

« Sésame, ouvre-toi »
La pratique de l'ordinateur

Claude Accolas

Number 44, 1987

Théâtre et technologies : la scène peuplée d'écrans

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/27473ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Accolas, C. (1987). « Sésame, ouvre-toi » : la pratique de l'ordinateur. *Jeu*, (44), 133–135.

«sésame, ouvre-toi»

la pratique de l'ordinateur

Concevant des éclairages depuis plus de dix ans pour les arts de la scène, Claude Accolas touche à plusieurs domaines. Dans l'exposition «Images du futur 87», organisée par la Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal, il a travaillé de concert avec un sculpteur pour créer *Bing Bang II*, qui mêle lumière, fibre optique, holographie et autres innovations techniques. Parmi ses travaux récents au théâtre, rappelons *Being at home with Claude*, *le Vrai Monde?* et *le Printemps, monsieur Deslauriers*. Il entreprend bientôt une tournée asiatique avec l'Écran Humain (Performance Multi-Média) et prépare deux spectacles pour la saison 1987-1988 de l'Opéra de Montréal.



Photo: Daniel Kieffer.

Les ordinateurs pour contrôler les éclairages ont fait leur apparition dans les salles de spectacles il y a une quinzaine d'années. On peut affirmer qu'ils ont profondément transformé le travail du dessinateur des éclairages. Nous sommes entrés avec eux, si l'on peut dire, dans la caverne d'Ali Baba.

Ces dernières années, les contrôles d'éclairages sont devenus très perfectionnés. Les possibilités actuelles, à peu près illimitées, ont d'ailleurs considérablement changé le travail du chef électricien qui manipule ces éclairages. Il y a quinze ou vingt ans, un bon opérateur était quelqu'un qui arrivait, avec ses dix doigts, ses coudes, ses genoux et parfois même son nez, à manipuler un maximum de manettes et de boutons pour rendre, par exemple, un coucher de soleil au théâtre à peu près présentable. À toutes ces opérations, il fallait ajouter le temps de lire la liste des effets suivants, la préparation de ces effets, l'obligation de jeter un oeil sur scène pour voir si tout y était normal et finalement, le stress de devoir répéter à chaque représentation la même opération au même moment et de la même façon. Tous ces facteurs, mis ensemble, entraînaient inévitablement un gros risque d'erreur humaine et d'imprécision dans la réalisation des effets.

Aujourd'hui, l'opérateur n'a qu'à appuyer sur le bouton de départ pour qu'un mouvement ou une séquence de mouvements d'éclairage enregistrés au préalable s'enchaînent sous ses yeux avec la régularité d'une horloge. Il peut donc, en cours de représentation, concentrer toute son attention sur ce qui se passe sur scène et être entièrement disponible devant l'action en question; cela lui permet de s'ajuster au rythme et au jeu des acteurs.

Quand les premières consoles sur ordinateurs sont apparues, plusieurs de leurs détracteurs croyaient qu'elles allaient déshumaniser le travail de l'éclairagiste. On se rend compte maintenant que, tout en éliminant la part de stress engendrée par la crainte de l'erreur humaine, elles ont au contraire valorisé davantage le travail de l'opérateur. Il doit maintenant être intimement lié au processus de création pour bien comprendre le cheminement du concepteur des éclairages. C'est lui qui doit offrir diverses possibilités de programmation pour répondre aux demandes de ce dernier.

Quant au concepteur, l'arrivée de l'ordinateur a rendu son travail beaucoup plus agréable. À «l'époque manuelle», il fallait concevoir des éclairages et des effets regroupés au maximum dans un minimum d'opérations. Maintenant, prévoir cent effets d'éclairage en deux minutes est une chose tout à fait réalisable. Il y a aussi, évidemment, la grande variété d'éléments dont on peut disposer pour la fabrication de ces effets. Anciennement, on réglait les intensités par groupes de projecteurs, sur une base approximative de 5% de gradation. Aujourd'hui, on peut les régler projecteur par projecteur, sur une base très précise de 1%. On a de plus la certi-

tude que le travail que l'on a fait à la première représentation sera parfaitement identique à la cent cinquantième. Cette précision devient d'ailleurs très importante lorsque l'on fait des productions multimédia où tout le spectacle est régi par un ordinateur (son, projections, effets spéciaux). L'éclairage se doit d'avoir la même précision dans son exécution que les autres éléments.

Finalement, toutes les pertes de temps inhérentes à la «mémoire de carton» sont disparues: le temps perdu autrefois à écrire sur papier toutes les opérations à faire pour un changement d'éclairage. Toutes ces données étant désormais enregistrées instantanément dans l'ordinateur, on peut y avoir accès à tout moment en une fraction de seconde. L'efficacité en est bien sûr accrue. Il m'est même arrivé, en séance d'intensités, d'enregistrer soixante effets d'éclairage en quarante-cinq minutes, ce qui, de façon manuelle, aurait pris facilement quatre ou cinq heures.

En somme, même si l'on sait qu'il n'a rien de magique, l'ordinateur nous est devenu presque indispensable. On s'en rend particulièrement compte lorsque l'on fait des spectacles dans des salles où l'on travaille encore «à la mitaine». C'est presque un retour au moyen âge: on met plus de temps à se demander comment réaliser les effets d'éclairage que d'énergie à imaginer ces mêmes effets. L'ordinateur permet au concepteur de se concentrer sur l'idée plutôt que sur sa fabrication et, par là, d'être d'autant plus créateur. Bref, vive la caverne d'Ali Baba... sans les quarante voleurs, bien sûr!

claud e accolas