

C'est en faisant un rapprochement entre notre époque contemporaine et la Renaissance que ce projet de création pour la pièce "Massacre à Paris" de Christopher Marlowe a été abordé. Ces deux époques charnières ont toutes deux été marquées par des inventions significatives dans différents domaines, permettant une réelle évolution de la société.

L'invention de l'imprimerie et les questions qu'elle suscite alors au niveau de la diffusion des idées, se compare aisément à l'invention du numérique et de l'internet soumis de nos jours aux mêmes problématiques. On compare également le repli sur soi de la société face à son livre ou face à son écran pour s'évader, s'instruire ou se divertir. De plus, c'est à la Renaissance qu'apparaît la technique de la perspective tout comme la 3D révolutionne aujourd'hui le jeu vidéo.

La dynamique violente soutenue de "Massacre à Paris" s'apparente à un scénario de jeu vidéo, souvent composé de plusieurs temporalités qu'on associe ici aux différents temps de la pièce. Des scènes de dialogues portent le récit et nous plongent dans l'histoire ; à l'opposé d'autres scènes plus visuelles sont faites d'actions très rapides et de combats, le tout est entrecoupé de passages plus oniriques emmenant plus loin la réflexion du spectateur sur l'histoire.

L'esthétique proposée ici est donc dénuée de naturel, sans reliefs et inspirée du jeu vidéo. Une scénographie avec projection de décors et jeux de lumières permet l'immersion totale du spectateur. Comme, lors des scènes du massacre, où dans l'obscurité, des flashes rapides rappellent les halos de lumières entourant les personnages des jeux vidéo qui entrent en contact.

A l'instar des deux religions dans la pièce, deux colorimétries s'affrontent et s'entremêlent, inspirées des peintures Renaissance de Bosch et Bruegel qui surplombent des scènes d'actions tel des jeux de stratégies.

Les costumes aux coupes historiques, associées à des matières contemporaines synthétiques, brillantes et rigides avec des motifs peints ou imprimés et des décorations géométriques permettent des finitions simples et rapide comparable à l'univers du cosplay. La cour de France aux costumes richement parés et aux coupes anciennes, s'oppose à la Cour de Navarre aux coupes dynamiques et longilignes qui s'inscrivent dans la modernité. Des personnages lumineux en dehors de l'action apparaissent au coin de l'écran, comme des guides dans un jeu, faisant avancer la réflexion sur ce qui se passe sur la scène.