projet de la Caserne remplit ses promesses quant à l'embauche de jeunes talents de la région de Québec; *Ex Machina* fournit de l'emploi et un milieu stimulant à des artistes de la région, ce qui a pour effet de retenir ces jeunes à Québec au lieu de les voir s'envoler vers Montréal, reconnue pour ses opportunités en animation et en arts multimédia⁴⁴. Véronique Couturier note d'ailleurs, à propos du fait que Lepage se soit installé à Québec :

C'est l'un pour les gens d'ici. Je pense qu'au niveau du multimédia il y a une expertise qui se développe et qui est assez pointue et qu'on ne retrouve pas nécessairement partout. C'est pas partout qu'on est branché sur l'Internet, c'est pas partout qu'il se fait du cédérom et qu'on a le matériel, les ressources pour le faire. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

En septembre 1997, *Ex Machina* recrute un deuxième partenaire susceptible d'aider la compagnie à développer des projets reliés aux nouvelles technologies et au multimédia : la firme Mirage Multimédia, une petite entreprise spécialisée dans la post-production et l'infographie 3-D. Michel Bernatchez, qui a déjà collaboré avec Mirage Multimédia à l'occasion du Carrefour international de

⁴⁴ On y retrouve diverses entreprises et collectifs voués aux nouvelles technologies et aux arts médiatiques, comme *Ex Centris*, *UbiSoft*, la Société des arts technologiques (SAT) et l'Inter-Société des arts électroniques (ISEA), par exemple.

théâtre⁴⁵, offre l'opportunité à Jean Bourgault, directeur de la firme, de s'installer dans des locaux du centre artistique. Une collaboration naît dès lors entre *Ex Machina* et Mirage, qui réalise entre autres des diapositives et de la vidéo en 3-D pour le spectacle *La Tempête*, monté à la Caserne à l'automne 1997. Jean Bourgault explique quels projets il compte développer de concert avec *Ex Machina* :

L'aspect du multimédia au théâtre c'est quelque chose qu'on veut développer énormément dans les prochaines années. Peut-être même utiliser des outils qui étaient moins disponibles auparavant par rapport au coût et qui vont pouvoir s'intégrer facilement maintenant au théâtre. (...) La prochaine étape que je veux, c'est ce qu'ils appellent le motion capture. Pouvoir entrer du mouvement humain dans l'ordinateur. Et essayer de voir aussi au niveau de la génération d'images de synthèse ou de personnages par disons des gens live, et qui seront transmis à travers un ordinateur sur une bibitte par exemple, un monstre mais que ça parle en direct. Ça, on invente rien, mais on veut maîtriser ça. On va plutôt développer des applications de ces techniques là qui existent maintenant. Mais mon grand projet, mon grand rêve, mon grand projet de recherche, ça serait de faire éventuellement de la projection 3-D. Ça c'est mon grand objectif. Mais je prétends encore une fois que ça peut être possible, c'est sûrement possible. On a certaines pistes, mais ça ce n'est pas des choses à court terme, c'est des choses à long terme. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

La petite équipe de Jean Bourgault amène à la Caserne une expertise et des équipements – caméras, salle de montage AVID, ordinateurs pour faire de l'infographie 3-D – jusque là inexistantes chez *Ex Machina*. « Je pense qu'on vient combler un élément qui manquait ici au niveau de la Caserne, c'est vraiment la post-production. (...) Ces ressources ont servi dans beaucoup de projets », souligne d'ailleurs le jeune entrepreneur (entretien personnel, 24 septembre 1998).

Il est utile de rappeler que les budgets alloués aux équipements dans les prévisions initiales du projet d'*Ex Machina* ont considérablement été réduits en raison des coûts élevés et non-prévus de restauration de l'ancienne Caserne de pompiers. En s'adjoignant l'aide de petites firmes spécialisées comme Mirage, qui possèdent déjà certains équipements et une expertise en matière de nouveaux médias, l'équipe de Lepage s'assure un accès à des technologies qu'elle ne pourrait se payer autrement. Le choix d'accommoder une deuxième entreprise spécialisée en multimédia,

⁴⁵ Le Carrefour international de théâtre, fondé en 1991, est un festival qui se consacre aux arts de la scène et plus particulièrement à la création en français. Il se tient à tous les deux ans dans la ville de Québec.

l'Institut d'informatique de Québec, vient confirmer ce désir d'*Ex Machina* de s'entourer d'experts susceptibles d'être mis à profit dans les projets du metteur en scène. Robert Lepage et son équipe décident de louer à l'Institut une pièce initialement conçue comme deuxième salle de répétitions pour les artistes à cette école, qui donne des cours de conception de jeux vidéos à des étudiants de la région. Comme l'explique Carl Fillion, scénographe et proche collaborateur de Lepage, *Ex Machina* compte bien créer des partenariats intéressants avec cet institut :

Avec l'école d'informatique aussi, ça va avoir un apport important au niveau de la technologie dans la Caserne. (...) Il risque d'y avoir des collaborations intéressantes avec ce que eux peuvent faire... C'est un peu le but d'installer l'école d'informatique ici aussi. (...) Pour l'instant les cours qui se donnent ici à l'Institut c'est des cours de conception de jeux électroniques, de jeux vidéo. Ça peut permettre par exemple, au niveau de mon travail à moi, de rendre en trois dimensions virtuelles l'espace que je peux concevoir. Moi je vais faire la conception d'un environnement de façon traditionnelle – on fait ça sur papier, les plans et tout ça... Donc avec la collaboration de l'Institut ça permettrait de générer des images virtuelles en 3-D de ce lieu là et d'essayer de recréer le plus précisément ce qu'on veut faire avec le spectacle, donc une image plus précise de l'espace, du mobilier... C'est ben intéressant. Ça peut servir aussi dans le spectacle. Robert utilise aussi beaucoup d'images projetées numériques ou sur pellicules... Au niveau numérique ça peut être intéressant d'utiliser la technologie que l'Institut possède. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Le jeune scénographe révèle sans détour les motifs de *Ex Machina* dans cette collaboration avec l'Institut d'informatique : utiliser des technologies que la compagnie ne pourrait probablement pas se procurer elle-même. Ces partenariats offrent donc un avantage certain à l'équipe du metteur en scène, qui compte d'ailleurs multiplier les collaborations en ce sens, une fois qu'une annexe sera construite à côté de la Caserne, comme le souligne Louise Roussel :

Ça serait une continuité de la Caserne et qui serait utilisée par Ex Machina et qu'on louerait aussi à des partenaires qui travailleraient sur des recherches qui nous intéressent. (...) Il y aurait tout un volet informatique qui déménagerait là, le développement de nouvelles technologies, de programmation multi-images. Alors on louerait et en même temps, ça nous sert parce que ça nous permet d'être à la fine pointe de ce qui se passe. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Très rapidement, dès l'ouverture du centre en 1997, l'équipe s'est organisée pour développer un volet multimédia et pour s'entourer d'entreprises spécialisées en informatique capables de lui fournir l'expertise et les équipements nécessaires pour expérimenter avec des nouvelles

technologies. En marge de ces initiatives, divers projets multimédia se sont préparés pour les années à venir. Un premier projet était la retransmission de performances par satellite :

Des villes comme Barcelone ou Bath effectuent déjà des sessions de jazz par satellites. Notre centre pourrait possiblement faire la même chose. Une compagnie comme Teleglobe Canada pourrait relier des acteurs à Toronto ou à New York qui feraient des performances en direct pendant que nous sommes sur la scène ici. Ça serait une « pièce virtuelle », avec tous les acteurs qui jouent en direct au même moment – mais dans des villes différentes (Conlogue, 1995 : C3, traduit par nous)

Cette idée, émise par Robert Lepage dans le *Globe and Mail* du 15 avril 1995, est encore présente dans le discours de ses collaborateurs en 1998. Carl Fillion en discute :

Le projet de retransmissions par satellites... Ça c'est un projet qui serait intéressant, de pouvoir faire soit des conférences, soit des spectacles – l'utiliser dans des spectacles – des communications externes à la Caserne, externes au Québec, au Canada... Avec l'étranger finalement. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Le projet de monter des spectacles dans différents lieux à travers le monde vient renforcer le désir d'*Ex Machina* de provoquer des rencontres et des échanges stimulants avec des artistes et des techniciens étrangers. De plus, Lepage émet la possibilité de collaborer avec une entreprise privée, *Teleglobe Canada*, pour réaliser un projet semblable. Il s'agit à nouveau d'une stratégie d'intéressement mise subtilement sur pied pour mobiliser divers acteurs potentiellement très intéressants pour les projets d'avenir du metteur en scène.

Un deuxième projet relié à la thématique des nouveaux médias est le développement d'un spectacle temporairement intitulé le *Cabaret technologique*, qui deviendra plus tard la pièce *Zulu Time*, présentée pour la première fois à Zurich en août 1999 (Rioux, 1999). À l'époque, ce projet est encore mal défini mais *Ex Machina* veut lui donner une saveur technologique, comme l'explique Michel Gosselin :

Il y a un projet de cabaret technologique, qui est en développement maintenant mais c'est encore embryonnaire. (...) C'est un projet multidisciplinaire qui va être plus technologique que théâtral, malgré que je peux pas dire ça. Mettons que la technologie va avoir une part

plus importante, elle va être partie prenante de ça. Mais quelle forme ça va prendre exactement ça je ne le sais pas encore. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Deux ans après la sortie de la pièce *Zulu Time*, Robert Lepage parle de ce spectacle comme un bon exemple de ce qu'il compte faire pour tenter de rapprocher le théâtre du cinéma, ou, selon ses propres termes, les arts de la scène aux arts préenregistrés :

*Moi je pense que c'est deux formes de raconter des histoires – que ce soit le théâtre ou le cinéma – qui convergent et qui vont se rentrer dedans à un moment donné. C'est là que... ça va créer une troisième affaire. Il y a une forme d'expression qui va mélanger toutes les vertus des arts vivants, les arts de la scène live et puis ce qu'on appelle le « canné ». Donc ces deux façons de raconter des histoires à un moment donné vont se fondre ensemble et vont donner des choses qui ressemblent un peu à des shows comme *Zulu Time*, qu'on a commencé à produire qui s'en vont dans cette direction là. (Entretien personnel, 10 juin 2001)*

Cette intention de Lepage de fondre ensemble deux disciplines différentes revient en force dans son discours sur les nouvelles technologies. Selon lui, les barrières entre disciplines disparaissent aujourd'hui grâce à l'utilisation de l'ordinateur :

En cinéma quand tu faisais de l'image et du son les outils étaient radicalement différents. La personne qui avait une sensibilité auditive utilisait les outils pour le son et le contraire pour l'image. Sauf que la technologie a évolué. Dans l'ère digitale c'est les mêmes ordinateurs, c'est les mêmes principes, c'est la même souris sur le pad, c'est du copier-coller... Ce qui veut dire que la personne qui faisait du montage sonore peut sur son outil faire de l'image aussi et vice-versa. À un moment donné, je me suis mis à produire du montage film avec une monteuse qui travaillait juste sur des ordinateurs. Elle avait des idées sonores, donc elle mettait du son sur les images... À un moment donné la frontière entre les disciplines se met à disparaître à cause justement de la technologie. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Pour le metteur en scène, la technologie sert un peu le même rôle qu'il entend donner à la Caserne : un instrument pour abolir les barrières entre disciplines et pour favoriser de nouvelles avenues, de nouvelles façons d'aborder la création, la mise en scène, le cinéma, pour trouver de nouvelles façons de raconter des histoires... Il admet que les technologies prennent une place importante à la Caserne, mais ne les considère pas comme une fin en soi. Nous l'avons vu précédemment, la configuration de l'espace dans le centre encourage les échanges informels

entre les membres de l'équipe d'*Ex Machina*. Les outils technologiques sont là pour servir un but semblable : aider la création, faire naître des idées, provoquer des rencontres inusitées... Derrière les machines et l'outillage complexe, Lepage dit vouloir garder « une philosophie de simplicité » :

Moi j'ai toujours travaillé, je commence toujours un spectacle avec ben ben des affaires qui traînent partout, des nouvelles technologies, des vieilles technologies, du hightech, du lowtech... On met tous les outils là parce qu'on ne sait pas ce que ça va être le spectacle, de quoi ça va parler. (...) Pour que quelque chose naisse, il faut que tu sois comme sur un terrain de jeu, où il y a plein d'affaires... Tu joues avec chacune de ces affaires là et à un moment donné tu trouves le bon langage, et tout à coup la technologie devient un mot au singulier. Tu utilises les technologies et à un moment donné tu finis par en utiliser vraiment une, ou bien même s'il y en a pas juste une tu utilises quelque chose d'extrêmement simple, essentiel. Il faut que tu passes par toutes ces béquilles pour apprendre à marcher et là à un moment donné tu en as qui tombent. Donc la technologie est là vraiment pour mettre au monde un projet. (...) C'est un incubateur, la technologie elle joue ce rôle là. C'est des machines, c'est des reins artificiels, si tu veux des outils technologiques qui sont là pour faire naître des idées. Ça veut dire que la technologie elle est là pour développer et nous aider à faire naître des projets mais elle n'est pas nécessairement là à la fin. (Entretien personnel, 10 juin 2001, souligné par nous)

Pour le metteur en scène, la présence de nouveaux médias dans le centre ne vise nullement à faire une démonstration gratuite de la technologie; il s'agit plutôt de se munir d'outils capables de fournir un contexte fécond et stimulant aux artisans qui travaillent dans le complexe de la rue Dalhousie. En ce sens, on peut avancer que les technologies équivalent à la Caserne, et que la Caserne équivaut à une innovation technologique : le centre créatif, dont l'essence même repose sur la présence de nouveaux dispositifs techniques et mécaniques, représente un centre artistique d'avant-garde et tout à fait novateur dans le paysage culturel québécois et international. Le metteur en scène le dit d'ailleurs lui-même : « les technologies sont là pour mettre au monde un projet, (...) pour faire naître des idées » (entretien personnel, 10 juin 2001). Pour faire naître la Caserne, elles auront été essentielles, intrinsèquement liées à cet impératif de base (ou notre deuxième *point de passage obligé*) de tout mettre en place pour créer un terrain de jeu favorable à la création et à l'imagination.

Robert Lepage, toujours fasciné par les rencontres intéressantes et imprévues, prouve qu'il est à la base lui-même un homme d'échange, capable de partager sa vision novatrice et de s'entourer des

intervenants qui pourront l'aider à mener à terme ses projets audacieux. « Il arrive à faire des miracles avec des riens... C'est l'fun, ça stimule l'intelligence des gens et la création », relate Louise Roussel, directrice de production chez *Ex Machina*, pour décrire la démarche du metteur en scène (entretien personnel, 13 mai 1998). C'est justement avec ces « riens » – un grand pouvoir de persuasion, une notoriété solidement ancrée, des spectacles empreints d'intelligence et de poésie, des collaborations avec des artistes de renom partout dans le monde, des usages imprévus et inédits des technologies – que Lepage et son équipe vont mobiliser autour du projet de la Caserne tous les intervenants nécessaires pour faire du centre une réussite à Québec.

4.3 LA MISE EN ŒUVRE ET LES REVIREMENTS INATTENDUS

Les deux premiers volets de notre analyse révèlent les stratégies d'intéressement mises sur pied par Lepage et son équipe pour garantir la construction et le développement de la Caserne. Ce troisième volet s'attarde à la mise en action concrète du projet et aux revirements inattendus qui sont venus faire dévier le parcours jusqu'ici presque sans faute de l'histoire de la Caserne.

Nous l'avons vu, Lepage détient une force de persuasion exceptionnelle pour s'entourer de collaborateurs précieux et pour former les alliances stratégiques dont il a besoin. Sa popularité, son statut de vedette internationale, sa vision novatrice du métissage entre personnes, milieux, art et technique et l'amour qu'il porte à sa ville sont tous des facteurs qui lui ont servi pour convaincre une foule d'intervenants institutionnels et humains de participer au projet de la Caserne. Pourtant, les objets inanimés impliqués dans le projet, tout à fait insensibles à la notoriété et au charisme de l'artiste, constitueront finalement les acteurs les plus entêtés face au projet de construction de la Caserne. Ils viendront aussi mettre plusieurs bâtons dans les roues des concepteurs quant à la vocation du centre multidisciplinaire.

4.3.1 La préparation du terrain

Afin de faire face aux imprévus, l'équipe d'*Ex Machina*, avec les architectes Plante & Julien, s'affaire dès le début du projet à tâter le terrain et à consulter les artisans de la compagnie afin de répondre le mieux possible à leurs besoins lors de la construction du centre.

L'équipe s'enquiert tout d'abord de la situation physique et géographique du lieu choisi afin de faire face à d'éventuels problèmes; ils visitent les bâtiments qui entourent la Caserne, ils interrogent et s'interrogent, ils évaluent les situations problématiques. Diane Garant, coordonnatrice de la Caserne et responsable du suivi du budget lors de la construction du centre, relate quelles mesures préventives ont été prises avant de commencer la restauration de l'immeuble et la construction de la nouvelle structure :

On a étudié les autres bâtiments aux alentours, soit le Musée de la civilisation. On a étudié tous les bâtiments qui avaient été rénovés dernièrement pour voir ce qu'ils avaient fait et voir ce que nous on ferait. Voir les erreurs qu'ils ont faites pour pas que nous on fasse les mêmes. Le musée eux, ils ont un problème dans leur ascenseur : ça sent le soufre. Ils ont creusé dans le roc et ils sont arrivés dans une masse de soufre. Ils ont pas pensé à mettre une membrane étanche autour du poteau, et là ils sont pris avec l'odeur... Alors c'est l'expérience des autres que nous avons ré-utilisée à notre profit. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Michel Gosselin, responsable du projet dans son ensemble, ajoute pour sa part que l'équipe de *Ex Machina* s'est préparée pour ne pas avoir à gérer un trop grand nombre d'imprévus :

Le Musée [des civilisations] avait eu des problèmes quand ils ont construit. À côté, à la Société des traversiers, ils avaient eu des problèmes aussi. Alors on ne savait pas trop ce qu'on allait trouver quand on allait creuser, pis on a été chanceux parce qu'on est sur une veine de roc qui était plus ou moins connue. Si bien qu'en creusant on a eu des bonnes surprises plus que des mauvaises. On s'attendait à avoir des mauvaises surprises, alors on avait prévu de se blinder plus que ça a été nécessaire. Mais on l'a fait quand même parce que le sous-sol réagit drôlement pis personne sait trop trop comment ça va marcher. Mais on a bénéficié de l'expérience du musée à côté. Par exemple pour les puits d'ascenseur eux ont des problèmes; nous on s'est organisé pour ne pas avoir les mêmes problèmes et ça marche bien jusqu'à maintenant. On va toucher du bois. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

En plus d'évaluer les conditions du sol et les problèmes qu'ont connus les entreprises environnantes, les architectes Jacques Plante et Marc Julien décident de s'installer à Québec avec l'équipe d'*Ex Machina*. Ils peuvent ainsi profiter le plus possible de la présence de Lepage, en plus d'avoir le loisir de consulter les artisans qui travailleront à la Caserne pour connaître leurs besoins spécifiques. Cette méthode facilite le travail des architectes, qui élaborent des plans et maquettes,

les font approuver par l'équipe et retournent ensuite à leurs tables de travail. « C'était très flexible. Et aussi, ça nous permettait de bénéficier de tous les gens qui travaillent avec *Ex Machina* (...) On a parlé à Carl Fillion, à Jacques Collin, (...) Michel Gosselin... Donc c'était un projet en discussion constante », relate Jacques Plante (entretien personnel, 13 mai 1998). Le regroupement des concepteurs, des architectes et des artisans n'est pas fortuit, bien au contraire. L'équipe veut connaître les besoins des collaborateurs d'*Ex Machina* afin de rendre le lieu le plus fonctionnel possible. Michel Gosselin, responsable de l'ensemble du projet, relate :

Dès le départ, il y a des collaborateurs qui devaient s'installer ici. On a fait des consultations avec eux, quels étaient leurs besoins en électricité, en espace, en approche, quelles dispositions étaient plus faciles pour eux pour travailler – avoir un accès à la salle, une vue sur la salle ou non, si c'était nécessaire ou pas. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Jacques Collin, qui s'occupe de l'atelier de production de photos et de diapos, était sur place lors de cette phase initiale du projet. Il explique quelles questions lui ont été posées afin de rendre son espace de travail à la Caserne le mieux adapté à ses besoins :

Donc ils [les architectes et concepteurs] sont venus visiter les lieux pour avoir des idées au niveau des installations techniques, qu'est-ce que ça prenait, les besoins électriques. (...) En fait moi j'étais là au moment même où ils ont commencé à planifier les espaces de la Caserne, j'étais déjà proche de l'équipe donc j'ai été consulté sur les besoins pour un atelier de production d'images et de diapos. À ce moment là, on voulait intégrer à la Caserne un atelier de production vidéo ou un studio de montage vidéo, un studio de production diapo et images sur Photoshop si tu veux. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Carl Fillion, scénographe à contrat pour *Ex Machina*, a lui aussi été consulté :

[Michel Gosselin me consultait] sur l'équipement de scène ou la configuration de la salle ou les ateliers en bas. Qu'est-ce que je pensais de ce que lui prévoyait faire au niveau des équipements, au niveau des infrastructures qui pourront plus tard recevoir les équipements parce qu'on a pas encore terminé d'équiper la Caserne. Sur les infrastructures, qu'est-ce qu'on va faire dans la Caserne. Il me consultait des fois pour voir qu'est-ce que je pensais de ce que eux préparaient, si ça pouvait être utile, si il y avait des choses qui pourraient être plus pratiques pour moi. (Entretien personnel, 14 mai 1998)

Un peu comme avec l'évaluation du terrain, l'équipe veut ici s'assurer de répondre aux besoins des artisans, en plus de les intéresser et de leur faire sentir qu'ils font partie du projet. De façon très terre-à-terre, les concepteurs ont également la volonté de façonner un lieu pratique, fonctionnel et adapté aux membres de l'équipe, en plus d'éviter les tracas et les mauvaises surprises.

4.3.2 Des acteurs non-humains qui n'en font qu'à leur tête

Dans les pièces de théâtre de Lepage, certains objets de la vie quotidienne sont très présents sur scène; ils servent parfois de personnages, de décors ou d'accessoires à la mise en scène. Dans *La face cachée de la lune*, une simple planche à repasser devient tour à tour un cosmonaute russe, une bicyclette d'entraînement dans un gymnase et une chaise dans le bureau d'un médecin. Un peu comme dans les oeuvres du metteur en scène, les non-humains impliqués dans la construction du centre vont eux aussi affirmer haut et fort leur présence au sein du projet.

Ainsi, malgré une préparation initiale rigoureuse – évaluation du terrain, consultations des collaborateurs – certains acteurs non-sollicités se mêlent à l'histoire de la Caserne et causent de nombreux maux de tête aux concepteurs et aux architectes. La restauration de l'ancienne caserne de pompiers, construite en 1912 et mal entretenue depuis les années '70, coûte beaucoup plus cher que prévu. En conséquence, *Ex Machina* doit sabrer dans le budget initialement dédié à l'achat d'équipements, de meubles et de technologies informatiques.

Deux premiers imprévus retardent passablement les travaux de restauration et de construction du centre artistique. Tout d'abord, au moment de creuser le sol du site, les ouvriers découvrent des vestiges archéologiques enfouis sous la terre. Puisque le terrain fait partie d'un quartier historique de Québec, ces découvertes devront être examinées et répertoriées par des archéologues, et vont par le fait même ralentir les travaux. Jacques Plante explique : « On a eu des inquiétudes par rapport à la qualité du sol, c'est un sol de remplissage. Les archéologues se sont mis là dedans pour venir voir et gratouiller tout ça. Ils ont trouvé des affaires. Ils ont repéré des quais, tout ça. Ça a été mesuré et noté » (entretien personnel, 13 mai 1998).

Une deuxième contrainte d'ordre géographique retarde le projet : la Caserne, située tout près du fleuve St-Laurent, doit absolument être rendue étanche en raison de la montée des marées et des caprices de la nappe phréatique. L'architecte Jacques Plante parle de cette situation particulière : « Il y a des sources qui descendent de la falaise et qui passent sous la Caserne. Donc on était très préoccupé par étancher, par la nappe phréatique, c'est-à-dire le niveau de l'eau dans la terre mais aussi par les hautes marées et le fleuve » (entretien personnel, 13 mai 1998).

Diane Garant, coordonnatrice du centre, explique quelles évaluations ont été nécessaires afin de parer à d'éventuels problèmes de cet ordre :

Il a fallu étudier les marées, prendre quel niveau d'eau à tous les matins il y avait dans le sol, avant de savoir qu'est-ce qu'on allait mettre comme membrane. Ça n'a pas été évident, ça été un long processus, parce qu'il fallait étudier les marées l'automne, prendre des relevés des marées des autres années, voir le niveau d'eau, le plus haut où l'eau est arrivée... Parce que je pense que cette année, ça a débordé mais dans le coin du traversier... Le fleuve a débordé. On est dans le lit du fleuve ici. Jusqu'à la falaise c'est le lit du fleuve. On est carré dedans là. Si le fleuve a des crues énormes à un moment donné, nous on a un système de pompes qui marchent en permanence en bas pour éviter les problèmes. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Mis à part les découvertes archéologiques et les problèmes reliés à la crue des eaux et à la nappe phréatique, le piètre état de l'immeuble au moment de la restauration retarde l'ouverture du complexe multidisciplinaire. Un premier élément architectural cause problème : un des murs du bâtiment de l'ancienne caserne, construit à l'origine en brique recyclée⁴⁶, menace de s'effondrer. Louise Roussel, directrice de production, rappelle cet incident : « C'est une multitude de surprises qui t'arrivent quand tu pars un projet (...) Il y a un mur qu'on désirait conserver entièrement et qui s'égrenait... Il a fallu le démolir » (entretien personnel, 13 mai 1998).

Les opposants au projet de la Caserne dont il a été question dans le premier volet de cette analyse vont d'ailleurs utiliser ce mur qui s'effrite pour critiquer les travaux de restauration et remettre en doute la bonne foi des concepteurs par rapport au respect du patrimoine bâti. « N'avait-on pas non plus exhibé le piètre état des murs pour invoquer l'urgence d'obtenir les subventions demandées et

⁴⁶ Diane Garant : « Mais l'arrière, l'architecte qui avait fait ça, Georges-Émile Tanguay, c'était une architecture de façade. L'arrière il a pris de la brique recyclée et il a fait quatre murs avec » (entretien personnel, 7 juillet 1998).

pour entreprendre les travaux au plus vite? », s'insurge Martin Forgues, conseiller municipal à la ville de Québec, afin de critiquer la rapidité avec laquelle *Ex Machina* a détruit le mur (Progrès civique de Québec, 16 mai 1996).

Le mur de l'ancienne caserne de pompiers vient ici causer une double contrainte pour l'équipe de Lepage. Tout d'abord, il menace de s'effriter et occasionne des dépenses supplémentaires. Pour les opposants au projet architectural de la Caserne, il devient ensuite un argument de taille pour mettre en doute l'honnêteté d'*Ex Machina* quant à la restauration minutieuse de l'immeuble. On assiste ici à une trahison en bonne et due forme, selon notre approche et terminologie méthodologique : le mur vient complètement contrecarrer la vision des membres de la compagnie.

Un deuxième élément de l'architecture s'avère plus complexe à gérer que prévu : la restauration de la façade originale, qui doit être remise à neuf avec beaucoup de soins étant donné son caractère patrimonial dans ce quartier historique de la ville. Les architectes doivent respecter la structure de la façade et tous les plans doivent être approuvés par la ville de Québec. Ces travaux s'avèrent très dispendieux et très longs, comme l'explique Diane Garant :

La contrainte qu'on a eue, c'est de garder la façade intacte. Ça c'était une bien grosse contrainte. Les plans, la maquette a été approuvée par la ville. On peut pas mettre n'importe quoi dans le Vieux-Port, on peut pas arriver avec n'importe quoi. Tout a été approuvé, la ville a approuvé. Restaurer la façade, ça a coûté comme 800 000 \$. Ça a coûté très cher, ça a été extrêmement long, restaurer c'est beaucoup plus long que remettre à neuf... (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Enfin, la tour de l'ancienne caserne, qui servait autrefois à faire sécher les boyaux d'arrosage et qui fait partie intégrante de la façade, a souffert de l'abandon de l'immeuble; plusieurs travaux seront donc nécessaires pour la soutenir. Jacques Plante, architecte de l'immeuble, effleure brièvement cette contrainte : « Et puis il y avait aussi le fait que la tour penche. Alors il a fallu la restructurer, la soutenir. On a eu beaucoup de problèmes » (entretien personnel, 13 mai 1998).

En occasionnant des retards dans les travaux ainsi que des dépenses supplémentaires, les non-humains élèvent la voix contre le projet d'*Ex Machina* et trahissent à plusieurs reprises les intentions des concepteurs. Dans les médias, Lepage ne cesse de retarder l'ouverture du centre.

La Caserne, qui devait initialement ouvrir ses portes au printemps 1994, sera officiellement inaugurée le 2 juin 1997, soit trois ans plus tard que prévu. Certes, certaines subventions gouvernementales ont mis du temps à venir et ont également ralenti les travaux. Il n'en reste pas moins que les difficultés rencontrées en cours de route sur le terrain ont également freiné le développement du projet. Enfin, et plus grave encore pour la compagnie, les problèmes causés par ces voix rebelles grugent dans le budget consacré aux équipements, si précieux pour la création.

4.3.3 Le manque d'espace

La Caserne a été léguée à *Ex Machina* par un bail emphytéotique de 35 ans. Ce cadeau de la ville a cependant un inconvénient de taille pour loger un centre voué à la création théâtrale : il est petit et l'espace y est très limité. La majorité des interlocuteurs interviewés soulignent cet inconvénient, à commencer par Michel Gosselin, concepteur et scénographe de l'endroit :

Le plus gros problème qu'on a eu à rencontrer ici, c'est le peu d'espace. Il fallait qu'on essaie de rentrer tout ça dans [la Caserne]. Dès le début on était à l'étroit, on l'est encore beaucoup à l'étroit, les régies sont ici... Comme Mirage est installé dans des régies qui sont supposées être des régies de travail technique pour la salle. Et on ne les a pas parce que eux, il fallait qu'ils s'installent quelque part. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Véronique Couturier, responsable du multimédia, explique que le manque d'espace est flagrant lorsque plusieurs équipes travaillent au même moment à la Caserne :

Ça prendrait encore plus de place. Dans les temps de production que j'ai vus l'année passée, c'était incroyable. Sur le plancher d'administration où il y a la réceptionniste, à un moment donné, il y avait des répétitions des Aiguilles et l'opium dans la salle de répétitions et en bas il y avait Elseneur. Il y avait deux équipes de production en même temps, il y avait des tables partout qui s'étaient rajoutées, tout le monde avait son petit carré, son petit bureau. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Louise Roussel, directrice de production, renchérit et qualifie la situation de « dramatique » parfois :

On essayerait d'avoir plus d'espaces secondaires de travail. Ça c'est certain, certain. Déjà au niveau des bureaux administratifs, on se rend compte qu'on est très limité. (...) Ça nous sert énormément d'avoir le lieu central de création mais les espaces secondaires sont rapidement à l'étroit et occupés. On ne regrette rien, mais si c'était à refaire – en fait ça va se faire en continuant – c'est d'améliorer les espaces secondaires de travail. (...) C'est devenu dramatique parfois même, il y a des gens qui se ramassent dans les corridors et qui travaillent. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

En plus de causer problème lorsque plusieurs équipes de production se rencontrent dans le centre, le manque d'espace remet parfois en cause un des mandats principal du centre : celui de permettre l'expérimentation et l'essai de tentatives nouvelles pour les spectacles. Carl Fillion, qui fait la scénographie de plusieurs spectacles d'*Ex Machina*, rapporte que l'exiguïté des lieux l'empêche d'expérimenter à son gré :

Pour moi ce qui manque dans la Caserne, c'est un espace pour faire du prototypage ou des essais au niveau du visuel. Bon un fait qui vient nuire un peu à ce que je dis là c'est le manque d'espace. (...) Pour l'instant, c'est un peu difficile pour moi d'élaborer des nouvelles propositions, des nouveaux effets, des nouvelles choses pis de les essayer parce qu'il manque d'espace, on n'a pas les lieux appropriés pour élaborer des prototypes le moins complexes parce qu'on n'a pas les ateliers, l'équipement qu'il faut pour réaliser des choses complexes. (...) On a un atelier ici, pas très grand et très mal équipé. Donc on peut pas produire grand'chose. Et l'occupation des lieux... Les espaces sont constamment utilisés. Donc c'est difficile d'utiliser ces lieux là pour essayer des choses, il manque d'espace. (Entretien personnel, 14 mai 1998, souligné par nous)

Le jeune scénographe exprime clairement qu'il est difficile pour lui d'offrir à l'équipe de nouvelles propositions en raison de la contrainte physique du manque d'espace. L'intention de *Ex Machina* était de faire du centre un véritable laboratoire d'exploration où les artistes pourraient expérimenter à leur gré; malheureusement, l'exiguïté de la Caserne vient trahir et remettre en cause cette vision des choses. Rappelons que cet acteur non-humain – l'espace restreint – s'est « joint » à l'équipe dès le tout début du projet lorsque la ville de Québec a offert à Robert Lepage de lui léguer l'ancienne caserne de pompiers.

Jacques Collin est aussi confronté à la présence indésirable d'acteurs non-humains qui contrecarrent les intentions initiales des concepteurs : des éléments qui n'étaient pas visibles sur

les plans originaux des architectes sont venus « manger » l'espace dans son bureau, réduisant considérablement son lieu de travail :

Évidemment quand les architectes se sont mis à leur table à dessin et ont essayé de rentrer tout ça dans l'espace de la Caserne, il y a manqué de place à un moment donné (...) Quand j'avais vu les plans il n'y avait pas encore les plans de mécanique, de ventilation. Quand j'ai vu la salle avec les tuyaux de cinq pieds de diamètre qui mangent à peu près la moitié de l'espace au centre, c'était moins évident comment placer les bureaux pour pas bloquer l'accès [aux autres]. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Si Lepage semble avoir davantage de facilité à contrôler les intervenants humains ou institutionnels qui gravitent autour de la Caserne, il n'a pas dit son dernier mot quant aux assauts répétés des objets inanimés sur le bon fonctionnement de son centre de création. Pour répondre aux besoins de la compagnie, il transformera l'acteur non-humain du « manque d'espace » (ou de l'exiguïté des lieux) en un réseau incluant les bâtiments et les terrains avoisinants à la Caserne.

Dès le mois de mai 1995, *Ex Machina* tente en effet de résoudre le problème d'espace réduit en soumettant une étude de faisabilité à la ville de Québec pour construire une annexe au centre artistique. En décembre 1995, la compagnie achète le terrain situé du côté gauche de la Caserne – qui abrite un bar désaffecté, le pub Ozone – pour 400 000 \$. Cet édifice, sans aucune valeur patrimoniale, historique ou architecturale particulière, sera par la suite démoli et laissera de la place pour construire une nouvelle structure à côté du centre créatif. Michel Gosselin explique :

Il y a un projet de construction à côté. On va agrandir et tout ça va s'en aller là et on va respirer mieux. Parce qu'il y a plein de fonctions pis de fonctionnement qu'on ne peut pas utiliser. Ça a été conçu mais ça n'a jamais servi parce qu'on a pas d'espace libre. Ça va venir, ce n'est pas grave. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

En juin 2001, la construction de l'immeuble en annexe n'a toujours pas été amorcée. Mais Robert Lepage annonce que *Ex Machina* va faire l'acquisition, au cours des mois à venir, de la bâtisse qui jouxte la Caserne du côté droit et qui abrite présentement les locaux de la Société des traversiers. Le dramaturge explique :

Ils vont déménager les employés qui travaillent à la Société des traversiers, ils vont les relocaliser et ils vont nous donner le bâtiment. Donc ça va justement nous permettre de corriger la Caserne comme elle est en ce moment, c'est-à-dire qu'on va prendre tout ce qui s'appelle bureaux et administration pour les déménager dans l'autre building. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Pour faciliter le travail des équipes de production et de création, Lepage veut également regrouper par disciplines les artisans qui vont travailler autour de la grande salle de répétition :

Les gens qui font de la vidéo plutôt qu'être au premier étage et après ça ils vont tourner au troisième étage en haut, on va essayer de concentrer le visuel, la vidéo, la production plus vers le haut, le son plus vers le bas. (...) Il va y avoir une cohérence, une logique dans le lieu. (Entretien personnel, 10 juin 2001)

Mentionnons qu'au cours des années à venir, *Ex Machina* compte également construire un café, un restaurant ou un bar sur le terrain vague situé du côté gauche de la Caserne, afin de rendre l'endroit davantage accessible au public.

4.3.4 Un lieu qui génère sa propre vie

En plus de causer des casse-tête au niveau de l'espace, la Caserne va peu à peu, comme nous le décrit poétiquement le concepteur d'images Jacques Collin, « générer sa propre vie et ses propres contraintes » (entretien personnel, 13 mai 1998). Ce collaborateur de Lepage offre plusieurs exemples des particularités et des caprices du lieu qui n'avaient pu être prédits *a priori* :

C'est sûr que dans les souhaits exprimés au départ du projet et la réalisation il y a nécessairement des choses qui sont tombées en cours de route. (...) Donc tranquillement on habite les lieux, tranquillement on trouve la logique propre à ces lieux là. Ce n'est pas des choses que tu peux prévoir. Les architectes ont beau avoir des intentions, tant que t'es pas rendu dans l'espace construit, il y a des choses que tu ne peux pas anticiper. (Entretien personnel, 13 mai 1998, souligné par nous)

Diverses contraintes, explique Collin, viennent faire en sorte que des souhaits exprimés par l'équipe en début de parcours – comme celui de faire de la grande salle, par exemple, un lieu

d'échange entre les artistes et les membres des régies – sont parfois difficilement réalisables dans la pratique.

Dans la pratique, c'est pas si évident que ça. Pour des raisons un peu bébêtes : la hauteur des fenêtres fait que si t'es assis à ta table de travail... À moins que t'installes ta chaise juste à côté de la fenêtre, t'es pas vraiment tout à fait en contact [avec la salle]. (...) Là je regarde, tous les gens qui se sont installés en permanence ou temporairement ont tous fait un peu la même chose. Ils ont décollé leur table de la fenêtre, parce qu'ils ont besoin d'avoir accès derrière pour le filage des ordinateurs. Dans le concept on aurait voulu faire ça d'une certaine manière, mais en réalité il y a des petites choses qui font qu'on est pas encore parvenu à trouver la manière de le faire. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Des petits inconvénients auxquels les concepteurs n'avaient pas pensé empêchent aussi la communication qui semblait si naturelle entre la salle et les bureaux adjacents. En riant, Jacques Collin relate que certains éléments créatifs utilisés dans certaines œuvres nuisent à cette connexion :

Pour la Géométrie des miracles, c'est une scénographie qui se fait dans le sable. On a un immense carré de sable de 44 pieds de large par 26 pieds de profond avec un six pouces de sable... Ça fait de la poussière ça n'a pas de bon sens! Même si tu veux suivre, si tu veux pas que tes équipements meurent dans la poussière, t'es obligé de fermer les fenêtres. Il y a des petites considérations de ce style là qu'il faut garder en mémoire à l'occasion! (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Une deuxième intention très chère à l'équipe et surtout à Michel Gosselin, scénographe de la Caserne, de faire du lieu un endroit flexible et malléable, où c'est « le spectacle qui donne sa couleur [au lieu], pas le lieu qui donne la couleur au spectacle », est également remise en question dans la pratique. Même si la grande salle a été conçue à géométrie variable, l'équipe finit souvent par utiliser une mise en scène traditionnelle à l'italienne pour monter les pièces de théâtre, dit Louise Roussel, directrice de production : « On fait souvent usage de la scène à l'italienne parce que ce qui nous limite c'est la grande porte de garage pour entrer le matériel, les équipements, le sable... » (entretien personnel, 13 mai 1998). Jacques Collin ajoute à ce sujet :

Pour des raisons pratico-pratiques, si on a besoin de la salle de trappes, c'est plus facile de mettre la scène près de la porte de garage. Mais en tout cas la salle était quand même conçue pour qu'on puisse monter la scène n'importe où, mais il y a rapidement des

habitudes qui se sont prises. On a toujours monté la scène là parce qu'on a une passerelle permanente là, donc pour les régies de spectacle, on monte ça sur la passerelle.(...) On a voulu être flexible et pouvoir tout faire, et dans les faits, pour des raisons pratiques, on installe pratiquement toujours la scène au même endroit. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

Ce sont encore une fois des acteurs non-humains – les fenêtres et leur disposition, les ordinateurs et leur filage, le sable, la porte de garage, la salle de trappes, la passerelle – qui opposent la plus grande résistance à Lepage et à son équipe. Ces artefacts trahissent du même coup certaines intentions exprimées par le metteur en scène et ses proches pour parler du centre de création, dont le souhait de faire de l'endroit un lieu de connexion et d'échange et le désir d'en faire un espace polyvalent et malléable. Il semble donc que si *Ex Machina* a mis de nombreux efforts pour adapter le lieu à ses besoins, les membres de la compagnie devront eux aussi s'adapter à l'endroit. Jacques Collin, très sensible au lieu et à ses particularités, relate d'ailleurs, un an environ après la construction du centre : « En un an, à mon avis, on a commencé à explorer le lieu. On a pas fait le tour encore de toutes les possibilités. Il y a des idées qui vont nous venir en cours de route, puis un peu comme les pièces de Robert dans deux ans ça va être pas mal plus rodé » (entretien personnel, 13 mai 1998).

4.3.5 Les nouvelles technologies : entre discours et réalité

« La technologie. Oui, elle est présente dans la volonté de s'en servir, dans la volonté de faire des spectacles avec. Mais elle n'est pas suffisamment présente dans le lieu physique! » (entretien personnel, 14 mai 1998). Carl Fillion exprime bien le dilemme auquel est confronté *Ex Machina* avec la Caserne. Les intentions d'en faire un centre d'avant-garde axé sur les nouveaux médias sont bien réelles, mais les moyens pour se doter d'équipements de pointe sont tout autres. Deux facteurs expliquent ce retard : le manque de budget et le discours sur les nouvelles technologies, qui dépasse souvent l'état réel des avancements en informatique.

La restauration de la façade de l'ancienne caserne de pompiers a coûté beaucoup plus cher que prévu à l'équipe de *Ex Machina*; il a donc fallu réduire les budgets alloués aux besoins moins pressants, soit l'achat d'équipements, comme l'indique Diane Garant :

Au départ il y avait un million de dollars aux équipements pour la Caserne, et à la fin je pense qu'on est resté avec 200 000 \$. Deux cent mille, t'achètes rien au coût où sont les équipements... (...) Il y a des endroits où ça a coûté trop cher et ça n'aurait pas dû... (...) Ce qui nous manque le plus, c'est l'équipement et ça je trouve ça triste parce que la salle n'est pas fonctionnelle comme elle devrait l'être. Ce sont les gros bugs : manque d'argent, d'équipements... (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Michel Gosselin décrit plus spécifiquement les équipements et les mécanismes dont l'équipe voulait se doter et qui ont finalement été impossibles à acheter :

Le faux mur en fibre de verre devait pouvoir se déplacer sur des rails pour aller s'installer en avant [de la Caserne] plus loin sur le trottoir. C'était une idée de Robert pour essayer de récupérer l'espace vert qui est à côté pour pouvoir faire des performances extérieures. Ça été coupé pour des raisons budgétaires. (...) On devait avoir un plancher élévateur – une section du plancher qui devait être sur un mécanisme pour pouvoir monter et descendre – qu'on a coupé pour des raisons budgétaires aussi. (...) La salle de répétitions en haut devait être finie avec un plancher flottant isolé pour en faire un studio. Ça n'a pas été fini. (...) Actuellement quand on tape par terre en haut on l'entend dans la salle et vice-versa. On a été obligé de couper ça, on a été obligé de couper le plancher élévateur de la salle, on a été obligé de couper beaucoup, beaucoup dans les équipements, il nous restait presque rien. On a pas de son, on a quelques projecteurs d'éclairage mais un minimum. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Le scénographe Carl Fillion rajoute qu'il est plus compliqué d'élaborer des productions à saveur technologique quand les équipements ne sont pas sur place. Il trouve difficile d'expérimenter quand il faut louer de l'équipement qui coûte très cher :

Le projet initial est un petit peu sinon beaucoup différent de ce qu'on a présentement par manque de moyens. Ce qui fait que la technologie est pas très présente encore pour l'instant. Quand on en a besoin, on la loue. Donc ça devient un peu complexe d'élaborer des spectacles en pensant technologie parce qu'on a pas rien sur place. Ben on a pas rien j'exagère un peu on en a mais j'pense pas qu'on ait ce qu'on souhaiterait avoir ou ce qu'on souhaitait avoir au départ. Donc ça nous limite beaucoup. (...) Il manque beaucoup d'installations et d'équipement dont on aurait besoin pour pouvoir faire la création plus facilement parce que quand on est obligé de louer ça coûte cher. Louer pour expérimenter les choses... On ne sait pas si ça va marcher, si on va l'utiliser, c'est toujours un peu inquiétant de s'embarquer dans des frais de location pour ça alors que si on avait cet équipement là sur scène on aurait aussi un choix qui est déjà là : on n'est pas obligé de l'utiliser mais on peut l'utiliser si on veut, si on pense que ça peut servir. On peut essayer

des choses facilement, rapidement... Ce qu'on peut pas faire quand on est obligé de louer. (...) Il y a l'équipement plus basic que ça au niveau technologie qui est d'avoir des projecteurs de vidéo, des projecteurs d'images pour utiliser dans les spectacles, pour créer des spectacles. (Entretien personnel, 14 mai 1998, souligné par nous)

Comme le souligne Carl Fillion, le projet de la Caserne est passablement différent de ce que l'équipe avait imaginé au début : il est difficile de créer un véritable laboratoire d'expérimentation quand on ne possède pas les technologies et l'équipement pour se permettre de faire de l'exploration. Encore une fois, des acteurs non-humains – le mur qui se fissure, la structure de l'ancienne caserne, le manque d'argent, le coût des équipements de pointe – viennent sérieusement compromettre les intentions premières de *Ex Machina* et creusent le fossé entre la Caserne virtuelle imaginée par ses concepteurs et celle, plus concrète, utilisée au quotidien.

Un deuxième facteur, beaucoup plus subtil et dont la plupart des interlocuteurs n'ont pas parlé, est l'écart qui existe entre le discours sur les nouvelles technologies – où tout semble possible – et la réalité. Michel Gosselin, directeur technique du centre, explique en quoi la Caserne a peut-être été un peu victime de ce discours et de l'avancement réel des technologies, en prenant pour exemple l'émission de télévision *Branché*⁴⁷ :

J'ai l'impression qu'on est victime de la télévision pis de l'image qui est projetée... Il y a une émission à Radio-Canada qui s'appelle Branché, c'est probablement l'émission la plus high tech qui se fait. (...) Par exemple le site Internet de Branché est un des plus gros sites corporatifs et techniquement des plus avancés qu'il y a. La première version du site était super bonne sauf qu'à mesure que t'avais toutes les entrevues, t'avais des Quicktime VR de l'équipe ou des lieux qu'ils visitaient, t'avais des capsules en Quicktime des entrevues, pis t'avais le texte avec des références. C'était génial sauf qu'après deux séries d'émissions c'est devenu un dédale d'affaires, t'essayais de trouver quelque chose et t'étais plus capable. Là ils ont essayé d'intégrer un espèce de moteur de recherche à l'intérieur même du site. Et là ça devient compliqué, ça commence à être capharnaüm pas mal. Et ils sont à la merci de la technologie qui est rendue là. Les outils de recherche à l'intérieur d'un site c'est tellement lent que ça devient débile. Parce que c'est pas encore au point. (...) On avance à petits pas. (Entretien personnel, 24 septembre 1998, souligné par nous)

⁴⁷ *Branché* était une émission de télévision québécoise consacrée aux nouvelles technologies et diffusée sur le réseau d'État Radio-Canada. La production de l'émission a été interrompue en 2001.

Il rajoute un peu plus loin :

Ce que je dis toujours c'est que la technologie est ben, ben, ben, ben en retard sur ce qu'on pense qu'elle est rendue. Les annonces qu'on voit à la TV, c'est pas vrai. C'est du montage, ça ne marche pas de même. Internet c'est lent, c'est épouvantable, les ordinateurs, ça a beau augmenter de vitesse à tous les cinq minutes, l'idée qu'on en a est rendue beaucoup plus loin que l'outil. (Entretien personnel, 24 septembre 1998, souligné par nous)

Michel Gosselin est très réaliste par rapport aux outils de travail informatiques : la technologie est souvent très en retard par rapport à ce qui se fait réellement et les médias véhiculent une idée fausse des avancements techniques. Il cite en exemple le mythe de la rapidité des réseaux et des outils Internet. Les observations fort justes du scénographe révèlent par le fait même comment le discours sur la Caserne à titre de centre axé sur les nouveaux médias est lui aussi plus développé que ce qu'on retrouve en réalité dans le complexe artistique.

Malgré le manque d'équipements et des prévisions initiales peut-être un peu trop ambitieuses, il serait toutefois faux de prétendre qu'il ne se développe pas de projets à saveur technologique au sein de la Caserne. *Ex Machina* a la volonté de créer un contexte stimulant au niveau du multimédia et l'équipement fourni par certains partenaires permet aux jeunes créateurs et designers de l'équipe de faire diverses expérimentations. Véronique Couturier, par exemple, développe dès 1998 le projet de créer un site Web – appelé *Métamorphoses*⁴⁸ – consacré à la rencontre entre le théâtre et le cinéma :

C'est un site Web sur les sept étapes de production d'un film à travers les extraits comparatifs du théâtre et du cinéma. Le premier volet c'était vraiment – on parlait de l'adaptation d'un scénario créé pour le théâtre vers le cinéma. Le prochain volet qu'on va mettre en ligne cette semaine c'est la pré-production. Là on parle vraiment de toute l'équipe de pré-production qui prépare le tournage : producteur, directeur de production, réalisateur, scénariste, directeur de casting, etc. Et aussi on montre aussi les différents storyboards qu'on a fait pour des films. À ce niveau là, ce qui est intéressant c'est qu'on a fait un storyboard en trois dimensions pour un des prochains film de Robert, qui est la Trilogie des dragons, qui était une pièce aussi. C'est sûr que le scénario est en mouvement; probablement que la pièce va avoir beaucoup changé dans sa version

⁴⁸ Le site, fonctionnel de juin 1998 à juin 1999, est aujourd'hui désactivé. On peut en voir un aperçu sur le site de *In Extremis Images*, filiale de *Ex Machina* dédiée au cinéma, au www.ie-images.com, sous la rubrique « Prototype ».

cinématographique. (...) Robert, avec cet outil là, peut voir différents points de vue d'un même lieu. Là il peut dire bon ben je vais placer ma caméra là, je vais voir ce que ça donne – pis là finalement il peut décider à l'avance – avant même que le tournage se fasse. Il peut décider de ses éclairages, il peut décider que le décor, il le veut comme ça, de telle couleur, de telle texture. Ça devient un outil... Plus qu'un outil de visualisation, un outil de travail. (Entretien personnel, 7 juillet 1998)

Malgré des moyens limités, les jeunes infographes et designers qui travaillent sur le site sont en mesure de concevoir des outils novateurs qui permettront de faciliter le travail de création. C'est le cas de ce *storyboard* en trois dimensions dont parle Véronique Couturier, où des séquences de films sont modélisées et où le réalisateur peut planifier à l'avance les éclairages, les mouvements de caméra et la composition de la scène. L'inauguration officielle de la Caserne, le 2 juin 1997, permet aussi à l'équipe de jeunes concepteurs de mettre ses talents à l'œuvre. À cette occasion, ils développent un programme pour faire une visite virtuelle de la Caserne, comme le relate Louise Roussel :

À l'inauguration, Robert a fait une visite virtuelle de la Caserne, avec un casque et une caméra et les spectateurs le voyaient sur un écran. Alors tous les gens qui étaient à l'inauguration étaient assis confortablement et on faisait une visite guidée avec Robert Lepage qui lui se promenait dans la Caserne et expliquait les différents lieux. C'était en direct. (Entretien personnel, 13 mai 1998)

À l'automne 1997, Robert manifeste l'intention de donner un nouvel angle au spectacle *La Tempête*. Avec l'aide de la firme Mirage Multimédia, l'équipe se met à faire des essais pour préparer des décors virtuels et des images en trois dimensions. Jean Bourgault, de Mirage, explique :

Ça faisait longtemps que j'essayais de trouver une application et d'avoir la chance d'explorer la vidéo en 3-D. Je savais que ça fonctionnait au cinéma en IMAX. (...) Donc là j'ai soumis cette hypothèse là d'essayer de faire des décors virtuels pour le théâtre. Ça ne s'était jamais fait, donc Robert ça l'a intéressé tout de suite. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

En plus de créer des images et de la vidéo en trois dimensions, l'équipe commence à développer des systèmes de programmation et de robotique pour contrôler les éléments scéniques et mécaniques utilisés dans divers spectacles. Michel Gosselin, directeur technique du centre,

explique que sans la Caserne et les équipements qui s'y trouvent, *Ex Machina* n'aurait pas pu procéder à de telles expérimentations :

Tout le 3-D de La Tempête, si on avait pas eu cet outil là [la Caserne], ça aurait jamais pu se faire. C'est des trucs qui coûtent trop cher à expérimenter si on a pas un lieu, si on a pas des ressources en équipement et en personnel et en collaborateurs sur place qui mettent tous leur grain de sel et qui aident au projet, ça ne peut pas se faire. Ben ça peut se faire mais ça coûte une fortune. (Entretien personnel, 24 septembre 1998)

Le souhait de Lepage de faire de la Caserne un terrain de jeu où il peut essayer de nouvelles avenues se réalise peu à peu. Avec l'aide de Mirage Multimédia, qui possède une salle de montage AVID et des outils de post-production, Lepage peut aussi s'amuser à construire et à déconstruire le montage des films qu'il tourne à la Caserne, chose qui était quasi impossible de faire avant la Caserne, comme le souligne Louise Roussel :

Au cinéma quand on faisait du montage c'était des monteurs qui prenaient 46 pellicules différentes et qui coupaient le bout qu'ils voulaient et qu'ils mettaient sur un autre bout. C'était très coûteux et très long. Quand t'avais fait trois ou quatre versions, c'était pas mal. Tandis que pour le film Le Polygraphe, avec une technologie AVID il y a eu 14 versions différentes du film ! (...) Ça a servi énormément la créativité de Robert. D'une journée à l'autre il pouvait dire moi je veux mettre cette partie là, ou là... Ça changeait tout le scénario. (...) Oui ça a servi la création, complètement. C'est devenu presque un espèce de casse-tête qui se reconstruisait quotidiennement. (Entretien personnel, 13 mai 1998, souligné par nous)

Les paroles de la directrice de production prouvent à quel point l'échange entre *Ex Machina* et Mirage Multimédia a été fructueux au niveau créatif. Avec les équipements fournis par la petite compagnie à contrat, Lepage et son équipe peuvent jouer avec le scénario et modifier le montage des séquences du film sans avoir à payer des coûts exorbitants. Le metteur en scène voit enfin se réaliser le rêve qu'il caresse depuis plusieurs années : développer dans son centre des outils novateurs pour faire de l'exploration, construire des mécaniques audacieuses pour ses mises en scène, faire du tournage et monter des décors comme il l'entend.

Ce dernier volet de l'analyse a démontré à quel point les non-humains ont constitué les acteurs les plus difficiles à intéresser au projet, ceux aussi qui ont le plus profondément remis en question les

ambitions qu'entretenaient Lepage et son équipe pour la Caserne. Par leur mauvais caractère – la nappe phréatique qui pourrait inonder la cave, le mur qui décide de s'effriter, les ventilateurs qui mangent l'espace de travail, le sable qui menace de s'infiltrer dans le clavier de l'ordinateur – ou leur absence – manque d'équipements, de technologies de pointe – les objets se rebellent contre le projet, élèvent des voix contradictoires aux plans initiaux des concepteurs et prouvent sans détour que la notoriété et la popularité du metteur en scène, si utiles pour intéresser les humains, n'ont pas beaucoup de poids en ce qui concerne le monde inanimé. Pourtant, si les objets et les non-humains sont certainement les acteurs ayant causé le plus d'ennuis au metteur en scène, Lepage ne semble pas leur en tenir rigueur, puisqu'il continue à les utiliser dans son centre et dans ses oeuvres, à la fois pour aider la création, mais aussi pour leur donner vie sur scène et pour les faire parler aux spectateurs dans un langage poétique tout à fait singulier et inimitable.

On peut conclure que l'histoire de la construction de la Caserne relève presque du conte de fées. Contrairement aux analyses des sociologues de la traduction, qui s'intéressent majoritairement aux controverses, le bilan de notre étude de cas est sans équivoque : la Caserne est un *success story*, une boîte noire (physique et théorique) tout à fait stable, même si Lepage compte bien en détruire quelques pans de murs au cours des prochaines années pour agrandir et accommoder les besoins de sa compagnie.

Le succès de cette innovation repose sur deux piliers solides : la renommée de Robert Lepage à travers le monde et l'habileté du metteur en scène à former des alliances et à convaincre les bonnes personnes de l'unicité et du caractère novateur de ses entreprises. Ces deux arguments de taille, joutés à la promesse de revenir dans sa région natale, ont donné au projet du dramaturge l'aura et la légitimité nécessaires pour en assurer son développement. Comme dans tous les contes de fées, on retrouve quelques opposants, quelques anicroches dans l'histoire du complexe de la rue Dalhousie, et son chemin a légèrement dévié en cours de route. La Caserne physique reluit d'un éclat peut-être un peu plus faible que la Caserne virtuelle imaginée dans le discours de ses concepteurs. Pourtant, et c'est là l'essentiel, elle offre à Lepage ce dont il avait tant besoin : le terrain de jeu idéal pour trouver de nouvelles façons de raconter des histoires...

CONCLUSION GÉNÉRALE

La recherche menée dans le cadre de ce mémoire de maîtrise avait pour objectif de comprendre la genèse d'une innovation artistique québécoise, la Caserne, et plus particulièrement le rôle des nouveaux médias de communication dans sa définition et sa construction. Le premier chapitre de l'étude voulait offrir une vue d'ensemble des synergies possibles entre les arts de la scène et les nouvelles technologies, en plus de poser clairement notre intention : traiter la technologie et les artefacts physiques comme des acteurs de premier plan dans l'élaboration du centre créatif.

Le deuxième chapitre exposait les principaux concepts empruntés à la théorie de la sociologie de l'innovation pour construire notre étude de cas. Ce volet a permis de mieux comprendre le rôle des objets inanimés au sein des relations sociales, en plus de clarifier des notions clés comme la traduction, la délégation, la médiation et le script. Cette présentation des outils offerts par l'École des mines de Paris, certes très sommaire, n'apporte aucun élément nouveau au discours théorique sur l'innovation technologique. Notre intention était plutôt d'utiliser ce cadre pour structurer notre analyse, le volet le plus riche et le plus original de ce mémoire.

L'approche méthodologique retenue pour faire la cueillette et le codage des données, présentée dans le troisième chapitre du mémoire, s'est avérée une démarche avant tout intuitive, puisque l'option théorique choisie offrait peu de détails sur la méthode à adopter pour faire l'analyse des réseaux sociotechniques. Malgré un terrain parfois difficile d'approche, les douze entrevues que nous avons tenues avec les membres d'*Ex Machina* et les représentants d'organismes externes au projet nous ont offert une matière dense et fascinante. Cependant, la procédure que nous avons adoptée a ses limites : les entretiens, menés avec la plupart des interlocuteurs un an après l'ouverture officielle de la Caserne et avec Robert Lepage quatre ans après la fin du projet, offrent un récit nécessairement relatif de la construction et du développement du centre. Il est utile de garder à l'esprit que l'histoire de la Caserne est inévitablement teintée des souvenirs et des interprétations des personnes qui ont pris part à son façonnement.

L'étude de cas proprement dite, présentée dans le quatrième chapitre du mémoire, expose les résultats obtenus lors de notre recherche. En guise de conclusion, nous aimerions ici dégager les idées fortes de cette analyse, en plus d'offrir des pistes d'études intéressantes reliées à la pratique et au statut de Robert Lepage.

i. La notoriété comme acteur de la construction

Dans un texte publié en 1988, « À quoi tient le succès des innovations : l'art de choisir les bons porte-parole », Madeleine Akrich, Michel Callon et Bruno Latour utilisent l'exemple de Thomas Edison pour montrer comment l'électrification est apparue aux États-Unis. En parlant d'Edison, les trois chercheurs notent :

Edison est tout sauf un bricoleur de génie. C'est un organisateur, un stratège, un chercheur, un homme de relations publiques, et, si génie il y a, c'est dans cette capacité de passer d'un rôle à un autre et de jouer d'entre eux avec un égal bonheur (...) Au lieu d'étudier la faisabilité technique de son projet (...), il se répand en déclarations fracassantes, en conférences de presse. (...) Grâce à cette fantastique opération publicitaire, il prépare l'opinion en même temps qu'il la teste. (Akrich et al., 1988b : 23)

On peut faire un parallèle intéressant entre cette description du célèbre inventeur et Robert Lepage. Notre analyse nous a permis de voir un artiste à l'œuvre, mais également un homme capable de promouvoir son projet dans les médias et surtout d'en faire valoir l'intérêt auprès des intervenants susceptibles de collaborer au développement du centre. Devant l'indécision de certaines administrations publiques, Lepage n'a pas hésité à faire appel aux journalistes pour mettre en cause la lenteur des politiciens et pour menacer d'aller installer la Caserne ailleurs. Devant les critiques de certains observateurs face au projet architectural, il a répliqué et a mis de l'avant toute la valeur d'un tel espace de production dans la ville de Québec.

Nous l'avons vu, le statut de Lepage comme dramaturge de l'avant-garde théâtrale a beaucoup joué dans le développement du projet. Cette tendance à brandir la notoriété du metteur en scène pour vendre le projet est palpable dans le discours de ses principaux collaborateurs. Or, elle apparaît encore plus nettement dans l'entrevue que nous avons obtenue avec lui vers la fin du mémoire, où l'artiste affirme de but en blanc, par exemple, que la Caserne est un endroit tout à fait unique dans le monde. Les paroles de Lepage nous offrent des indices quant à la façon dont il a su construire sa notoriété au fil des années, celle-là même qui l'a tant servi pour faire du complexe artistique une réalité. Des recherches plus approfondies permettraient de mettre en lumière les arguments mobilisés par le dramaturge pour développer son identité, mais aussi pour

la faire véhiculer de façon aussi unanime par ses proches collaborateurs. Les pistes fournies par Lepage lui-même lors de notre entretien laissent entrevoir des qualités de stratège et de mobilisateur qui pourraient être analysées pour comprendre la construction du phénomène artistique et culturel de ce raconteur d'histoires de Québec. Notre mémoire, qui se concentrait davantage sur la mise en place du centre de création, offre uniquement une esquisse de la manière dont le jeune metteur en scène a su bâtir sa carrière et son statut sur la scène théâtrale québécoise, canadienne et internationale. Des liens intéressants pourraient néanmoins se faire entre la construction de la Caserne et celle de la renommée de Robert Lepage.

ii. Le rôle des objets inanimés

La Caserne a été conçue d'abord et avant tout pour incarner *Ex Machina* et les recherches menées par le collectif depuis quinze ans. L'idée très forte d'un terrain de jeu où les artistes peuvent s'amuser à réinventer les arts de la scène et le cinéma avec l'aide de nouveaux outils numériques est essentielle pour comprendre l'essence de l'espace multidisciplinaire. Le terrain de jeu représente d'un côté le travail des acteurs et la base même de la pratique théâtrale; d'un autre côté, il symbolise un lieu polyvalent, malléable, doté d'outils et de *gadgets*, où tout est possible. L'appellation *Ex Machina* – c'est-à-dire un groupe concerné par le théâtre mais aussi par les machines – prend avec la Caserne toute sa signification. Les nouvelles technologies définissent en grande partie la raison d'être du centre, elles portent le projet à bout de bras et font de la Caserne un centre avant-gardiste. C'est en ce sens qu'elles ont pris une place prépondérante et tout à fait unique dans la construction du complexe de la rue Dalhousie.

Comme le démontre notre analyse, les objets inanimés ont également eu une influence sur l'élaboration du projet et surtout sur l'usage de l'espace. Lors de la préparation du terrain, certains impératifs géographiques et physiques – le niveau de l'eau, les découvertes archéologiques, la structure de l'ancienne caserne qui défailait – ont eu leur mot à dire dans l'élaboration du centre artistique. Mais c'est surtout une fois la construction de l'immeuble terminée que les usagers de la Caserne ont pu noter la présence et les caprices des artefacts physiques. Le manque d'espace, la disposition des fenêtres, la grandeur de la salle de création et le manque de budget, par exemple, sont venus contrecarrer les intentions premières des concepteurs et des architectes du

lieu. La polyvalence et la neutralité de la salle centrale n'ont pas empêché les créateurs de concevoir la scène à peu près de la même façon à chaque nouvelle production, l'espace étant trop restreint pour essayer des configurations plus originales. L'atmosphère d'échange qu'on voulait créer entre les artistes et les techniciens n'a pu se concrétiser entièrement, puisque les bureaux des régies pouvaient difficilement être placés devant les fenêtres qui donnaient sur la salle. Enfin, le budget consacré aux rénovations de la façade n'a pas pu être injecté dans l'achat d'équipement technologique. On pourrait conclure que les avantages de la notoriété de Lepage, sur laquelle le projet reposait en grande partie, ont rapidement été rattrapés par la façade physique : le metteur en scène, très efficace pour convaincre des intervenants humains et des organismes gouvernementaux à se joindre au projet, n'a pas pu compter sur son statut pour influencer les artefacts physiques nécessairement impliqués dans la construction du centre.

En rétrospective, les théories empruntées aux sociologues de l'École des mines de Paris pour mener notre analyse ont permis de retracer le réseau d'acteurs impliqués dans le développement de la Caserne et nous ont aidés à cerner le rôle d'acteurs non-humains – comme le discours sur les nouvelles technologies et les objets inanimés – dans la définition de l'innovation qui nous concernait. La dernière partie de notre analyse, qui examine plus précisément la façon dont s'est manifestée la présence des acteurs non-humains dans le projet, tend à considérer les artefacts physiques davantage comme des contraintes dans l'élaboration du centre de création. Nous sommes conscients que nos conclusions présentent à ce niveau certaines limites : les choses matérielles sont plutôt perçues ici comme des agents qui contraignent l'action des sujets. Il nous faut cependant souligner que notre étude accorde une place importante à la façon dont ont participé les nouvelles technologies – soit physiquement présentes sur les lieux ou à tout le moins dans le discours des artistes – à la définition intrinsèque de l'espace créatif. Les objets inanimés – la configuration de l'espace et l'architecture, par exemple – ont quant à eux causé des désagréments à Lepage et à son équipe, mais ont également offert aux membres d'*Ex Machina* un espace malléable et rassembleur pour créer des œuvres théâtrales ou cinématographiques. En ce sens, on peut avancer qu'ils ont eux aussi participé activement au façonnement de ce lieu avant-gardiste, et continuent encore de le faire aujourd'hui.

Ce mémoire a permis de relater l'histoire de la Caserne telle que perçue par ses principaux instigateurs. Cette histoire, inévitablement relative, met tout de même en lumière les arguments et les stratégies déployées pour installer un centre multidisciplinaire comme la Caserne dans la ville de Québec. Elle permet aussi d'envisager ce lieu novateur et son créateur comme des formes modernes et tout à fait originales du patrimoine québécois.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES ET ARTICLES

ACCOLAS, Claude (1987). « Sésame, ouvre-toi. La pratique de l'ordinateur », *Jeu*, 44, 133-135.

AKRICH, Madeleine (1992). « The De-Description of Technical Objects », *Shaping Technology/Building Society*, sous la direction de Wiebe Bijker et John Law, Cambridge : MIT Press, 205-224.

AKRICH, Madeleine (1993). « Les formes de la médiation technique », *Réseaux*, 60, 87-98.

AKRICH, Madeleine et LATOUR, Bruno (1992). « A Summary of Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies », *Shaping Technology/Building Society*, sous la direction de Wiebe Bijker et John Law, Cambridge : MIT Press, 259-264.

AKRICH, Madeleine, CALLON, Michel et LATOUR, Bruno (1988a). « À quoi tient le succès des innovations. Premier épisode : l'art de l'intéressement », *Gérer et comprendre*, 11 (juin), 4-17.

AKRICH, Madeleine, CALLON, Michel et LATOUR, Bruno (1988b). « À quoi tient le succès des innovations. Deuxième épisode : l'art de choisir les bons porte-parole », *Gérer et comprendre*, 11 (juin), 14-29.

ARTAUD, Antonin (1964). *Le Théâtre et son double*. Paris : Gallimard.

BABLET, Denis (1968). *La mise en scène contemporaine : I - 1887-1914*. Bruxelles : La renaissance du livre.

BARDINI, Thierry (1993). « Diffusionnisme, constructivisme et modèle technique : Ébauche d'une approche communicationnelle du changement technico-social », *Technologies de l'Information et Société*, 5 (4), 367-391.

BARDINI, Thierry (1996). « Changement et réseaux socio-techniques. De l'inscription à l'affordance », *Réseaux*, 76, 125-155.

BIJKER, Wiebe E. (1993). « Do Not Despair: There Is Life after Constructivism », *Science, Technology and Human Values*, 18 (1), 113-138.

BIJKER, Wiebe E. et LAW, John (1992). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, MA : MIT Press.

BISSONNETTE, Lise (1996). « L'esprit des clochers », *Le Devoir*, 16 novembre 1996, B3.

BLOOR, David (1976). *Knowledge and Social Imagery*. Chicago : University of Chicago Press.

CALLON, Michel (1986). « Éléments pour une sociologie de la traduction. La domestication des coquilles St-Jacques et des marins-pêcheurs dans la baie de St-Brieuc », *L'année sociologique*, 36, 169-207.

CALLON, Michel (1991). « Réseaux technico-économiques et irréversibilités », *Les Figures de l'Irréversibilité en Économie*, sous la direction de R. Boyer, B. Chavance et O. Godard, Paris : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 195-230.

CALLON, Michel et LATOUR, Bruno (1981). « Unscrewing the Big Leviathan : How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help Them to Do So », *Advances in Social Theory and Methodology. Towards an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, sous la direction de A. V. Cicourel et K. Knorr-Cetina, Boston : Routledge & Kegan Paul, 277-303.

CALLON, Michel et LATOUR, Bruno (1992). « Don't throw the baby out with the Bath School », *Science as Practice and Culture*, sous la direction d'A. Pickering, Chicago : The University of Chicago Press, 343-368.

CHAREST, Rémy (1995). *Robert Lepage : quelques zones de liberté*. Québec : L'instant même/Ex Machina.

CHAREST, Rémy. *Robert Lepage : un petit survol biographique*. Document d'archives, Ex Machina.

COLLINS, H. M. et YEARLEY, Steven (1992a). « Epistemological chicken », *Science as Practice and Culture*, sous la direction d'A. Pickering, Chicago : The University of Chicago Press, 301-326.

COLLINS, H. M. et YEARLEY, Steven (1992b). « Journey into space », *Science as Practice and Culture*, sous la direction d'A. Pickering, Chicago : The University of Chicago Press, 367-389.

CONLOGUE, Ray (1995). « Lepage sets the stage for theatre of his dreams », *The Globe and Mail*, 15 avril 1995, C3.

CONSEIL DES MONUMENTS ET SITES DU QUÉBEC (1998). « Gare au façadisme! », *Continuités*, 75, 56-57.

DE BILLY, Hélène (1995). « Le grand Robert », *L'Actualité*, 20 (1), 28.

DE TORO, Fernando (1987). « Vers un théâtre multimédia », *Jeu*, 44, 116-123.

DELAGRAVE, Marie (1995). « Transformation de l'ancienne caserne en centre de création », *Le Soleil*, 18 janvier 1995, C3.

DELGADO, Maria M. et HÉRITAGE, Paul (1996). « Robert Lepage », *In Contact with the Gods? Directors Talk Theatre*, Manchester University Press, 127-157.

DOSSE, François (1995). *L'empire du sens : l'humanisation des sciences humaines*. Paris : La Découverte.

ERULI, Brunella (1996). « Le silence des sirènes », *Puck : images virtuelles*, Institut International de la Marionnette, 9-12.

EX MACHINA. *Analyse des possibilités d'intégration d'un terrain avoisinant au projet de la Caserne Dalhousie, 24 mai 1995*. Document d'archives.

EX MACHINA. *Robert Lepage, Mettre en scène, c'est écrire*. Document d'archives.

FLICHY, Patrice. (1995). *L'innovation technique : récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation*. Paris : La Découverte, 15-71.

GAGNÉ, Louise (1993). *Robert Lepage : Who's This Nobody from Québec?* Montréal : École des Hautes Études Commerciales.

GARNEAU, Marilyne (1995). « Coup de pouce de 2,3 millions de Québec au projet de la Caserne Dalhousie », *Journal de Québec*, 17 février 1995.

GIBSON, James J. (1877). « The Theory of Affordances », *Perceiving, Acting and Knowing. Toward an Ecological Psychology*, sous la direction de R. Shaw et J. Bransford, Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum, 67-82.

GINGRAS, Yves (1995). « Un air de radicalisme. Sur quelques tendances récentes en sociologie de la science et de la technologie », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 108, 3-17.

HENNION, Antoine (1993). *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*. Paris : Métailié.

HUTCHINS, Edward. (1995). *Cognition in the Wild*. Cambridge, MA : MIT Press.

JOMARON, Jacqueline (1981). *La mise en scène contemporaine : II - 1914-1940*. Bruxelles : La renaissance du livre.

JONES, Mark J. (1993-1994). « The Fifth Wall : Bringing Theatre into Virtual Worlds », *Theatrum Magazine*, Winter 1993/94, 11-12.

KATZ, Elihu, MENZEL, Herbert et COLEMAN, James. (1971). « The Social Itinerary of Technical Change: Two Studies of the Diffusion of Innovations », *The Process of Effects of Mass Communication*, sous la direction de W. Schramm et D. Roberts, University of Illinois Press.

LAMONTAGNE, Gilles G. (1997). « Le voyageur dans sa caserne », *Topo Magazine*, septembre 1997, 7-12.

- LATOUR, Bruno (1992). « Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts », *Shaping Technology/Building Society*, sous la direction de Wiebe Bijker et John Law, Cambridge : MIT Press, 225-258.
- LATOUR, Bruno (1994). « Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du travail*, 4, 587-607.
- LATOUR, Bruno et WOOLGAR, Steve (1979). *Laboratory Life: The Social Construction of Scientific Facts*. Beverly Hills : Sage.
- LAUREL, Brenda (1991). *Computers as Theatre*. Don Mills, Ontario : Addison-Wesley.
- LENOIR, Tim (1994). « Was the Last Turn the Right Turn? The Semiotic Turn and A. J. Greimas », *Configurations*, 2 (1), 119-136.
- LEPAGE, Robert (1996). « Éloge de la technologie bancaire », *Puck : images virtuelles*, Institut International de la Marionnette, 39-42.
- LÉVESQUE, Robert (1997). *La liberté de blâmer*. Montréal : Boréal, 52-62.
- LOVEJOY, Margot (1992). *Postmodern Currents : Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Toronto : Prentice-Hall.
- MACKENZIE, Michael (1997). « New Digital Technologies and Theatre », *Computer Graphics*, février 1997, 13.
- MARTEL, Denise (1995). « La Caserne misera sur le potentiel de Québec », *Le Journal de Québec*, 23 septembre 1995, 3S.
- MAURIN, Frédéric (1996). « Spectral spectacle », *Puck : images virtuelles*, Institut International de la Marionnette, 27-31.
- NOREAU, Pierre-Paul (1995). « *Ex Machina vivra* », *Le Soleil*, 21 octobre 1995, A3.
- NORMAN, Donald A. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York : Doubleday.
- PAVLOVIC, Diane (1987). « L'être et le paraître : une question du XVII^e siècle posée aujourd'hui », *Jeu*, 44, 154-168.
- POISSANT, Louise (1995). *Esthétique des arts médiatiques – tome 1*. Saint-Nicolas : Presses de l'Université du Québec.
- PRESSE CANADIENNE. « Ottawa verse deux millions à *Ex Machina* », *La Presse*, 24 janvier 1996, C6.

PROGRÈS CIVIQUE DE QUÉBEC. « Mais où est passée la Caserne? », communiqué de presse, 16 mai 1996.

RAYMOND, Yves (1996). *Technologie et théâtralité : lecture sémiologique de Vidéologravirtuelle*. Mémoire de maîtrise, Montréal : UQAM.

RICE, R. John et MALONE, Paul M. (1995). « A Funny Thing Happened on the Way to the Theater: Negotiating Meaning and Technology in Performance », *Mosaic*, 28 (4), 39-54.

RIOUX, Christian. « La dernière création de Robert Lepage à Paris : une quincaillerie technologique », *Le Devoir*, 22 octobre 1999.

ROBERT LEPAGE INC. *Étude de faisabilité, Caserne Dalhousie, janvier 1994*. Document d'archives.

ROBITAILLE, Antoine (1997). « Arts et sciences convergeront à la Caserne de Lepage », *La Presse*, 21 juin 1997, D3.

ROGERS, Everett M. (1986). *Communication technology. The new media and society*. New York : Free Press.

RYAN, Bryce. (1943). « The Diffusion of Hybrid Seed Corn in Two Iowa Communities », *Rural Sociology*, 8, 15-24.

SHEWEY, Don (1987). « Like a Movie : Readings in Contemporary Mediatheatre », *Theatre Times: Technology and the Theatre*, VI (2), 7-9.

SIMARD, Jean-Paul (1998). *Le Guide du savoir-écrire*. Montréal : Les éditions de l'Homme.

VEDEL, Thierry (1994). « Sociologie des innovations technologiques et usagers : introduction à une socio-politique des usages », *Média et nouvelles technologies*, sous la direction d'André Vitalis, Rennes : Éditions Apogée, 13-34.

VILLE DE QUÉBEC. « La ville donne son appui au projet Robert Lepage », communiqué de presse, 14 juillet 1994.

WALNE, Graham (1995). *Projection for the Performing Arts*. Toronto : Focal Press.

SITES WEB CONSULTÉS

Branché : www.radio-canada.ca/branche

Canadian Theatre Encyclopedia : www.canadiantheatre.com

Carrefour international de théâtre de Québec : www.carrefourtheatre.qc.ca

Conservatoire de musique et d'art dramatique du Québec :
www.mcc.gouv.qc.ca/conservatoire/conservatoire.htm

École des mines de Paris : www.ensmp.fr

École nationale de théâtre du Canada : www.ent-nts.com

Ex Centris : www.ex-centris.com

Ex Machina : www.exmachina.qc.ca

Festival de nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal (FCMM) : www.fcmm.com

Festival de théâtre des Amériques (FTA) : www.fta.qc.ca

In Extremis Images : www.ie-images.com

Inter-société des arts électroniques (ISEA) : www.isea.qc.ca

Mirage Multimédia : www.miragemm.com

MIT (Massachusetts Institute of Technology) Media Laboratory : www.media.mit.edu

Musée de la civilisation de Québec : www.mcq.org

Real World Studios : realworld.on.net

Société des arts technologiques (SAT) : www.sat.qc.ca

UCSD (University of California, San Diego) Distributed Cognition and Human Computer Interaction Laboratory : hci.ucsd.edu

ANNEXE 1 : LISTE DES ENTREVUES

Date de l'entrevue	Nom de la personne	Fonction de la personne	Type d'entrevue	Durée de l'entrevue
1997-05-08	Jean-Pierre St-Michel	Assistant de Robert Lepage	Entrevue téléphonique préliminaire	15 minutes
1997-07-04	Michel Bernatchez	Administrateur de la Caserne	Entrevue préliminaire en personne pour 1) accès au terrain et 2) discussion sur la place des technologies et l'influence de l'architecture	1 heure 30 minutes
1997-11-07	Diane Garant	Coordonnatrice de la Caserne – responsable du suivi du budget	Entrevue téléphonique préliminaire	20 minutes
1998-05-13	Louise Roussel	Directrice de production	Entrevue en personne avec grille de questions	1 heure
1998-05-13	Jacques Collin	Responsable de l'atelier de production d'images et de diapos	Entrevue en personne avec grille de questions	1 heure 15 minutes
1998-05-14	Carl Fillion	Scénographe à contrat pour <i>Ex Machina</i>	Entrevue en personne avec grille de questions	45 minutes
1998-05-14	Jacques Plante	Architecte, firme Plante & Julien	Entrevue en personne avec grille de questions	45 minutes
1998-07-07	Diane Garant	Coordonnatrice de la Caserne – responsable du suivi du budget	Entrevue en personne avec grille de questions	30 minutes
1998-07-07	Véronique Couturier	Responsable du multimédia	Entrevue en personne avec grille de questions	50 minutes
1998-09-24	Michel Gosselin	Directeur technique de la Caserne	Entrevue en personne avec grille de questions	1 heure
1998-09-24	Jean Bourgault	Directeur général – Mirage Multimédia	Entrevue en personne avec grille de questions	40 minutes
1998-09-24	France Gagnon-Pratte	Présidente du conseil d'administration, Conseil des monuments et des sites du Québec	Entrevue en personne avec grille de questions	20 minutes
1998-11-11	Lauraine Montreuil	Coordonnatrice, Bureau des arts et de la culture de la ville de Québec	Entrevue en personne avec grille de questions	45 minutes
2001-06-10	Robert Lepage	Directeur artistique, <i>Ex Machina</i>	Entrevue en personne avec grille de questions	45 minutes

ANNEXE 2 : GRILLE D'ENTREVUE GÉNÉRALE

1. Quelles sont vos fonctions à la Caserne?
2. Depuis combien de temps participez-vous à l'aventure de la Caserne?
3. Avez-vous pris part à la création de la Caserne? Comment?
4. Y a-t-il des modèles qui vous ont inspiré pour créer le centre?
5. Si un passant vous arrêta sur la rue et vous demandait : « Qu'est-ce que la Caserne? », quelle serait votre réponse?
6. Dans les médias, on a dit que l'architecture de la Caserne avait été conçue pour aider le processus de création. Selon vous, l'espace physique a-t-il une influence sur la pratique des artistes qui travaillent ici?
7. Selon vous, quelle place occupent les nouvelles technologies de communication à la Caserne?
8. L'utilisation de nouvelles technologies a-t-elle, d'après vous, une influence sur la pratique des artistes qui travaillent ici?
9. Quels projets d'ordre technologique compte mettre sur pied *Ex Machina* dans l'avenir?
10. Si vous deviez refaire la Caserne demain matin, qu'est-ce que vous feriez différemment?
11. Avez-vous des personnes à me suggérer pour la poursuite de ma recherche?

**ANNEXE 3 : GRILLE D'ENTREVUE POUR MME LAURAIN MONTREUIL
BUREAU DES ARTS ET DE LA CULTURE DE QUÉBEC**

1. Quelles sont vos fonctions au Bureau des arts et de la culture?
2. Quand avez-vous pour la première fois entendu parler du dossier de la Caserne Dalhousie?
3. Comment s'est manifestée l'implication du Bureau des arts et de la culture au sein du dossier de la Caserne Dalhousie?
4. Quel type d'aide le Bureau a-t-il fourni aux responsables d'*Ex Machina* et de la Caserne?
5. Comment s'est manifestée l'implication du ministère québécois de la Culture au sein du dossier de la Caserne Dalhousie?
6. Celle du Centre de développement économique et urbain de la ville de Québec?
7. Pourquoi le Bureau des arts et de la culture jugeait-il important d'investir dans le projet de la Caserne?
8. Y a-t-il eu des contacts directs entre le Bureau des arts et de la culture et les responsables du projet chez *Ex Machina*?
9. Le Bureau des arts et de la culture a-t-il fermé le dossier de la Caserne?
10. Quel a été l'impact de l'implantation du centre artistique de Robert Lepage pour la ville de Québec?

**ANNEXE 4 : GRILLE D'ENTREVUE POUR MME FRANCE GAGNON-PRATTE
CONSEIL DES MONUMENTS ET DES SITES DU QUÉBEC (CMSQ)**

1. Quels sont les objectifs du Conseil des monuments et des sites du Québec?
2. Quelles sont vos fonctions au CMSQ?
3. Quand avez-vous pour la première fois entendu parler du dossier de la Caserne Dalhousie?
4. Comment s'est manifestée votre implication au sein du dossier de la Caserne?
5. Selon vous, quels étaient les enjeux principaux de l'implantation du centre dans ce quartier de Québec?
6. Y a-t-il eu des contacts directs entre le CMSQ et les responsables chez *Ex Machina*?
7. Quel impact a eu votre implication sur le dossier de la Caserne dans son ensemble?
8. Que pensez-vous de la Caserne dans sa forme et son emplacement actuels?
9. Quel a été l'impact de l'implantation du centre artistique de Robert Lepage pour la ville de Québec?
10. Avez-vous des personnes à me suggérer pour la poursuite de ma recherche?

**ANNEXE 5 : LETTRE À MME LYNDA BEAULIEU, AGENTE DE ROBERT LEPAGE
PREMIÈRE DEMANDE D'ENTREVUE**

**Chloé Gaudet
2120 Van Horne, appartement 4
Montréal (QC) H3S 1P1**

Montréal, le 26 novembre 1997

Mme Lynda Beaulieu
La Caserne - *Ex Machina*
103 Dalhousie
Québec (QC) G1K 4B9

Madame Beaulieu,

Je suis étudiante à la maîtrise en communication à l'Université de Montréal et je m'intéresse à la Caserne de *Ex Machina* ainsi qu'à l'intégration des nouvelles technologies aux arts de la scène. Mon étude vise plus particulièrement à connaître les étapes et les intervenants qui ont été impliqués dans la mise sur pied de votre centre artistique.

J'ai eu la chance de visiter la Caserne à deux reprises et j'ai recueilli beaucoup d'informations écrites sur le sujet. Toutefois, afin de connaître l'opinion des personnes qui gravitent autour de la Caserne, je désire également faire des entrevues personnelles avec les membres qui y travaillent. J'aimerais éventuellement obtenir une entrevue d'environ une heure avec l'initiateur du projet, Robert Lepage, si son emploi du temps le permet, au cours du printemps 1998. Je suis consciente que l'horaire de M. Lepage est extrêmement chargé, c'est pourquoi je vous fais parvenir ma demande dès maintenant. Je pourrais vous envoyer par télécopieur les grands thèmes que je désire aborder avec M. Lepage vers la mi-mars. Selon ses disponibilités, nous pourrions ensuite organiser une rencontre à la Caserne vers le mois d'avril.

Vous pouvez me rejoindre à Montréal au (514) 343.4545 ou à l'adresse électronique suivante : chloe_gaudet@hotmail.com. J'espère avoir le plaisir de recevoir de vos nouvelles d'ici peu.

Merci à l'avance de votre collaboration. Veuillez agréer, Madame Beaulieu, l'expression de mes sentiments distingués.

Chloé Gaudet

ANNEXE 6 : THÈMES ET SOUS-THÈMES DE L'ANALYSE DES DONNÉES

Thèmes généraux	Sous-thèmes
Premier grand thème : La définition de la Caserne	<ol style="list-style-type: none"> 1. La Caserne comme lieu de création et d'expérimentation 2. La Caserne comme lieu de rencontre et d'échange 3. La Caserne, une fierté pour la ville de Québec
Deuxième grand thème : Les facteurs déterminants pour construire la Caserne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un lieu pour rassembler les projets d'<i>Ex Machina</i> 2. Garder Lepage à Québec 3. La notoriété de Lepage 4. Les subventions (volonté politique)
Troisième grand thème : L'influence de l'architecture	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un lieu neutre qui se transforme 2. Un lieu de connexion 3. Un lieu qui génère sa vie 4. Les modèles 5. Le projet d'annexe 6. La façade
Quatrième grand thème : Les contraintes	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'avant : exploration des architectes et des concepteurs 2. Les <i>bugs</i> physiques et architecturaux 3. Le manque d'espace 4. Les <i>bugs</i> politiques 5. Les opposants au projet
Cinquième grand thème : La place des technologies	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le discours sur les technologies 2. Les contraintes budgétaires 3. Les technologies concrètes 4. L'influence des technologies sur la pratique des artistes 5. L'innovation