

# La petite histoire d'un castelet électronique qui deviendra grand

Philippe Couture

Number 143 (2), 2012

Planète marionnette

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/66843ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Couture, P. (2012). La petite histoire d'un castelet électronique qui deviendra grand. *Jeu*, (143), 132–137.

PHILIPPE COUTURE LA PETITE HISTOIRE  
D'UN CASTELET ÉLECTRONIQUE  
QUI DEVIENDRA GRAND

Il faut arpenter en zigzag sur quelques étages un plancher en pente avant d'accéder au LANTISS, le tout nouveau Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène de l'Université Laval. Une lente ascension pour visiter enfin ce lieu à propos duquel la rumeur s'emballe. D'une superficie de 2 500 pieds carrés, le centre de recherche et de création fait rêver les chercheurs en arts de la scène qui caressent toutes sortes de projets ambitieux. Les artistes le reluquent aussi : le centre d'art Avatar de Méduse et la compagnie Ex Machina de Robert Lepage s'y sont notamment associés. Le LANTISS est rempli de promesses.

Les marionnettistes ne sont pas en reste. Depuis 2008, alors que les chercheurs du LANTISS ouvraient leurs portes au public pour présenter une première version d'un spectacle inspiré des voyages de Tchekhov, on n'ignore plus l'existence du castelet électronique, cette petite scène robotisée qui tantôt sert de maquette vivante pour faciliter le travail de conception d'un spectacle, tantôt devient une scène miniature où présenter des spectacles de petites marionnettes en explorant toutes sortes de possibilités technologiques. Jusqu'à maintenant, l'équipe a surtout concentré ses recherches sur la lumière, développant une technologie d'éclairage par miniprojecteurs LED ou par projection vidéo (grâce à l'apport d'un jeune créateur de l'équipe, Keven Dubois). Sur le castelet, les avatars technologiques se mélangent parfois aux marionnettes, mais qu'elles soient virtuelles ou réelles, les figures qui s'animent sur le plateau sont toujours ancrées dans le mouvement humain. La manipulation par un marionnettiste est réalisée en direct sur les côtés de la scène ou préenregistrée en vidéo (dans le cas des personnages virtuels). Le castelet puise donc dans la tradition marionnettique,



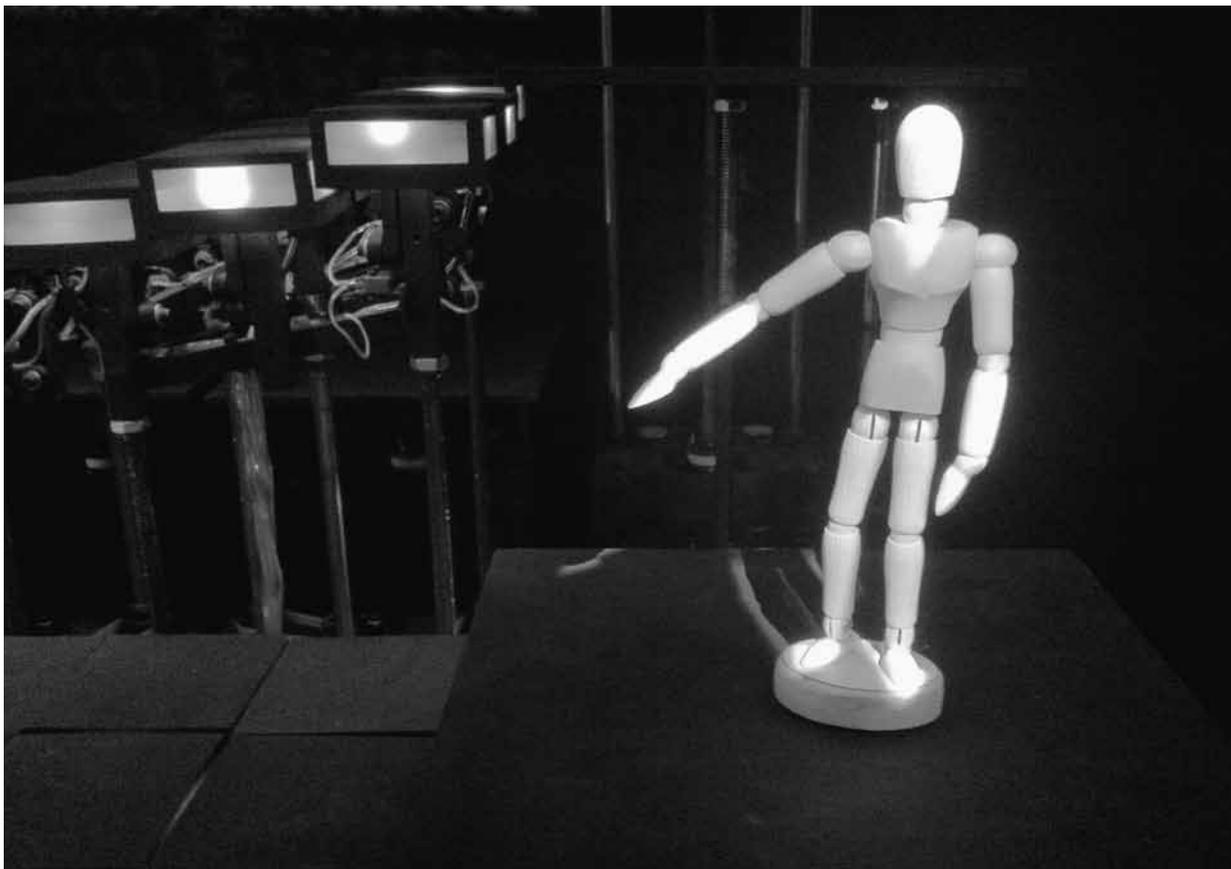
jonglant avec divers types de manipulation pour les réincarner ou les réinventer à l'aide des technologies d'éclairage, de projection vidéo et de robotisation (le plateau est compartimenté pour permettre des réaménagements constants de l'espace architecturé).

Le castelet électronique à la  
Quadriennale de Prague 2011.  
© LANTISS.

### **D'ABORD UN OUTIL DE TRAVAIL**

Robert Faguy, directeur du LANTISS, explique que le castelet est d'abord un support physique pouvant reconstituer l'espace scénique à échelle réduite : « L'idée est de permettre à un metteur en scène de jouir d'une première étape d'expérimentation scénique sans les acteurs, avant que commence vraiment le travail de répétition. Le castelet permet de réfléchir à des scénarios de mise en place et de faire bouger la scénographie, puis d'en conserver un enregistrement. »

Il existe déjà, bien sûr, des logiciels permettant de faire ce travail de mise en place devant son écran d'ordinateur. Mais la mise en scène doit idéalement être pensée selon un rapport concret à l'espace, et c'est ce que le castelet offre : un espace tangible d'expérimentation, à petite échelle. « Au Québec, dit Robert Faguy, on a peu de temps de répétition, et ça pourrait être un outil formidable. Ça permet aussi des expérimentations technologiques difficiles à réaliser sur un grand plateau. Éventuellement, d'importantes innovations technologiques pourraient naître à partir des prototypes testés sur notre castelet. »



Exemple de lumière-vidéo  
(Laboratoire de maîtrise  
de Keven Dubois, 2011).  
© LANTISS.

Des exemples ? Dans ses expérimentations avec la lumière par projection vidéo, l'équipe du LANTISS a atteint une rare précision dans le découpage de l'éclairage, qui serait très coûteuse et complexe à réaliser sur une scène de dimension régulière. Robert Faguy est enthousiaste : « On fait de l'éclairage animé, littéralement, et ça nous permet de dessiner l'image dans l'espace. Pour moi, c'est un nouveau paradigme, que je trouve absolument fascinant. »

Faguy et son équipe sont en quelque sorte en train de réaliser le rêve du scénographe tchèque Josef Svoboda, qui débutait souvent son travail sur des maquettes : « Il travaillait ses mises en scène et ses scénographies avec des prototypes animés, sur de petites scènes avec des éclairages à l'avenant. Il avait tout un processus de réflexion pour la conception scénographique à partir de maquettes. Notre idée était donc de faire une scène animée, une petite scène vivante. »

Si le castelet sert avant tout à la conception, il peut tout à fait être un dispositif de spectacle miniature et servir à des représentations. Lors de la dernière édition du Carrefour international de théâtre de Québec, la version finale du *Voyage de Tchekhov à Sakhaline* a permis au public d'en mesurer les possibilités et de se laisser ébahir. Car, jusqu'à maintenant, le castelet s'est mis au service de dramaturgies épiques ou d'univers éveillant l'imaginaire et évoquant le merveilleux. La professeure Denyse Noreau, qui a écrit le texte de ce spectacle, raconte comment le castelet a notamment permis de représenter des paysages sibériens et de propulser les personnages dans différents mondes. Le plateau mouvant permet de montrer le passage

d'un lieu à l'autre, un peu comme dans le travail de Robert Lepage, lorsque les dispositifs scéniques pivotent ou se transforment pour évoquer le déplacement d'un personnage entre les continents et les époques. « L'idéal, dit Denyse Noreau, ce serait que le spectateur arrive à dépasser tout l'aspect technique et qu'il entre complètement dans la poésie. C'est le défi : faire de l'art et faire travailler l'imaginaire à partir de quelque chose d'immensément technique. »

Ainsi donc, ce castelet ne serait qu'au service d'un théâtre illusionniste, destiné à émerveiller les foules sans que les ficelles soient dévoilées ou que s'opère une réflexion sur le rapport entre technologie et humanité ? « À vrai dire, répond la professeure, non. C'est mon défi personnel de travailler l'illusion et de faire croire aux univers imaginaires que j'invente. Mais je ne pense pas que, devant ce genre de théâtre, le spectateur puisse être complètement illusionné. Même si on travaillait une forme réaliste, il ne pourrait y avoir de réelle identification. Le rapport à la machine s'impose et exerce chez le spectateur une grande fascination. »

### **POURSUIVRE DES UTOPIES**

Le castelet électronique ne peut se passer des êtres humains pour se mettre en branle. Le travail de recherche au LANTISS ne s'ancre donc pas dans l'utopie symboliste consistant à créer un théâtre sans acteurs et à se débarrasser des imperfections et de l'affect du comédien, comme en rêvait par exemple Maurice Maeterlinck. Mais, d'une certaine manière, comme dans le travail de Kleist ou de Schlemmer, le castelet propose le mouvement pur et la mécanique comme poétique scénique.

Puma Freytag, également chercheur au LANTISS, l'explique en ces termes : « Le castelet offre la possibilité d'une véritable marionnettisation de l'espace. Quelque chose de l'ordre de la poétique du mouvement s'installe naturellement quand le castelet modifie son architecture et repositionne ses compartiments. La mécanique est omniprésente, mais on l'oublie pour ne penser qu'au mouvement tel qu'il a été pensé par l'humain, mais sans que l'humain intervienne. L'espace lui-même donne l'impression d'avoir une vie propre, comme n'importe quelle marionnette. »

Robert Faguy poursuit : « Il s'agit de modifier ce qui est immuable, de déplacer l'immobile, de faire bouger l'inerte et de faire parler l'indicible. Ça rejoint des préoccupations théoriques architecturales : la mobilité de l'espace, la mobilité du signe et son inscription dans un réseau de sens. L'idée, c'est d'observer le mécanisme en mouvement, d'y trouver du ludisme, de la poésie, de la signification. »

Évidemment, cette agitation vivante d'un espace architecturé ramène de grandes questions sur les liens entre la marionnette et l'âme. « Selon une vieille conception, explique Puma Freytag, la marionnette est le lien entre les hommes et les dieux. Je pense que l'environnement technologique dans lequel on installe nos marionnettes fait résonner très fort cette question. Que reste-t-il de sacré dans l'humain, que peut-on mettre sur le plateau qui fasse résonner le sacré de l'humain ? Toutes les questions reliées à l'illusion, au dévoilement ou au non-dévoilement des ficelles, à la manipulation à vue, à la cohabitation entre l'humain, la marionnette et le virtuel interrogent le lien entre l'inanimé et l'âme, et donc rappellent la présence de Dieu, ou de l'esprit. » Robert Faguy, convaincu, tranchera en affirmant tout de go que « lorsqu'on fait bouger l'espace scénique, on agite aussi le territoire des dieux. »

Évidemment, une marionnette placée dans un environnement technologique architecturé rappelle aussi la pensée de Craig sur la Surmarionnette : la marionnette devient un modèle de l'homme en mouvement, dans une tentative de rejoindre l'au-delà, de retrouver l'essence de l'homme par le mouvement. Mais elle devient aussi, selon l'éclairage, une matière plastique, une figure qui perd par moments sa tridimensionnalité pour n'évoquer que les contours de l'humain – comme chez Robert Wilson.



Mais, plus que tout, les recherches autour du castelet électronique peuvent s'inscrire dans un questionnement très actuel sur la déshumanisation et le rapport de plus en plus fusionnel entre l'homme et la machine. Les développements de la robotique font en effet craindre le pire à certains chercheurs qui s'inquiètent de la singularité technologique, une intelligence parallèle qui émergera le jour où l'intelligence artificielle surpassera l'intelligence humaine. Les machines vont-elles finir par prendre le dessus sur nous ? La question est pertinente. « Dans notre travail avec le castelet, dit Puma Freytag, je pense qu'on prouve que la technologie reste humaine. C'est pour nous une façon d'interroger la technologie, de ne pas la laisser nous déposséder. On se demande toujours quoi montrer dans le fonctionnement de la technologie, quoi dégager de la pensée qui sous-tend la technologie. C'est tout à fait stimulant. »

CI-CONTRE ET CI-DESSOUS :  
*Le Voyage de Tchekhov à Sakhaline* (ARCMQ/Théâtre Ad Lux, 2007). © LANTISS.

Denyse Noreau, quant à elle, porte à notre attention un concept émergent, celui de transhumanité : « Le castelet, peut-être, dépasse notre conception actuelle de l'humain. Qu'est-ce qu'un transhumain ? En tout cas, si une marionnette n'est pas un humain, elle est traversée d'humanité, dissociée de l'humain mais en plein dedans. La marionnette dans un environnement technologique se rapproche peut-être de l'idée d'un être humain hybride, mi-humain mi-machine. Enfin, pas littéralement, mais on peut très bien envisager certaines dimensions de notre travail à partir de cette notion. »

Voilà qui ouvre de nouvelles perspectives. Au LANTISS, la collaboration entre les professeurs en arts de la scène et les chercheurs des laboratoires de robotique et de vision numérique ouvre très grand la porte à ce genre de questionnement. Pour Robert Faguy, cette approche interdisciplinaire, au carrefour de la science et de l'art, est tout à fait primordiale. Et puisqu'ils n'en sont qu'aux balbutiements, il faudra continuer d'en observer l'évolution.



La recherche pourra éventuellement se déplacer de l'université au milieu artistique : les chercheurs du LANTISS ont le souci de rendre leur technologie accessible aux marionnettistes de Québec, qui pourraient certainement développer de nouveaux langages et réaliser de grands projets artistiques. Deux compagnies ont d'ailleurs été créées par des finissants qui vont poursuivre les travaux entamés au LANTISS dans un contexte professionnel. Dans un avenir rapproché, les artistes regroupés au sein de l'Atelier recherche/création marionnettique de Québec (ARCMQ) et ceux du Théâtre Adlux (compagnie créée autour de la production tchekhovienne) pourront entretenir des liens avec les autres marionnettistes professionnels de la capitale et générer des projets liés de près ou de loin au castelet électronique. ■