

Jouer avec la technologie

Louis-Philippe Labrèche

Number 168 (3), 2018

Arts de la scène et numérique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88845ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Labrèche, L.-P. (2018). Jouer avec la technologie. *Jeu*, (168), 31–35.

JOUER AVEC LA TECHNOLOGIE

Louis-Philippe Labrèche



Icare, dans une mise en scène et une conception visuelle et multimédia de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art), présenté au Théâtre du Nouveau Monde en janvier et en février 2014. Sur la photo : Robert Lalonde. © Yves Renaud

Si les nouvelles technologies offrent des possibilités renouvelées aux créateurs, comme bien des changements, elles apportent aussi leur lot de peurs : est-ce la fin du comédien sur scène ? Est-ce la mort annoncée du spectacle vivant au profit des écrans ? Comment utiliser ces moyens alors qu'ils sont si dispendieux ?

Le théâtre est un art ancien. Pas dépassé, simplement ancien. C'est un art qui possède un héritage s'étant construit sur plusieurs milliers d'années. Depuis 30 ans, les avancées technologiques sont rapides. L'avènement d'internet, le perfectionnement des ordinateurs, la miniaturisation des composants électroniques et le développement du « nuage », ce monde parallèle entièrement hébergé dans l'espace numérique, ont foncièrement changé le quotidien. Ces changements ont affecté la pratique scénique. Mais, comme dans bien des traditions, le théâtre semble prendre son temps pour appréhender ces nouveautés.



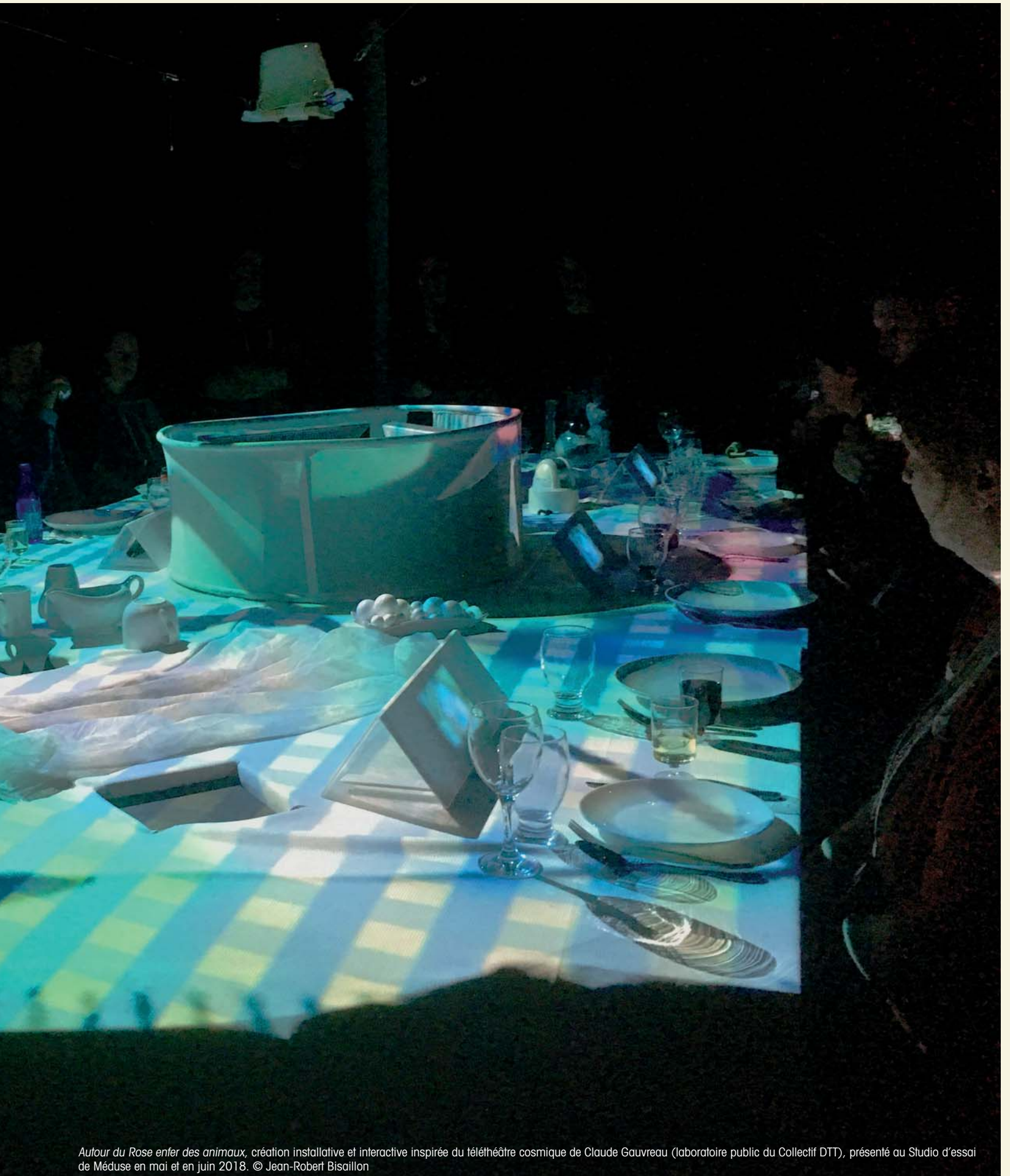
Dors mon petit enfant de Jon Fosse, une production de Ubu compagnie de création, créée au Festival Borderline de Lille en 2004. Sur la photo : Ginette Morin, Paul Savoie et Céline Bonnier. © Richard-Max Tremblay

Il serait ingrat de parler de technologies sans nommer Robert Lepage, sans contester le metteur en scène qui a eu la plus grande influence sur l'intégration de ces médias au théâtre. Il n'est pas le seul. Carole Nadeau, directrice artistique du Pont Bridge, figure aussi parmi les acteurs importants dans l'utilisation des technologies numériques. Michel Lemieux et Victor Pilon ont poussé la note encore plus loin avec leur compagnie 4D Art. Denis Marleau a notamment créé les « fantasmagories technologiques », trois courtes pièces présentées sans acteur, avec des projections vidéo sur des masques ou des marionnettes. Moment Factory et VYV sont des exemples d'entreprises québécoises qui ont réussi à faire leur marque bien au-delà de nos frontières. Mais qu'en est-il sur la scène théâtrale actuelle ? Comment ces technologies ont-elles changé les modes de création ?

LES OUTILS

À la manière de l'électricité, qui a révolutionné les arts et métiers de la scène, le numérique est en voie de provoquer un véritable bouleversement. Directeur technique pour VYV, Alexis Ouellette-Rivest, qui joue avec des projecteurs depuis sa sortie de l'École nationale de théâtre en 2008, constate que, si le design n'a pas beaucoup changé au cours des dix dernières années, la technologie, elle, a évolué : « Alors que le premier réflexe, avec le projecteur vidéo, est d'y voir une possibilité d'apposer une image concrète sur scène, certains concepteurs vont plus loin. Le projecteur vidéo est maintenant considéré comme l'outil qui remplacera l'éclairage traditionnel. Ses possibilités, avec une seule lampe, sont beaucoup plus variées que celles des lampes traditionnelles ».

Le studio LANTISS est un acteur de changement dans ce domaine. Sa mission est de contribuer à la recherche autour des nouvelles technologies du son et de l'image pour la scène. Robert Faguy, directeur du studio et des programmes des arts de la scène et de l'écran, a notamment accompagné des étudiants lors de leur maîtrise en la matière : « Ce que le numérique a permis, c'est de faire de l'éclairage vidéo. Je suis assez convaincu que, dans un futur proche, on n'utilisera que des projecteurs vidéo pour éclairer la scène. C'est tellement polyvalent. Au lieu de voir apparaître la couleur jaune, il est possible de faire un dégradé de jaune. Jusqu'à tout récemment, pour faire un beau lever de soleil, cela nécessitait 40 lampes pour créer l'arrivée du rouge, de l'orangé, du jaune, etc. Maintenant, c'est possible de le faire avec un seul projecteur vidéo. »



Autour du Rose enfer des animaux, création installative et interactive inspirée du téléthéâtre cosmique de Claude Gauvreau (laboratoire public du Collectif DTT), présenté au Studio d'essai de Méduse en mai et en juin 2018. © Jean-Robert Bisaillon



Autour du Rose enfer des animaux, création installative et interactive inspirée du téléthéâtre cosmique de Claude Gauvreau (laboratoire public du Collectif DTT), présenté au Studio d'essai de Méduse en mai et en juin 2018. © Jean-Robert Bisailon

Cette utilisation des projecteurs vidéo ouvre la porte au *mapping*. Ce procédé permet de projeter des images sur des surfaces en relief sans fausser les perspectives. Des caméras, souvent infrarouges, sont utilisées pour suivre le déplacement de marqueurs placés sur le corps des comédiens ou des danseurs. Selon la position de ceux-ci dans l'espace, l'image peut s'adapter. Et parfois, ça peut être aussi subtil que de corriger l'effet de la ventilation sur une surface de projection. Il est même désormais possible de calculer en temps réel les changements de position des comédiens dans l'espace. Ces réglages permettent une meilleure qualité de l'image et une réactivité inédite.

La technologie donne la possibilité, entre autres, de recentrer le point d'ancrage sur l'élément humain en scène. Avec l'automatisation des réactions par le *mapping*, il n'appartient plus à l'interprète d'être au bon endroit au bon moment puisque les systèmes s'adaptent à sa position dans l'espace, ce qui lui donne une plus grande indépendance. Si la précision de l'emplacement sur scène n'est plus un stress, toute l'attention peut alors se reporter sur la partition de jeu, comme l'explique Robert Faguy: «Les projections deviennent plus complexes, et le contrôle de celles-ci, à la fois interactif et par l'envoi de signaux, s'automatise, ce qui n'oblige plus à avoir huit mains pour faire les envois, contrairement à ce que demandaient les premières œuvres de Lepage!» En d'autres termes, plus il y a de personnes attachées à la réussite d'un seul effet, plus le risque d'erreur augmente: «Les régies numériques deviennent beaucoup plus simples et plus ouvertes, explique Faguy. Par le passé, tout était fait par *cues*, et il fallait répéter pendant des heures pour que tout arrive *tight, tight, tight*; maintenant, on est capables d'avoir des systèmes de liberté. Ce qu'on met de l'avant au LANTISS, c'est l'humain, pour qu'il soit au centre de ce qui se passe sur scène. La bande sonore, la vidéo, l'éclairage dépendent du comédien. S'il décide de ralentir, écoutons-le et ralentissons tous ensemble, ça se fait automatiquement. L'humain doit redevenir humain à travers tout ça.»

LES DÉFIS

Ces nouvelles technologies amènent aussi de nombreux défis. Le premier, et non le moindre, est le manque de ressources financières. La technologie coûte cher. Malgré la démocratisation qui se fait au fur et à mesure que de nouveaux systèmes sont développés, il est plutôt rare pour les créateurs de théâtre de disposer de budgets conséquents pour se permettre d'explorer. On est très loin des moyens de Justin Timberlake ou de Madonna! Mais plusieurs autres défis s'ajoutent à celui-ci.

Tout commence par la formation. Les écoles de théâtre n'ont pas toujours le souci de suivre les dernières innovations en la matière. Parfois, parce que les professeurs n'y voient pas l'intérêt, parfois parce que les rigidités institutionnelles créent des obstacles difficiles à contourner. Des initiations à la vidéo sont données dans certaines écoles, mais on est encore très loin de proposer du *mapping* ou encore de l'éclairage par projection. Pour l'instant, des cours d'initiation à ces moyens sont proposés, mais pas d'exploration. En fait, dans la plupart des descriptifs de programmes, on parle très peu de vidéo. Manque de ressources? Sans doute que cela répond en partie à la question. Mais peut-être y aurait-il un effort de modernisation à faire au moment de considérer la vidéo et le numérique dans la pratique scénique? C'est d'abord et avant tout chez les praticiens de demain qu'il faut éveiller la curiosité et à eux qu'il faut donner des outils pour pousser plus loin l'utilisation de la technologie sur scène. Heureusement, le LANTISS ou encore Hexagram à Montréal offrent du temps d'expérimentation et d'exploration.

Une autre problématique, plus technique, s'impose. La vidéo est encore souvent ajoutée sur le tard. Selon Robert Faguy, il faut revoir nos méthodes: «Le son et l'éclairage ont toujours leur temps de travail alors que la vidéo arrive en dernier. Si on ne change pas nos façons de faire, on ne pourra pas aller plus loin. L'intégration vidéo n'est pas simple parce que ce n'est pas dans la culture

théâtrale.» De plus, il faut être conscients des défis que l'utilisation d'une image vidéo apporte. Tous les éléments doivent être soumis à l'étalonnage. Ce dernier permet de figer la colorisation des images, de calibrer les saturations, etc. Ce procédé essentiel est aussi très long. À ce sujet, Alexis Ouellette-Rivest raconte une anecdote éloquent survenue lors de la création du *Moulin à images*, ce spectacle multimédia de Robert Lepage et Ex Machina, projeté sur les silos de la Bunge, à Québec: «Lepage a décidé, à une semaine de la première, de faire une modification sur l'une des séquences. Cela s'est traduit concrètement par quatre jours d'étalonnage. Ce qui voulait dire qu'il allait voir le résultat des changements le soir de la première, devant le public et devant la presse.»

Pendant longtemps, par manque de moyens et d'outils, la technologie a été un poids pour les comédiens et causait un stress additionnel pour toute l'équipe, en écrasant l'étincelle qui fait vivre des moments féériques. Ces temps sont désormais révolus. Les avancées technologiques permettent maintenant de donner plus de liberté aux interprètes. Peut-être que, dans un avenir rapproché, nous nous rappellerons en riant de cette époque où l'on devait suivre des marqueurs sur scène. Ou encore de ces lampes auxquelles il fallait ajouter des gélatines pour en changer la couleur. ●

En plus d'être un «gérant d'estrade» pour le monde artistique, **Louis-Philippe Labrèche** est diplômé en jeu de l'UQAM. Un hasard de la vie l'a conduit au *Canal Auditif*, où il agit à titre de rédacteur en chef.