

RECREATION

En tant qu'interprètes de théâtre, nous avons considéré ce travail en installation comme une opportunité de défier les « règles » du proscenium et son architecture pour offrir au spectateur une autre forme de rencontre. Créer *Recreation* (« Récréation ») dans un ascenseur en mouvement exigeait une mise en scène verticalement malléable, ainsi qu'une dynamique atypique entre nous et les spectateurs.

Recreation était composée de seize tableaux, chacun conçu de façon à être autonome en tant qu'entité artistique. Le spectateur ne pouvait regarder l'action qu'à travers la petite fenêtre de trente centimètres carrés sur la porte de l'élévateur. Le mouvement de l'élévateur faisait aussi partie du scénario.

L'intérieur de l'espace avait été modifié en une salle de jeux, version années 1950, dont l'axe du plancher et des murs avait été inversé. La chorégraphie incorporait de banales activités de loisir à l'intérieur. Bien que les actions elles-mêmes étaient simples, leur relation avec la scène et le spectateur ne l'était pas, et comportait passablement d'escalade et de positions qui défiaient la gravité. Tous ces éléments, combinés au mouvement de l'élévateur, créaient une illusion optique changeante qui défiait la notion de perspective du spectateur.

Cependant, tous les éléments n'étaient pas orchestrés. La performance incluait deux bandes sonores de Darren Copeland, programmées pour être jouées au hasard. L'une, qui était jouée dans l'élévateur, était entendue par les performeurs et par les spectateurs près de la fenêtre, tandis que l'autre, qui était jouée à l'extérieur de l'élévateur, n'était entendue que par le spectateur qui regardait. Le paysage sonore intérieur consistait en un arrangement d'airs des années 1950 de style Muzak, tiré d'un album intitulé *Music to Help You Stop Smoking*. Le paysage sonore extérieur consistait en sons industriels provenant d'électroménagers, de musique western hawaïenne, de données et de rapports d'autopsie tirés du procès en homicide de JonBenet Ramsay. Les deux bandes offraient une juxtaposition discordante à la chorégraphie qui se déployait dans la pièce.

Autre élément que nous avons consciemment laissé au hasard la volonté du spectateur de s'investir. Dans *Recreation*, le contact direct avec le spectateur, si familier et nécessaire au théâtre, était obliéré. En tant que performeurs, nous (Stacey Christodoulou et Philippe Ducros) étions toujours conscients du fait que notre expérience de la relation spatiale était très différente de celle du spectateur. La pièce incarnait un paradoxe en étant physiquement détaché de l'action, le spectateur était en fait dans une position où il pouvait participer plus pleinement à l'expérience. La fenêtre de l'élévateur était petite, l'attente parfois longue et la pièce se déroulait dans le temps. Les spectateurs devaient donc coopérer afin de se donner aux uns et aux autres amplement de temps pour regarder. Tous ont reconnu qu'il n'était possible de voir qu'une partie de la performance, avec pour conséquence des visites répétées et une plus grande interaction alors même que chaque personne essayait d'organiser les différents fragments en un tout cohérent.

Recreation cherchait consciemment à questionner l'idée du loisir domestiqué. En tant que performeurs, nous nous sentions comme des spécimens dans une sorte d'étude anthropologique – étude qui aurait examiné l'abstraction et la réduction de la sexualité, de l'espace et des relations interpersonnelles en banlieue. Cependant, en faisant l'expérience de la performance, les spectateurs devenaient des participants involontaires à l'étude. En ce sens, la capacité de *Recreation* d'estomper la limite entre observateur et observé a fait de tous les gens concernés des complices du spectacle.